

Préambule...

Informatique : "...ensemble des sciences et techniques en rapport avec le traitement de l'information..." (Wikipédia)

L'informatique est un ensemble **matériel**, **logiciel** et **utilisateur** permettant de rechercher ou créer, de consulter ou échanger, de transmettre, de modifier ou conserver, de traiter ou exploiter l'information. Ce qui implique une foule d'activités induites par les pouvoirs grandissants de ce domaine.

Aujourd'hui, l'informatique permet d'écrire des courriers ou des livres, de calculer son budget ou ses impôts, de présenter un projet ou un cours, de gérer un carnet d'adresses ou un stock de marchandises...

On peut aussi, grâce à Internet, trouver une recette, un horaire, un programme de cinéma, acheter un CD musical aussi bien qu'une voiture... faire parvenir un document et le recevoir en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire !

Jouer, regarder un film sur DVD ou télévisé, écouter de la musique sur un CD ou la radio en direct, enlever les yeux rouges sur un cliché sont des activités très classiques, dites "multimédia".

Recherche, culture, commerce... la somme des possibilités de l'outil informatique est considérable !

Que demande un débutant en informatique ?

De pouvoir créer, utiliser et accéder à l'information simplement, sans que cela n'exige de compétences exceptionnelles ! Cependant, on suppose un minimum d'intérêt et de participation de l'élève...

Pour cela, cet atelier se présente d'une façon qui se veut pratique et la plus rationnelle possible.

Il ne prétend nullement couvrir l'intégralité du domaine, ce qui le placerait immédiatement hors sujet et dépasserait les possibilités du débutant.

Son contenu est réduit à l'indispensable et illustré chaque fois que nécessaire. Le vocabulaire employé est ordinaire et les mots du jargon informatique sont largement expliqués. Idéalement, il est diffusé sous forme physique via une animation en salle et un support papier distribué à mesure de l'avancement des travaux. Ces supports et de nombreux autres documents de soutien sont téléchargeables sur le site Internet de l'auteur¹.

Avec quelle pédagogie ?

À l'usage, on découvre très vite qu'il existe de multiples cheminements pour obtenir un même résultat. Il est évidemment inutile de tous les décrire sous peine de rendre la tâche disproportionnée.

Cet atelier s'attachera donc à proposer le moyen le plus sûr (pas forcément le plus rapide) tout en laissant la possibilité de choisir par soi-même ultérieurement la procédure qui convient le mieux.

Pas question ici de parler de successions de 0 et de 1... pas de ligne de commandes... pas de macros...

Non ! Seulement la démonstration au novice, à l'inquiet, au contraint, au réfractaire... qu'il peut obtenir quelque chose d'un ordinateur !

Pour autant, n'attendez pas une bête liste de "on fait comme ça pour..."

Vous trouverez plutôt des méthodes qui vous conduiront à trouver par vous-même le "comment on fait pour..."

Dans les faits : patience, écoute, explications, analogies, exemples, exercices et tests...

Et pour finir, une bonne pédagogie ne pouvant se dispenser de quelques bons conseils, GgPointDoc vous invite à éventuellement lire le contenu de la page 19 sans trop attendre...

Bonne découverte !

¹ [Http://ggpointdoc.fr](http://ggpointdoc.fr)