

**Discipline** : Enseignement des Sciences et Technologie (E.S.T.)

**Classe ou niveau** : Cycle 3 – Classe de 6<sup>ème</sup>

**Domaines** : 5. Environnement numérique

**Compétences** : 5.1 Résoudre des problèmes techniques

**Niveau du cadre de référence des compétences numérique** : Niveau 1



## DESCRIPTION DE L'ACTIVITE

Cette activité permet aux élèves de 6ème de découvrir et décrire l'architecture d'un ordinateur et de ses périphériques. Cela correspond au niveau 1 de la compétence 5 du référentiel des compétences numériques. De plus, des activités d'entraînement leur permettront de développer leur maîtrise de certains périphériques.



## OUTILS UTILISÉS DOMAINE(S)

- Ordinateur
- Sites en lignes :
  - [http://www.cite-sciences.fr/au-programme/lieux-ressources/carrefour-numerique2/tutoriel/ordinateur/cyberbase09\\_home.html](http://www.cite-sciences.fr/au-programme/lieux-ressources/carrefour-numerique2/tutoriel/ordinateur/cyberbase09_home.html)
  - <https://adn56.net/pres/bases/exercices/index.html>

## LES ETAPES DE L'ACTIVITÉ

En tout début d'année de 6ème, les élèves découvrent leur nouveau collège et son environnement numérique. Les élèves auront à se connecter et travailler sur le réseau avec les différents professeurs. Pour les rendre le plus vite possible autonomes pour se connecter et utiliser un ordinateur, cette séance a lieu dès le début de l'année.

En méthode dialoguée, le professeur amène la problématique et interroge les élèves sur leur pré-acquis. Ensuite, la feuille de consigne est distribuée et les élèves travaillent en autonomie et à leur rythme pour compléter leur fiche.

Les élèves peuvent ensuite s'entraîner avec les exercices en ligne en fonction de leur niveau et besoin.

Une synthèse collective est effectuée en fin de séance.

## CONSIGNES DONNÉES AUX ÉLÈVES



Sciences et Technologie	Réseau informatique et périphériques	Activité
Problématique : Comment se connecter à notre réseau pédagogique ?		

<p><b>Définitions :</b>  Réseau : ensemble d'ordinateurs connectés entre eux afin d'échanger des données.  Session : période pendant laquelle une personne s'identifie sur un poste informatique du collège.  Objet technique : objet fabriqué ou modifié par l'Homme et qui répond à un besoin.</p>
--

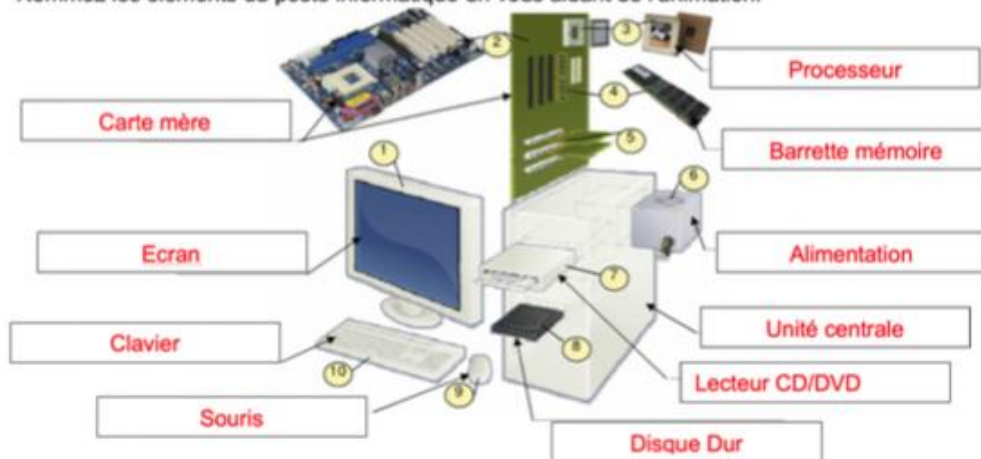
<p>Pour pouvoir se connecter à votre espace vous devez suivre les étapes suivantes :</p> <p>Allumer le poste informatique.  Effectuer <b>CTRL+Alt+Sup</b> pour accéder à la saisie de vos identifiant et mot de passe.</p>	
<p>Saisir votre identifiant et le mot de passe que votre professeur vous a transmis.</p> <p>Il faut absolument respecter les caractères spéciaux, les majuscules et les minuscules.</p>	
<p>Dès que vous avez accès à votre espace de travail, ouvrez votre dossier  E : Classe ⇨ EST ⇨ Périphériques.</p> <p>Cliquer sur <a href="#">le lien « découverte du PC »</a> pour visionner l'animation.</p> <p>Compléter les documents réponses.</p>	
<p>Une fois vos documents complétés, cliquez sur le <a href="#">lien</a> et faites les exercices.</p>	

Exemple de réponse attendue :

Problématique : Comment se connecter à notre réseau pédagogique ?

**Ex 1 : Les composants de l'ordinateur**

Nommez les éléments du poste informatique en vous aidant de l'animation.



Voir fichiers les fichiers complets de la séance :

- Fiche élève : <https://cloud-aca.ac-besancon.fr/index.php/s/7g6QX8pc2JsDaMZ>
- Fiche Réponses attendues : <https://cloud-aca.ac-besancon.fr/index.php/s/FeZzbYdzBfipkXL>