













TECHNOLOGIE 3° Collège Jeanne d'Arc	Thème : Acquérir et transmettre des informations ou des données <i>« Comment créer un réseau de données »</i>	NOM : Prénom : Classe :
		S24 - Page 1/2

Compétences travaillées :

CT 5.2 (DIC.1.6) – CT 6.1 (OTSCIS.1.3) – CS 5.6 (IP.1.1)

Activité 1 : Environnement informatique

<hr/> <p>Fonction Capturer ou restituer des données numériques.</p>		<hr/> <p>Fonction Afficher les données venant de l'unité centrale</p>	
		<hr/> <p>Fonction Imprimer des informations venant de l'unité centrale</p>	
<p>Fonction Saisir du texte, des chiffres</p>		<p>Fonction Unité centrale</p>	
<p>Fonction Sélectionner manipuler des objets à l'écran</p>		<hr/> <p>Fonction Restituer le son en provenance de l'unité centrale</p>	
<p>Fonction Numériser des documents papiers</p>		<hr/> <p>Fonction Stocker et restituer des informations numériques</p>	
	<p>Fonction Communiquer et partager des informations</p>		

La configuration

*Les performances d'une configuration ont trois critères principaux :



Les logiciels :

Un logiciel est un programme informatique permettant l'exécution de tâches, d'applications. Certains sont propriétaires : ils faut une licence pour pouvoir les utiliser, d'autres sont libres : gratuits et sans licence.

Un système d'exploitation : pour gérer les périphériques et logiciels applicatifs : Windows, Mac Os, Linux ...

Quelques familles de logiciels applicatifs :

de bureautique : le traitement de texte (réalise des textes), le tableur-grapheur (calculs et graphes)

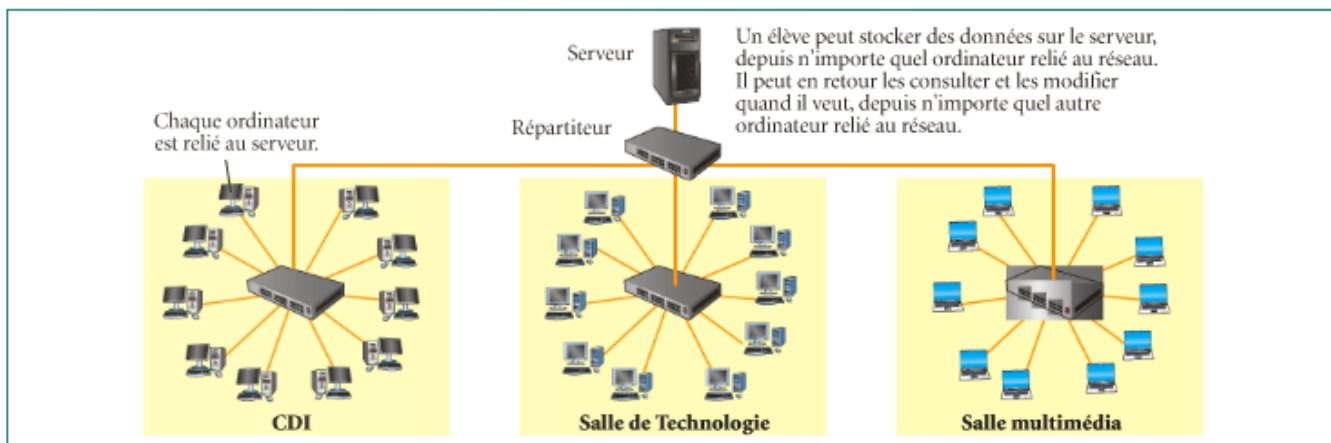
de publication : de PAO : mise en page de textes, titres et images sur du papier ex : Publisher (affiches etc)

de présentation sous la forme de diaporama : PREAO : ex: Impress et Powerpoint

de DAO, CAO et FAO: dessin, conception et fabrication assistée par ordinateur : Sketchup, Solidworks etc.

de traitement multimédia : pour le travail des sons ex : audacity, des vidéos et des images ex : photoshop

de présentation sur le WEB : éditeur de sites web, de blogs etc.. ex : Dreamweaver



DOC. 1 Une architecture informatique possible

1. Consultez le DOC. 1. À votre avis, quel est l'intérêt de relier tous les ordinateurs entre eux ?

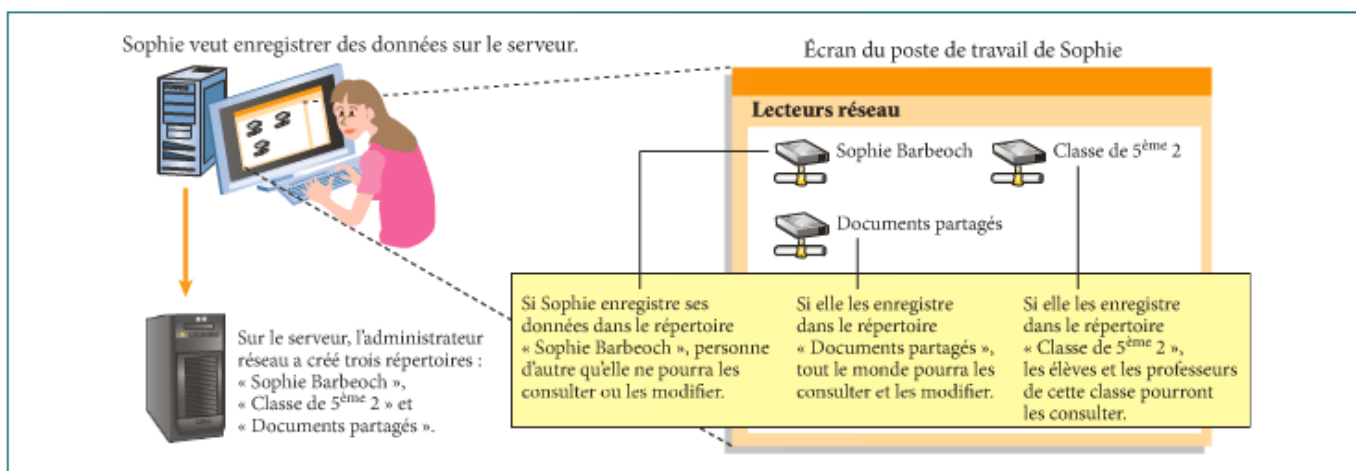
.....

.....

2. Quel est l'intérêt d'un serveur dans un réseau informatique ?

.....

Le travail en réseau



DOC. 2 La protection de ses données dans un réseau

1. Sur le DOC. 2, entourez en rouge le répertoire dans lequel Sophie doit enregistrer ses données si elle ne souhaite pas que d'autres personnes qu'elle ne les consultent.

2. Entourez en vert le répertoire dans lequel Sophie doit enregistrer les devoirs à rendre au professeur, sans que ses amis ne puissent modifier ses fichiers.

L'architecture du réseau de votre collège

1. Quelles sont les différentes salles du collège dans lesquelles vous utilisez un ordinateur ?

.....

2. Dans chacune de ces salles, combien y a-t-il d'ordinateurs ?

.....

3. Demandez à votre professeur de Technologie de vous présenter la structure matérielle du réseau de votre collège, et représentez son architecture dans le cadre ci-dessous.



4. Sur votre dessin, repérez chaque composant par son nom (ordinateur, répartiteur, imprimante, scanner, serveur, ...). Inscrivez également le nom des différentes salles où sont situés les ordinateurs (comme cela a été fait sur le **DOC. 1**).

Activité 3 : Les réseaux et Internet

1. À l'aide de la **Fiche annexe 10**, connectez-vous à Internet et allez sur le site <http://carrefour-numerique.cite-sciences.fr/Tutoriels>. Cliquez sur l'animation « Les réseaux et Internet ».

2. Comment est défini Internet dans cette animation ?

.....

3. Citez quelques services offerts par Internet.

.....

4. En quelle unité se mesure le transfert des données ?

.....

5. Quels sont les matériaux nécessaires pour constituer un réseau ?

.....