



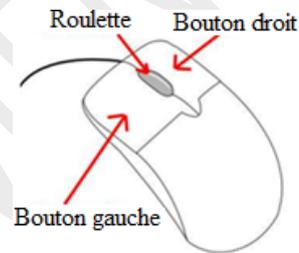
## LECON 2 : UTILISATION DE LA SOURIS

### SITUATION D'APPRENTISSAGE :

Vidéo en guise de situation d'apprentissage : <https://youtu.be/TXte2xE3aDk>

### RESUME DE LA LEÇON :

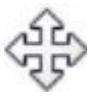
1. La **souris** est un périphérique de pointage. Elle sert à déplacer un pointeur sur l'écran et permet de sélectionner, déplacer, manipuler.



La souris interprète les mouvements de la main pour ensuite les transmettre au système informatique. Ce périphérique permet de sélectionner des objets, de cliquer, de dessiner, etc.

2. **Le pointeur** : Généralement représenté sous forme de flèche blanche, le **pointeur** de la souris est la *représentation visuelle* de celle-ci. Le pointeur peut également signifier à l'utilisateur des actions à venir ou en cours.

Pointeur	Signification
	Cette flèche indique l'état par défaut du curseur. Le pointeur est généralement représenté sous cette forme
	Un point d'interrogation indique que l'on peut obtenir une aide ou plus d'informations concernant l'élément sur lequel l'on pointe grâce au clic gauche de la souris. Si l'on ne bouge pas la souris durant une seconde, une bulle d'informations apparaît à l'écran.
	Le cercle, qui peut parfois prendre la forme d'un <i>sablier</i> , signifie que le système est en cours de chargement : il traite l'information. Il faut donc faire preuve de patience. L'icône est généralement accompagnée d'un ralentissement du système.

	Pour ce cas de figure, Le système est aussi en train de charger mais mobilise moins de ressources que lorsqu'il affiche un cercle. Les opérations sont en train de se réaliser en arrière-plan mais l'on peut continuer à utiliser sa machine normalement
	Cette barre indique un emplacement de texte. En cliquant sur le bouton gauche, on accède à une zone de texte et on a la possibilité de modifier et d'ajouter des caractères dans le champ prévu à cet effet.
	L'icône de la main se rencontre principalement sur Internet. Il apparaît au-dessus d'un lien hypertexte ou de tout autre élément sur lequel l'on peut agir en cliquant sur le bouton gauche.
	Les flèches directionnelles signalent la possibilité de déplacer un élément. Pour ce faire, on clique sur l'élément puis on déplace la souris où l'on veut.
	Cette double-flèche indiquant une direction opposée permet de redimensionner un élément, comme par exemple la fenêtre d'un logiciel. On peut la trouver dans les coins des fenêtres ouvertes, si le redimensionnement est possible.

### 3. Les types de clic

On clique lorsque l'on appuie sur l'un des boutons de la souris. Il existe plusieurs types de clics :

- **Le clic gauche** : le clic le plus commun. On peut s'en servir dans de très nombreux cas, notamment pour cliquer sur des liens Internet.
- **Le double-clic** : pour l'effectuer, il faut cliquer deux fois de suite sur le bouton gauche de la souris. Le double clic permet d'ouvrir des fichiers ou des logiciels depuis l'Explorateur de Windows. Pour lancer des logiciels depuis le menu Démarrer, un seul clic suffit.
- **Le clic droit** : généralement utilisé pour ouvrir un menu contenant des options additionnelles, les menus contextuels.
- **Le clic central** : si la souris est équipée de ce bouton, on peut rapidement accéder à des fonctionnalités supplémentaires des logiciels.
- **Faire défiler** : Bien qu'il ne s'agisse pas d'un clic à proprement parler, il fait défiler le contenu de la page.

## **SITUATION D'EVALUATION :**

Ton ami était absent à la dernière leçon de TICE où le professeur a parlé de la souris comme étant un périphérique d'entrée. Étonné qu'on parle de « souris » en informatique, il veut savoir ce qu'est la souris d'un ordinateur. Il te sollicite pour cela.

- 1) Donne la définition de la souris ;
- 2) Fais un schéma annoté de la souris en prenant soin d'indiquer ses différents boutons ;
- 3) Identifie les différents clics que l'on peut faire avec une souris.

PROPRIETE MENETEP

## EXERCICES / DOCUMENTATION :

### Exercice 1

Remplie le tableau suivant :

Type de clic	Bouton utilisé	Nombre de clics
Clic gauche		
Clic droit		
Double clic		



### Exercice 2

Indique l'attitude que l'utilisateur doit tenir lorsque le pointeur de la souris prend chacun des aspects suivants :

- a)  b) 