

## Collège Saint-Exupery - Eguzon

Discipline : Technologie  
Enseignant : David MARGOT

Objectifs : Identifier les principaux périphériques d'un poste informatique  
Repérer les périphériques d'entrée et de sortie d'un ordinateur  
Distinguer la fonction de chacun des périphériques

### Déroulement de l'activité :

- 1- En classe entière, nous lisons l'introduction.
- 2- Individuellement, les élèves suivent les instructions de la partie "activités".

mars 12-15:13

**Les périphériques d'un ordinateur**

Introduction :

- L'informatique est la technique qui permet le traitement automatique des informations. Le terme « informatique » est un condensé de l'expression « information automatique ».

- Vu de l'extérieur, l'ordinateur comprend une unité centrale qui relie différents composants comme l'écran, la souris...  
Ce sont les périphériques.

Activités :

- 1- Utiliser l'animation : [ordinateur.exe](#) afin de découvrir ou de mieux connaître les périphériques d'un ordinateur. Il faudra appeler le professeur pour faire le TEST.
- 2- Approfondir vos connaissances en utilisant le lien : [index.htm](#)
- 3- Sur la fiche élève 1, distribuée par votre professeur, mettre les repères 1, 2, 3, ... au bout des flèches en utilisant la nomenclature.
- 4- Placer l'unité centrale et les périphériques en face de leur fonction d'usage dans le tableau ci-dessous.

Word	Description
<input type="text"/>	- Retire tous les périphériques - Traiter et stocker l'information
<input type="text"/>	Attacher des informations
<input type="text"/>	Saisir des informations
<input type="text"/>	Acqu岸ir des notes musicales
<input type="text"/>	Numériser un document
<input type="text"/>	Choisir des informations affichées
<input type="text"/>	Imprimer des documents

  

Word	Description
<input type="text"/>	Acqu岸ir de la vidéo
<input type="text"/>	Obtenir des sons
<input type="text"/>	Usiner des pièces
<input type="text"/>	Acqu岸ir et restituer du son
<input type="text"/>	Permettre l'accès à Internet
<input type="text"/>	Acqu岸ir des photos
<input type="text"/>	Piloter des objets ou des personnages

- 5- Compléter la colonne désignation de la fiche élève 2 en utilisant les 14 éléments de la fiche travail 1
- 6- Compléter la colonne type de périphériques de la fiche élève 2 en mettant simplement soit entrée soit sortie
- 7- Sur la fiche élève 1, mettre des flèches bleues qui partent du périphérique en direction de l'unité centrale pour tous les périphériques d'entrée.
- 8- Sur la fiche élève 1, mettre des flèches rouges qui partent de l'unité centrale en direction des périphériques de sortie.
- 9- Sur la fiche élève 1, mettre des flèches bidirectionnelles vertes entre l'unité centrale et les périphériques d'entrée/sortie.

mars 12-14:04

## Pièces jointes

---

ordinateur.exe

index.htm

Fiche eleve 1.doc

Fiche eleve 2.doc