



INSERTECH

TECHNOS ET ENGAGÉS

L'INFORMATIQUE AU SERVICE DES AÎNÉS

Initiation à l'informatique

Module 1 : Découvrir l'ordinateur

À propos d'Insertech

Insertech Angus, c'est une combinaison innovatrice unique en informatique, un exemple de développement durable vécu au quotidien! Notre entreprise d'insertion, à but non lucratif, offre des produits et services de qualité, tout en conciliant une mission d'insertion sociale et l'atteinte des plus hautes certifications environnementales.

Nos activités diminuent les impacts environnementaux négatifs des ordinateurs et créent des impacts sociaux positifs pour la communauté et l'intégration des jeunes.

Insertech est un organisme agréé par la Commission des partenaires du marché du travail aux fins de la Loi favorisant le développement des compétences de la main-d'œuvre.

Numéro d'agrément : 0054589

Pour contacter Insertech

4820, rue Molson,
Montréal (Québec), H1Y 3J8

514-596-2842

www.insertech.ca

Votre formateur

François Boulais, Formateur aux usagers

fboulais@insertech.ca

514-596-2842, poste 405

Table des matières

1.	Les caractéristiques d'un ordinateur personnel (PC)	4
1.1.	Types d'ordinateurs	4
1.2.	Les périphériques	5
1.3.	Les ports	5
1.3.1.	USB.....	5
1.3.2.	Ports Jack (audio)	6
1.3.3.	Port Réseau (Internet)	6
1.3.4.	Ports graphiques (vidéos).....	7
1.4.	Démarrer et éteindre un ordinateur	7
2.	La souris	8
2.1.	Pointeur/curseur	8
2.2.	Les boutons	8
	Bouton gauche	8
	Bouton droit.....	9
	Molette (roulette).....	9
2.3.	Bien tenir la souris.....	9
3.	Le clavier	10
4.	Exercices	11
4.1.	Exercices souris.....	11
4.2.	Exercices clavier	11

1. LES CARACTÉRISTIQUES D'UN ORDINATEUR PERSONNEL (PC)

1.1. TYPES D'ORDINATEURS

Il existe quatre catégories d'ordinateurs personnels (PC = Personal Computer) :

ORDINATEUR DE BUREAU



ORDINATEUR TOUT-EN-UN (ALL-IN-ONE)



L'ORDINATEUR PORTABLE



TABLETTE



- 1) Écran
- 2) Unité centrale
- 3) Clavier
- 4) Souris

1.2. LES PÉRIPHÉRIQUES

Les périphériques informatiques sont des dispositifs connectés à l'unité centrale pour lui ajouter des fonctionnalités. Ils sont connectés sans fil en utilisant la technologie Bluetooth ou avec fil en étant branchés dans des ports qui se trouvent généralement à l'arrière de l'ordinateur de bureau ou sur les côtés de l'ordinateur portable.

EXEMPLES DE PÉRIPHÉRIQUES



ÉCRAN



IMPRIMANTE



CLAVIER

1.3. LES PORTS

Un port est une prise sur l'ordinateur servant à brancher un périphérique.

1.3.1. USB

Le terme anglais Universal Serial Bus ou USB (en français bus universel en série) sert à connecter des périphériques informatiques à un ordinateur ou à tout type d'appareil prévu à cet effet (tablette, smartphone, etc.).



USB 2



USB 3

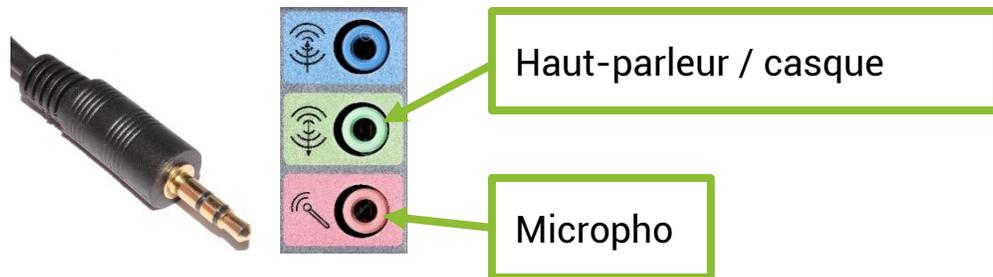


Exemples de périphériques USB

- 🕒 Imprimante
- 🕒 Clavier / Souris
- 🕒 Clé USB / Disque dur externe

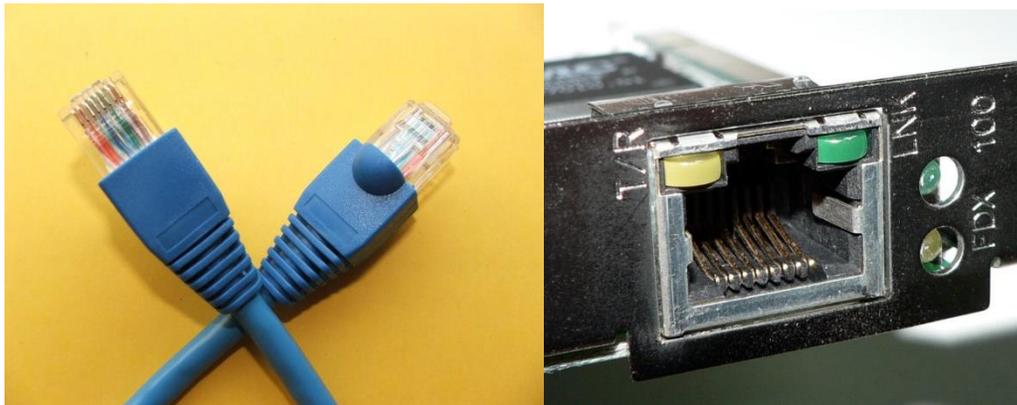
1.3.2. PORTS JACK (AUDIO)

Les ports Jack (communément appelés ports audio) servent à brancher le micro, les hauts parleurs et le casque d'écoute. Il y a minimalement deux ports audio sur les ordinateurs; soit une entrée de son pour le micro et une sortie de son pour les haut-parleurs ou le casque d'écoute.



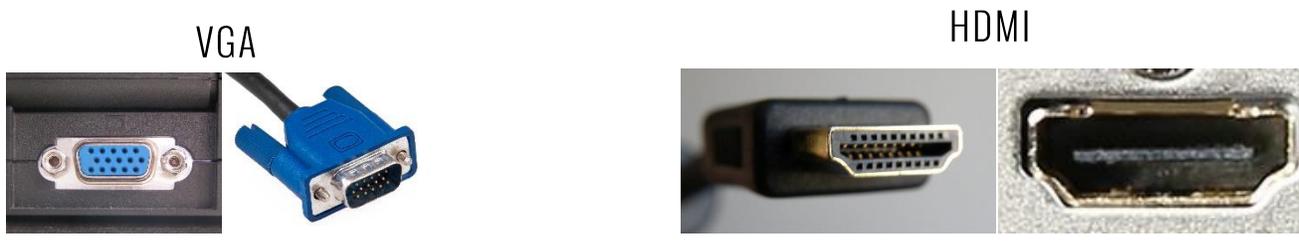
1.3.3. PORT RÉSEAU (INTERNET)

Ce port permet de connecter des ordinateurs ensemble pour former un réseau informatique. C'est aussi ce port qui nous permet de se connecter au plus grand réseau mondial, Internet.



1.3.4. PORTS GRAPHIQUES (VIDÉOS)

Ces ports permettent de relier l'ordinateur (de bureau ou portable) à un écran, un téléviseur ou un projecteur.



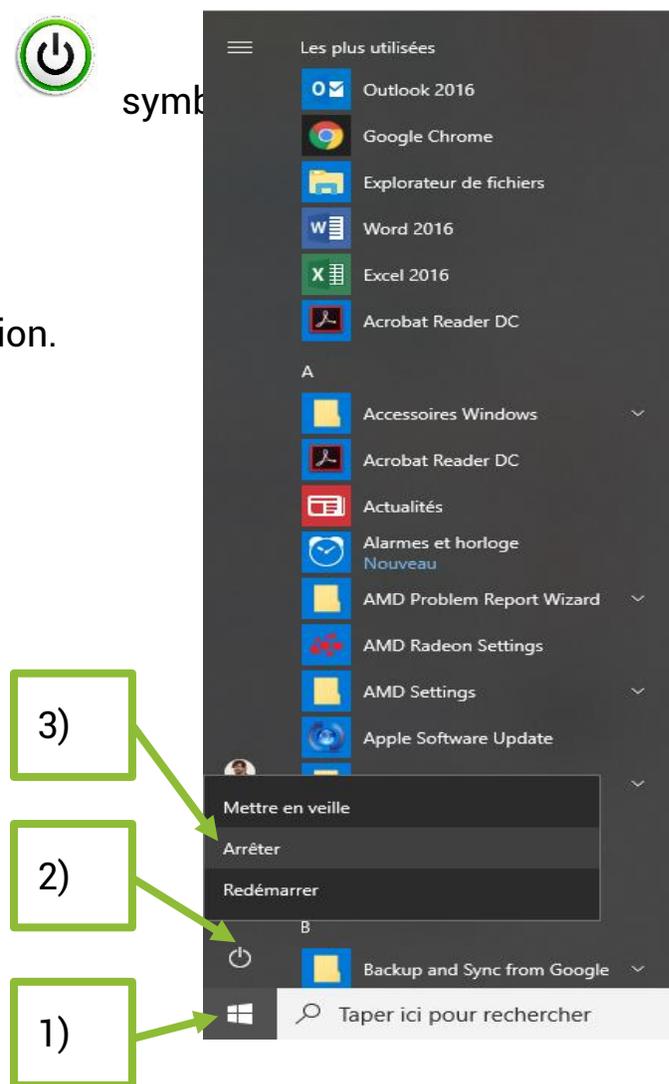
1.4. DÉMARRER ET ÉTEINDRE UN ORDINATEUR

Démarrer l'ordinateur

Trouver et appuyer sur le bouton avec ce  symbole

Éteindre l'ordinateur

- 1) Un clic gauche sur le menu démarrer.
- 2) Un clic gauche sur le logo « alimentation ».
- 3) Un clic gauche sur « Arrêter »



2. LA SOURIS

Une souris est un dispositif de pointage représenté par un pointeur/curseur sur l'affichage de l'écran. C'est le déplacement de la souris à plat sur la table qui fait bouger le pointeur/curseur à l'écran.

2.1. POINTEUR/CURSEUR

Le pointeur de la souris a l'apparence d'une flèche blanche. Il varie toutefois d'apparence selon les actions que vous pouvez effectuer.



2.2. LES BOUTONS

Une souris standard comporte deux boutons et une molette (communément appelé roulette).

BOUTON GAUCHE

Un clic (appuyer puis relâcher) sert à :

- ☉ Sélectionner une icône, un document, un dossier (l'élément apparaît surligné de bleu)
- ☉ Dérouler le menu Démarrer ou un menu d'application
- ☉ Lancer une commande dans un menu
- ☉ Ouvrir un lien hypertexte dans une page web

Un double-clic (assez rapidement) sert à :

- ☉ Lancer une application
- ☉ Ouvrir un fichier ou un dossier

BOUTON DROIT

Un clic (appuyer puis relâcher) sert à :

- ☺ Afficher un menu contextuel avec les commandes de base : Couper, Copier et Coller, etc. Le contexte de ce menu sera différent selon l'endroit ou l'objet sur lequel vous cliquez.

MOLETTE (ROULETTE)

Sert à faire défiler l'affichage à l'écran vers le haut ou le bas en roulant la roulette dans la direction souhaitée.

2.3. BIEN TENIR LA SOURIS



☺

- ☺ Poser la souris à plat sur une surface plane et orienter le fil vers l'écran (à l'opposé de l'utilisateur).

- ☺ Poser la main au complet sur la souris. **La paume de la main doit être bien posée sur la table.**

Placer le pouce et l'annuaire de chaque côté de la souris pour la maintenir et la déplacer.

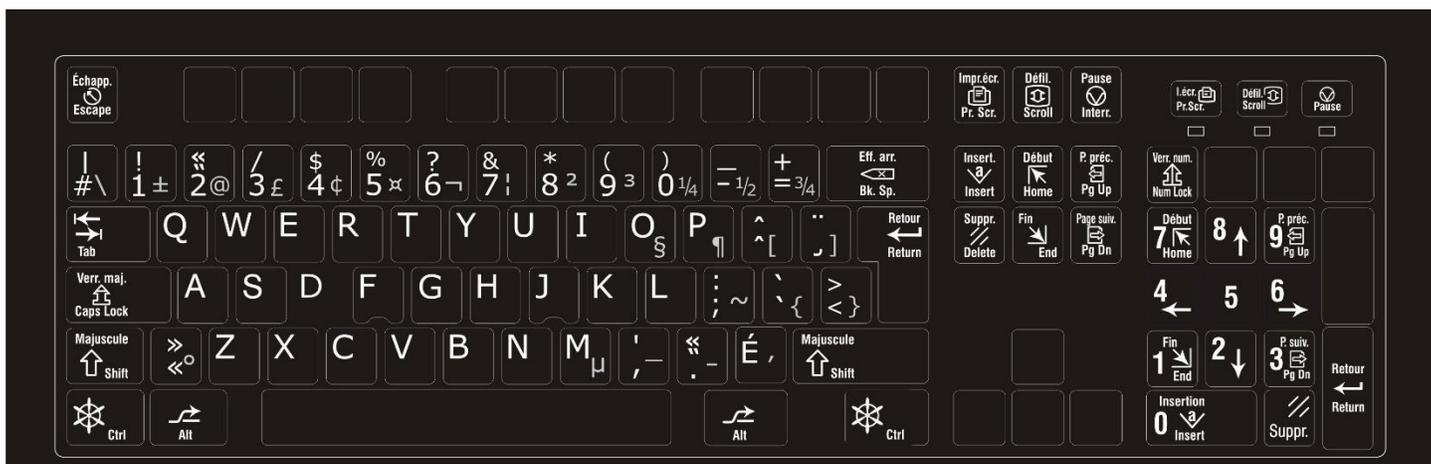
L'index et le majeur vont se placer naturellement sur les deux boutons de chaque côté de la molette.

3. LE CLAVIER

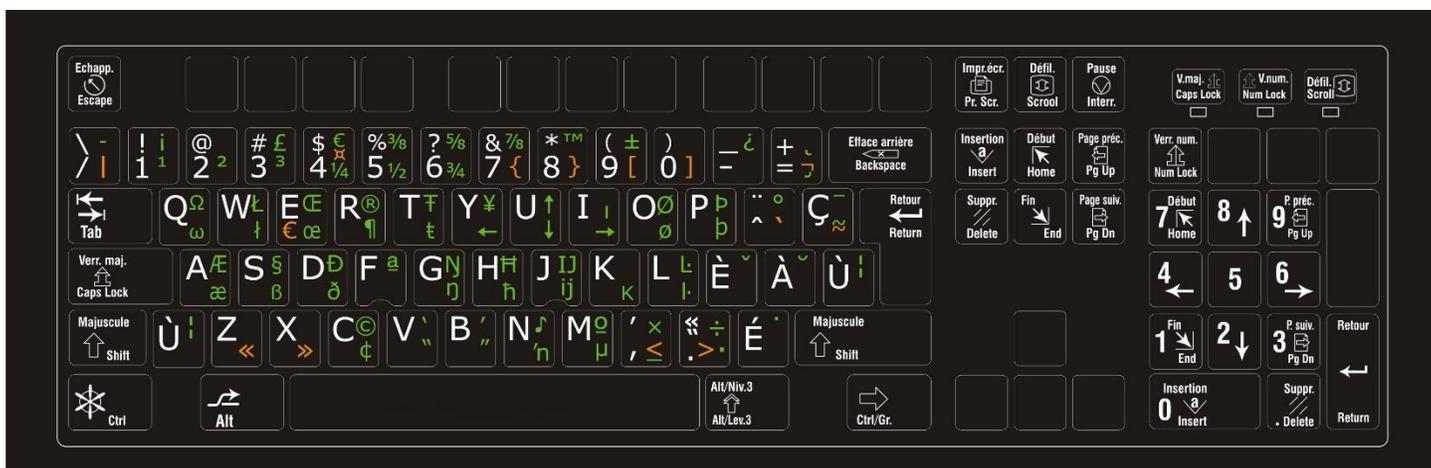
Le clavier est un périphérique d'entrée composé de touches envoyant des ordres à l'ordinateur. Les touches sont similaires aux boutons d'une télécommande. Ils permettent de saisir du texte ou de donner des directives à travers des combinaisons de touches.

Parfois, les touches semblent « changer de place ». C'est que le clavier se personnalise selon la langue. Voici les deux configurations les plus utilisées au Québec.

Clavier français (Canada)



CLAVIER CANADIEN MULTILINGUE STANDARD



4. EXERCICES

4.1. EXERCICES SOURIS

Jouer avec les trois jeux se trouvant dans le dossier « Exercices souris » :

1-glisser-déposer

Glisser les formes de couleurs et les déposer sur les formes grises.

2-labyrinthe

Traverser les labyrinthes avec le bonhomme sourire sans accrocher les murs ni les obstacles.

3-clic-double-clic

Cliquer ou double-cliquer sur les abeilles pour les faire disparaître.

4.2. EXERCICES CLAVIER

Taper au clavier en respectant les consignes. Ces exercices sont conçus pour la configuration Français Canada

1) TAPER UN MOT EN MINUSCULES

- 🕒 Écrire le mot « **bonjour** » en lettres minuscules.
- 🕒 Appuyer sur la touche « Entrée » pour passer à la ligne suivante.

2) TAPER UNE SEULE LETTRE MAJUSCULE



- Ⓞ Appuyer et maintenir enfoncée la touche « SHIFT/MAJ » et taper une fois sur la première lettre de votre prénom et lâcher la touche « SHIFT ».
- Ⓞ Écrire le reste de votre prénom en lettres minuscules.
- Ⓞ Appuyer sur la touche « Entrée » pour passer à la ligne suivante.

3) TAPER UN MOT OU UNE PHRASE EN MAJUSCULES



- Ⓞ Appuyer sur la touche Ver Maj pour entrer dans le mode de saisie en majuscules et écrire « **BONJOUR TOUT LE MONDE** » en lettres majuscules.
- Ⓞ Appuyer une seconde fois sur la touche « Ver Maj » pour sortir du mode majuscule.

4) TAPER UN POINT D'EXCLAMATION



- Ⓞ Appuyer sur la touche « SHIFT/MAJ » en maintenant enfoncé et taper une fois sur la touche du chiffre « 1 ».
- Ⓞ Appuyer sur la touche « Entrée » pour passer à la ligne suivante.

Utiliser la même procédure pour tous les symboles se trouvant en haut des chiffres.

5) TAPER UN E AVEC ACCENT AIGU (É)



- Appuyer sur la touche « É » située en bas à droite de la section alphanumérique du clavier.
- Écrire le mot « **été** ».
- Appuyer sur la touche « Entrée » pour passer à la ligne suivante.

6) TAPER UN « E » AVEC ACCENT GRAVE (È)



suivi de la lettre 

- Appuyer sur la touche accent grave située juste en haut de la touche « É » en premier (il n'y a rien qui va apparaître à l'écran).
- Appuyer sur la touche « E » pour faire apparaître le « È » à l'écran.
- Écrire le mot « **mère** ».
- Appuyer sur la touche « Entrée » pour passer à la ligne suivante.

7) TAPER UN « E » AVEC ACCENT CIRCONFLEXE (Ê)



suivi de la lettre 

- Appuyer sur la touche accent circonflexe située juste à droite de la touche « P » en premier (il n'y a rien qui va apparaître à l'écran).
- Appuyer sur la touche « E » pour faire apparaître le « Ê » à l'écran.
- Écrire le mot « **fête** ».
- Appuyer sur la touche « Entrée » pour passer à la ligne suivante.

8) TAPER UN « C » CÉDILLE (Ç)

 suivi de la lettre .

- ⓐ Appuyer sur la touche de la cédille située juste à droite de la touche de l'accent circonflexe en premier (il n'y a rien qui va apparaître à l'écran).
- ⓑ Appuyer sur la touche « C » pour faire apparaître le « Ç » à l'écran.
- ⓒ Écrire le mot « **garçon** ».
- ⓓ Appuyer sur la touche « Entrée » pour passer à la ligne suivante.

9) TAPER UN I TRÉMA (ï)

 +  suivi de la lettre .

- ⓐ Appuyer sur la touche « SHIFT/MAJ » en maintenant enfoncé et taper une fois sur la touche du tréma (c'est la même touche que la cédille) en premier (il n'y a rien qui va apparaître à l'écran).
- ⓑ Appuyer ensuite sur la lettre « I ».
- ⓒ Écrire le mot « **ouïe** ».
- ⓓ Appuyer sur la touche Entrée pour passer à la ligne suivante.

10) TAPER UN TRAIT D'UNION (-)



- ⓐ Appuyer sur la touche du tiret se trouvant juste à droite de la touche « 0 ».
- ⓑ Écrire le mot « **tire-bouchon** ».
- ⓒ Appuyer sur la touche « Entrée » pour passer à la ligne suivante.

11) TAPER UN AROBASE / A COMMERCIAL (@)



- Appuyer sur la touche « Alt car » située à droite de la barre d'espacement en maintenant enfoncé et taper une seule fois sur la touche « 2 » et relâcher le tout.
- Écrire « **insertech@insertech.ca** ».
- Appuyer sur la touche « Entrée » pour passer à la ligne suivante.

Utiliser la même procédure pour tous les symboles se trouvant dans le coin inférieur droit des touches.

12) TAPER UNE APOSTROPHE (')



- Appuyer sur la touche « SHIFT/MAJ » en maintenant enfoncé et taper une fois sur la touche de la virgule se trouvant juste à droite de la touche « M ».
- Écrire la phrase « **L'exercice est terminé** ».