DÉMARRER VOTRE PREMIER ORDINATEUR

MAÎTRISE DES OUTILS > 0.1 UTILISER LES ORDINATEURS

CONVIENT POUR	AGE	NIVEAU DE COMPÉTENCE	FORMAT	DROITS D'AUTEUR	LANGUE(S)
Animateurs	N/A	Niveau 0	Informations générales	Protégé par les lois américaines et internationales sur le droit d'auteur et les marques déposées	Français

Cette fiche explique comment démarrer un ordinateur.

Un programme de la Goodwill Community Foundation® et Goodwill Industries of Eastern North Carolina Inc.® (GIENC®). Les ressources pédagogiques GCFLearnFree.org® sont conçues et réalisées au siège de GCF Global à Durham, Caroline du Nord, Etats-Unis.

Objectif général	Compétences
Temps de préparation pour l'animateur	moins d'une 1 heure
Domaine de compétence	0 – Maîtrise des outils
Nom de l'auteur	GCFGlobal.org
Ressource originellement créée	Anglais

DÉROULÉ

1 Introduction

Un ordinateur n’est pas un équipement comme les autres. Il peut faire beaucoup de choses et permet d’accéder à énormément d’informations… ce qui peut le rendre un peu impressionnant !

Pour autant, ce peut aussi être une expérience agréable. Alors, commençons !

Démarrer un ordinateur peut être différent d’un appareil à l’autre. Il est donc possible que pour vous les choses ne soient pas exactement comme ce que nous allons voir ensemble. Ce n’est pas grave et il est tout à fait normal de demander de l’aide quand vous en aurez besoin.

2 Démarrer un ordinateur

La première chose à faire est de l’allumer. Assurez-vous que les les cables sont correctement branchés et identifiez le bouton qui permet de l’allumer. Celui-ci peut se trouver à différents endroits selon les modèles, mais il sera toujours indiqué par le symbole universel suivant :

Image of a po□er button icon

Image not found or type un□no□n

Une fois allumé, il faudra quelques minutes à votre ordinateur pour être en état de fonctionnement. Vous verrez l’écran s’allumer et une succession de messages apparaître et disparaître.

Cette étape liée au démarrage s’appelle en anglais ‘**booting up’** (un mot sans réel équivalent en français). Elle peut prendre de 15 secondes à plusieurs minutes selon les modèles.

Une fois l’étape démarrage terminée, l’ordinateur est prêt à être utilisé. A ce stade, il est possible qu’il vous demande de vous identifier, en saisissant votre nom d’utilisateur et votre mot de passe. Si c’est la première fois que vous l’utilisez, il se peut qu’il vous demande de créer votre compte utilisateur.

A login screen on a laptop computer

Image not found or type unknown

3 Le clavier et la souris

Pour faire fonctionner un ordinateur, on utilise un **clavier**, une **souris** ou un ‘pavé tactile’ (‘**trackpad**’ en anglais) dans le cas d’une tablette.

Il est indispensable de vous familiariser avec ces outils pour apprendre à utiliser un ordinateur.

La plupart des gens préfèrent placer le clavier devant l’écran lui-même placé juste devant eux, et la souris à côté du clavier, comme sur le schéma suivant :

Hands on keyboard positioned in front of a computer

Image not found or type unknown

La souris contrôle le **pointeur** que vous voyez apparaître à l’écran. Quand vous faites bouger la souris, vous faites bouger le pointeur.

La souris comporte deux boutons : un à gauche et un à droite. Vous verrez que vous serez souvent amené(e) à diriger le pointeur vers une chose qui se trouve sur l’écran, puis une fois le pointeur en place, à cliquer sur l’un de ses deux boutons.

Hand on mouse controlling the pointer on the screen

Image not found or type unknown

Avec les tablettes, vous n’utiliserez pas de souris, mais un ‘pavé **tactile**’ qui se trouve sous le clavier. Pour faire bouger le pointeur, faites simplement glisser votre doigt sur le ‘pavé tactile’. Certains ‘pavés tactiles’ n’ont pas de boutons, pour cliquer vous devrez soit appuyer, soit taper légèrement.

Le clavier vous permet de saisir des lettres, des nombres ou des mots entiers.

Quand vous verrez la petite barre verticale – aussi appelée **curseur**– (comme sur l’image ci-dessous)

clignoter, vous pourrez commencer à saisir à l’aide du clavier.

A blinking cursor in a browser's address bar

Image not found or type unknown

NB : le pointeur de la souris s’appelle aussi un curseur mais sa forme est différente. Le curseur du clavier s’appelle également le ‘point d’insertion’.

4 Utiliser un ordinateur

L’écran d’accueil représente votre bureau. Il est un peu organisé comme une table des matières ou comme un menu.

De cet écran d’accueil vous pouvez accéder aux différents programmes et fonctionnalités dont vous avez besoin pour faire fonctionner votre ordinateur.

Les icônes servent à représenter visuellement les différents dossiers, applications et commandes de votre ordinateur : elles vous donnent une première idée de ce dont il s’agit, un peu comme le ferait un logo. Double-cliquez sur l’icône, et le dossier ou l’application s’ouvre à l’écran.

Icons on a desktop

Image not found or type unknown

Un **bouton** est une commande qui permet d’activer certaines fonctions de l’application. Les commandes les plus utilisées d’une application sont représentées par des boutons.

Mouse cursor over a button

Image not found or type unknown

Les menus sont des listes organisées de commandes et de raccourcis. Cliquez sur un menu pour l’ouvrir et faire apparaître commandes et raccourcis. Puis cliquez sur l’un des éléments du **menu** pour exécuter celui-ci.

Mouse cursor over a menu

Image not found or type unknown

Lorsque vous ouvrez une application ou un dossier, ceux-ci apparaissent dans une **fenêtre**. Une **fenêtre** est une zone délimitée – un peu comme une image dans une image – avec ses propres menus et boutons qui sont spécifiques au programme dans lequel vous vous trouvez.

Vous pouvez ouvrir et organiser plusieurs fenêtres en parallèle sur votre bureau, et passer de l'une à l'autre.

Multiple windows over a desktop

Image not found or type unknown