

Les ressources numériques distantes

Ce sont les ressources numériques à votre disposition via **internet**.

Ces ressources sont donc accessibles depuis tout ordinateur, tablette ou smartphone.

I Accéder à une ressource sur le web

Pour accéder à une ressource sur le **web**, il faut un ordinateur connecté à internet sur lequel un logiciel spécifique est installé : **un navigateur**.

Exemples : Mozilla Firefox, Google Chrome, Microsoft Edge, Navigateur Web, Opera, Dolphin, Puffin...

Deux cas sont possibles :

➤ Soit on connaît l'**adresse** de la ressource

On appelle cette adresse une **URL**. Elle est de la forme <http://www.exemple.com>

Il suffit alors de la recopier dans la **barre d'adresse** du navigateur.

➤ Soit on ne connaît pas l'adresse URL de la ressource

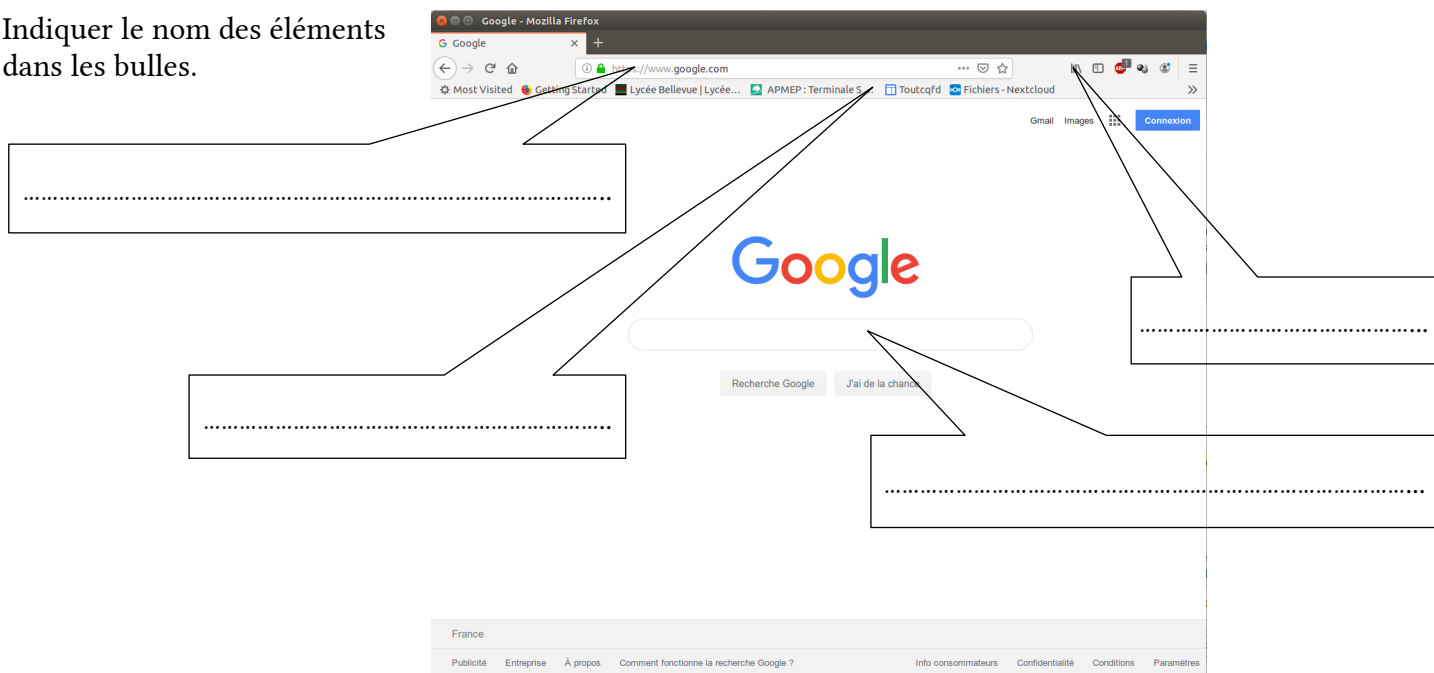
Dans ce cas, il faut d'abord passer par un outil qui permet de retrouver l'adresse. C'est **un moteur de recherche** qui donnera le lien vers la ressource après une recherche par **mots clés**.

Citer les noms de quatre moteurs de recherche :

.....

II Configuration du navigateur

Indiquer le nom des éléments dans les bulles.



Gérer ses marques pages :

- 1) Allumer l'ordinateur puis démarrer le navigateur **Firefox**.
- 2) Faire apparaître la **barre personnelle** et y glisser le lien vers le site du lycée.
- 3) Pourquoi utiliser des **marques pages** ?

.....

- 4) Comment marquer des pages dans le navigateur de votre smartphone ?

.....

III Des lien utiles

Le site du lycée

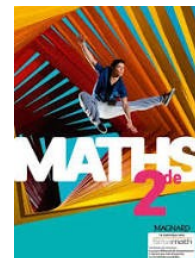
Le lycée dispose d'un ENT (Espace Numérique de Travail), c'est **e-lyco** édité par **It's learning**. Pour se connecter, il faut connaître vos identifiants (différents des identifiants réseau du lycée).

- 1) Rechercher la page web du lycée et la placer en marque page.
- 2) Paramétrer la messagerie à l'aide du tutoriel placé dans **Classes/ELEVES-GT03/Ressources**.
- 3) Enregistrer ce fichier dans **Vos Fichiers e-lyco** à l'aide de l'autre tutoriel.

Le livre de mathématiques

Le livre de math est édité par **Magnard**, il est disponible gratuitement en version numérique sur le site des **manuels Sésamath**.

Rechercher la page web et la placer en marque page.



La calculatrice Numworks

Un **émulateur** de la calculatrice **Numworks** est disponible gratuitement en ligne.

Rechercher la page web et la placer en marque page.



L'éditeur de programmes Python

Python 3 est le langage de programmation officiel du lycée. Il sera notamment utilisé en Math, en Physique, en SNT.

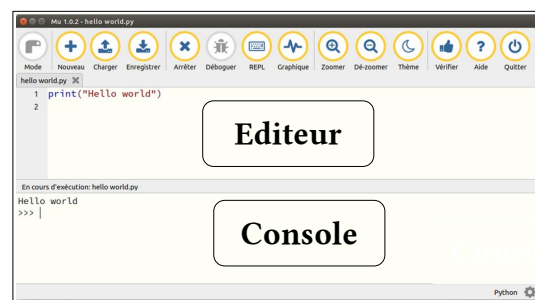
Un éditeur en ligne facile à utiliser est **Create with code**

- 1) Rechercher la page web et la placer en marque page.
- 2) Exécuter le programme en cliquant sur ► **run**.
- 3) Répondre à la question et valider.



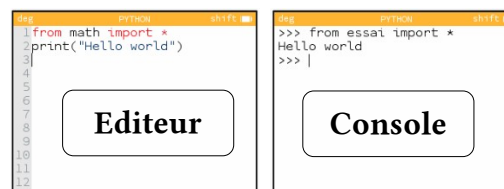
Un éditeur installer au lycée est **Mu-editor**

- 1) Rechercher mu-editor dans le dossier **Logiciels**.
- 2) Dans l'éditeur, écrire le programme : **print("Hello world")**
- 3) Exécuter le programme en cliquant sur **run**.



Un éditeur dans la calculatrice **Numworks**

- 1) Sur l'émulateur Numworks, aller dans le menu Python
- 2) Ajouter un programme `essai.py`
- 3) Écrire le programme : **print("Hello world")**
- 4) Exécuter le programme en revenant à la liste des programmes et ...



Un autre programme à saisir puis à tester dans l'un des éditeurs :

Traduire en français les mot anglais suivant :

import : input :

integer (int) : print :

En déduire le fonctionnement du programme.

```
1 print("Quel est votre age ?")
2 a=int(input())
3 d=18-a
4 print("Dans",d,"ans vous serez majeur.")
```