



PRISE EN MAIN DE L'ORDINATEUR

Le clavier

Le clavier, comme sur un piano par exemple, est ce sur quoi on tape les mots (entre autres). Il est composé de touches. Tous les claviers se ressemblent, avec au centre les lettres de l'alphabet, au dessus les chiffres, et les touches qui restent sont des touches de raccourcis. Par exemple, la touche MAJ (une flèche vers le haut) permet d'écrire en majuscules.

La souris

La souris se tient dans la main droite, ou dans la main gauche pour les gauchers. Elle sert à effectuer diverses actions sur l'ordinateur : en la déplaçant sur une surface, une flèche que l'on appelle "curseur" se déplace à l'écran de la même manière que la souris.

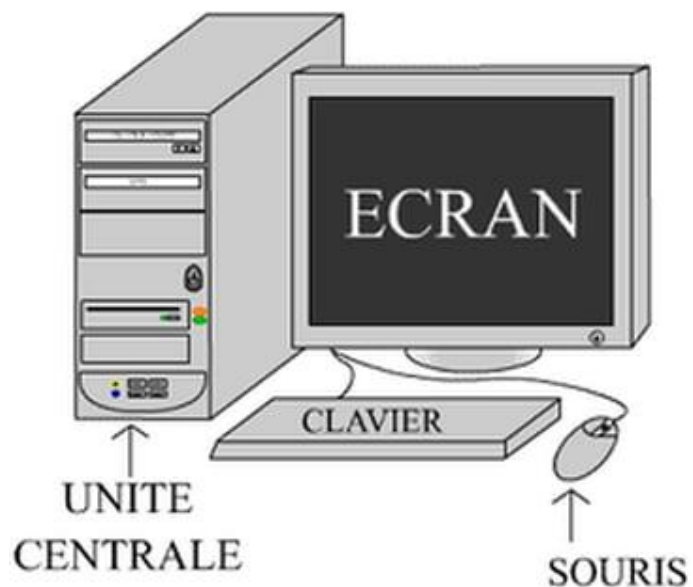


L'écran

Un écran d'ordinateur, c'est comme un écran de télévision : c'est la partie de l'ordinateur qui affiche ce qu'il se passe. Il y a des écrans cathodiques (plus anciens) et "plats" (généralement dits LCD).

L'unité centrale

L'unité centrale est un boîtier à l'intérieur duquel sont réunis la plupart des autres éléments de l'ordinateur. Généralement, un bouton qui permet de mettre en route l'ordinateur est placé sur l'unité centrale.



Pour résumer

Vocabulaire

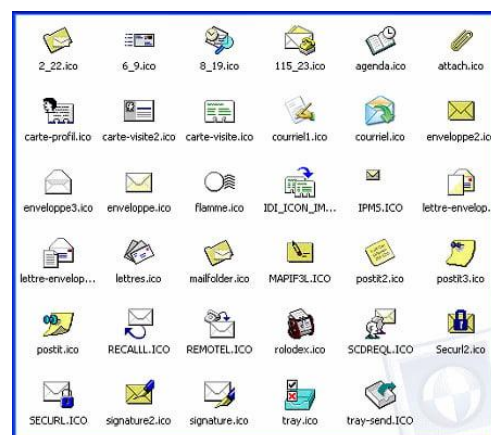
Bureau

Le bureau est ce qui est affiché à l'écran une fois que l'ordinateur est démarré. On y trouve généralement la barre des tâches ou le tableau de bord, ainsi que des icônes (voir plus loin pour les définitions de ce vocabulaire), le tout sur une image d'arrière-plan.

Icône

C'est une petite image, parfois associée à quelques mots, qui est utilisée pour effectuer diverses actions, le plus souvent en cliquant dessus.

Exemples d'icônes :



Bouton

Un bouton est très similaire à une icône, mais généralement c'est uniquement du texte sur un fond qui évoque du relief, comme un bouton (interrupteur) réel.

Barre des tâches, tableau de bord, dock

C'est une sorte de barre plate placée sur un des bords de l'écran. On peut y trouver des icônes, des menus, et généralement la liste des fenêtres ouvertes.

Fenêtre

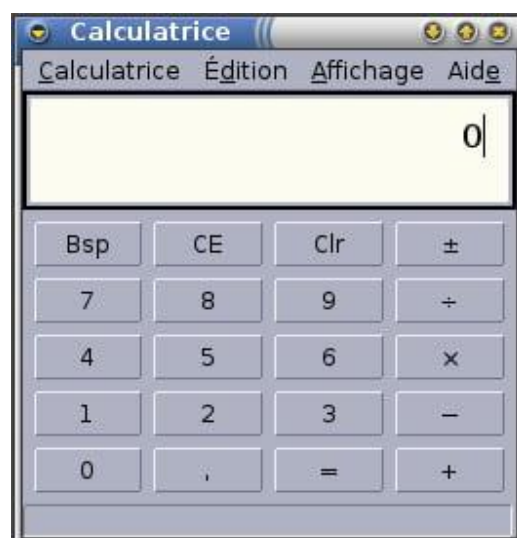
Une fenêtre est un rectangle, qui correspond généralement à un logiciel.

On y trouve :

Le **bord**, appelé "décoration de la fenêtre". Sur le bord du haut, il y a le titre de la fenêtre, et en haut à droite, trois boutons. Le plus à droite, généralement représenté avec une croix, permet de fermer la fenêtre, c'est-à-dire arrêter le programme qui lui correspond.

La **barre de menus**, juste en dessous du titre. Chaque menu permet d'effectuer diverses actions.

Tout le reste est le **contenu de la fenêtre**, qui diffère selon le logiciel auquel elle correspond.



Menu

Un menu est un bouton qui, lorsque l'on clique dessus, déploie une liste d'autres boutons.

Programme, Logiciel

Dans la vie réelle, de tous les jours, vous avez besoin d'objets.
Si vous avez envie d'écrire, il vous faut une feuille de papier, un crayon et un support.
Mais si vous avez envie de dormir, ces objets ne vous seront plus d'aucune utilité !

On voit qu'un objet ou un ensemble d'objets correspondent à une action :

Papier + Crayon + Support PERMET DE : écrire

Lit + Oreiller + Couverture PERMET DE : dormir

Dans votre ordinateur, c'est le même principe. Si vous avez envie de faire ceci ou cela, il faut utiliser tel ou tel logiciel.

Mais, comme dans la vie réelle, on trouve plusieurs logiciels (ensembles d'objets) capables de faire la même chose, et un unique logiciel permet parfois de faire plusieurs choses.

Par exemple, si vous voulez éclairer la pièce, vous pouvez allumer la lumière ou ouvrir les volets : deux objets (l'interrupteur et les volets) permettent de faire la même chose (éclairer plus ou moins la pièce).

Et un journal peut servir à être lu ou à allumer le feu : un même objet (le journal) peut servir à plusieurs choses (lire ou allumer le feu).

Un logiciel informatique est donc, sur un ordinateur, l'équivalent d'un objet ou ensemble d'objets dans la vie réelle.

Internet

Internet est un réseau qui permet de relier entre eux tous les ordinateurs. Grâce à Internet, il est possible d'envoyer des messages à des correspondants (comme par la poste) et surtout de visiter ce que l'on appelle des sites, des sortes de livres sur ordinateur, mais qui sont beaucoup plus liés entre eux que des livres papier.

Bibliothèque Pierre GOY

4 place du Clos Fleury, 74100 ANNEMASSE - Tél. 04 50 95 89 09

bibliotheque.annemasse@annemasse.fr

www.bibliotheques-intermede.fr

facebook.com/bibliothequesintermede

