	Je découvre mon environnement numérique de travail	CYCLE 3
		Sciences & Technologie
		SÉQUENCE
		21
Compétences	<div><div><input type="checkbox"/> Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques</div><div><input checked="" type="checkbox"/> Concevoir, créer, réaliser</div><div><input type="checkbox"/> S'approprier des outils et des méthodes</div><div><input type="checkbox"/> Pratiquer des langages</div></div> <div><div><input type="checkbox"/> Mobiliser des outils numériques</div><div><input type="checkbox"/> Adopter un comportement éthique et responsable</div><div><input type="checkbox"/> Se situer dans l'espace et dans le temps</div></div>	
MOT 5.1 ➔ Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information		

Me connecter au réseau du collège

Pour pouvoir démarrer l'ordinateur, tu dois suivre la procédure ci-dessous.



Travail à faire

- Appuyer sur le bouton de démarrage de l'ordinateur ;
- Appuyer en même temps sur les touches du clavier **CTR + ALT + SUPPR** ;
- Saisir les identifiants de connexion « **Nom utilisateur** » et « **Mot de passe** » en respectant les caractères majuscules et minuscules ;
- Valider et attendre l'apparition du bureau de Windows à l'écran.

Utiliser les espaces partagés

Le professeur a mis des fichiers informatiques à ta disposition dans un espace partagé avec les camarades de ton groupe. Tu dois suivre la procédure ci-dessous pour accéder à cet espace.

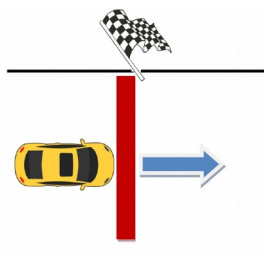


Travail à faire

- Ouvrir la « **Console utilisateur** » qui se trouve sur le bureau de Windows ;
- Dans le menu « **Mes outils** », cliquer sur le bouton « Accéder aux ateliers » ;
- Sélectionner l'atelier « **Defi-technologique** », puis cliquer sur « **Accéder** » ;
- Ouvrir le dossier « **Commun** ».

Nouveau défi – Programmer un jeu de course de voitures

Avant de programmer ton jeu de course de voiture, on te propose d'expliquer dans un premier temps comment fonctionne un programme informatique. Pour cela, tu as à ta disposition le jeu « Scratch-defi-chronometre ».



Travail à faire

- Ouvrir le fichier « **Scratch-defi-chronometre** » ;

Le but de ce jeu est d'arriver le plus vite possible à la ligne rouge

Pour démarrer le jeu, il suffit de le mettre en plein écran et de cliquer sur le drapeau vert.
Pour l'arrêter, il suffit de cliquer sur le panneau stop.



- Démarre le jeu et utilise les flèches du clavier ;
- Complète le tableau en indiquant dans la colonne de gauche ce que tu peux faire dans ce jeu et dans la colonne de droite, ce qui se passe.