

Fiche d'activité :	Ce que je dois faire ...	6^{ème}
Cl-4 :	L'utilisation des TIC : Le traitement de texte	
Compétences :	- Utiliser les fonctions de base d'un traitement de texte	

ACTIVITE 1 : Modification d'un document numérique :

Ouvrir le fichier « L'ordinateur » et le modifier en suivant les consignes ci-dessous :

L'ordinateur

Arial Black
12
Centré

+ Gras

Arial Black
28
Centré

Un ordinateur est une machine électronique constituée de composants électroniques complexes qui transforment, stockent et échangent des données.

Il a de nombreux périphériques :

La souris : grâce à une petite caméra, la direction et la distance du déplacement de la souris optique sont repérées.

+ Gras + Italique

Calibri
12

Le clavier : chaque touche du clavier est un interrupteur repéré par un code.

+ souligner

+ Majuscule

Bernard MT Condensed
14
Souligner

Bell MT
12

Comic Sans MS
12

L'IMPRIMANTE à jet d'encre utilise de l'encre liquide noire ou colorée qui est projetée sur le papier pour tracer les lettres ou les dessins.

Un scanner permet de transférer vers l'ordinateur l'image numérique d'un document.

Lucida Sans
12

+ Gras + Souligner

Times New Roman
12
Justifier

Dans un ordinateur on trouve

Trebuchet MS
14
Centré

Modern
12
A droite

- De la mémoire vive -
- Un disque dur -
- Une carte mère -
- Un microprocesseur -
- Une carte graphique -
- Une carte Wifi -
- Une carte réseaux -

Dès sa mise sous tension, un ordinateur exécute, l'une après l'autre, des instructions qui lui font lire, manipuler, puis réécrire un ensemble de données auquel il a accès. Des tests et des sauts conditionnels permettent de changer d'instruction suivante, et donc d'agir différemment en fonction des données ou des nécessités du moment. Les données à manipuler sont obtenues, soit par la lecture de mémoires, soit par la lecture de composants d'interface (périphériques) qui représentent des données physiques extérieures en valeurs binaires (déplacement d'une souris, touche appuyée sur un clavier, température, vitesse, compression...). Une fois utilisées, ou manipulées, les données sont réécrites, soit dans des mémoires, soit dans des composants qui peuvent transformer une valeur binaire en une action physique (écriture sur une imprimante ou sur un moniteur, accélération ou freinage d'un véhicule, changement de température d'un four ...).

Verdana 12
Centré
Bleu

Les ordinateurs du futur

Verdana 12
Centré + Rouge
Souligner + gras
Italique

D'autres principes sont explorés pour l'ordinateur du futur : remplacer les électrons par la lumière (photonique), utiliser les propriétés magnétiques des électrons (spintronique) ou faire appel aux phénomènes quantiques (ordinateur quantique).

Fiche d'activité :	Ce que je dois faire ...	6^{ème}
CI-4 :		
Compétences :	- Utiliser les fonctions de base d'un traitement de texte	

ACTIVITE : Modification d'un document numérique

L'ordinateur

Un ordinateur est une machine électronique constituée de composants électroniques complexes qui transforment, stockent et échangent des données.

Il a de nombreux périphériques :

La souris : grâce à une petite caméra, la direction et la distance du déplacement de la souris optique sont repérées.

Le clavier : chaque touche du clavier est un interrupteur repéré par un code.

L'IMPRIMANTE à jet d'encre utilise de l'encre liquide noire ou colorée qui est projetée sur le papier pour tracer les lettres ou les dessins.

Un scanner permet de transférer vers l'ordinateur l'image numérique d'un document.

Dans un ordinateur on trouve

De la mémoire vive -

Un disque dur -

Une carte mère -

Un microprocesseur -

Une carte graphique -

Une carte Wifi -

Une carte réseau -

Dès sa mise sous tension, un ordinateur exécute, l'une après l'autre, des instructions qui lui font lire, manipuler, puis réécrire un ensemble de données auquel il a accès. Des tests et des sauts conditionnels permettent de changer d'instruction suivante, et donc d'agir différemment en fonction des données ou des nécessités du moment. Les données à manipuler sont obtenues, soit par la lecture de mémoires, soit par la lecture de composants d'interface (périphériques) qui représentent des données physiques extérieures en valeurs binaires (déplacement d'une souris, touche appuyée sur un clavier, température, vitesse, compression...). Une fois utilisées, ou manipulées, les données sont réécrites, soit dans des mémoires, soit dans des composants qui peuvent transformer une valeur binaire en une action physique (écriture sur une imprimante ou sur un moniteur, accélération ou freinage d'un véhicule, changement de température d'un four ...).

Les ordinateurs du futur