

NetExpress Niv 2 ----- Travail à faire

Sélectionne **deux chapitres** dans le tableau ci-dessous.

Chaque chapitre est composé de trois leçons.

Pour chacune des leçons tu inventeras trois questions et tu trouveras leurs réponses, soient 9 questions et réponses par chapitre. Tu notes les questions et leurs réponses à l'aide d'un traitement de texte (*Open Office ou autre*).

Chaque élève devra donc trouver 18 questions et leurs réponses.

	CHAPITRES	Leçons
1	S'INFORMER - Les moteurs de recherche	Au cœur d'un moteur de recherche. Comment affiner sa recherche. Quelle est la meilleure réponse ?
2	S'INFORMER - La presse en ligne	Webcam les espionnes du web Visiophonie et « chat » vidéo. Les chaînes de télévision du web.
3	S'INFORMER - Internet et les enfants	Internet à l'école. Les sites web pour enfants. Filtrer les contenus à risques.
4	S'INFORMER - Vers l'internet à grande vitesse	Du modem jusqu'au câble. Faites vos comptes. Demain le satellite et l'ADSL.
5	UTILISER - Quand le Web fait sa télévision.	Webcam les espionnes du Web Visiophonie et « chat » vidéo. Les chaînes de télévision du Web.
6	UTILISER - La compression de fichiers	Le poids une question de taille. La compression comment ça marche ? « Zipper » pour bien transférer
7	UTILISER - Le transfert de fichiers	Qu'a-t-il dans un serveur FTP ? Des logiciels à piocher sur le Web Gare aux Virus.
8	UTILISER - Les clés du chiffrement	Une histoire de clés. Les logiciels de chiffrement. Quand le navigateur protège les transactions.
9	UTILISER - Le commerce électronique.	Trois marchands de l'internet Une autre vision de la VPC. Le paiement électronique.
10	COMMUNIQUER - Les groupes de discussion ou forum	Les groupes de discussion. Premiers pas dans un forum. La propagation des nouvelles.
11	COMMUNIQUER - « Chat » ou les communautés virtuelles	IRC l'ancêtre des communautés. Rencontres dans un monde virtuel. ICQ, petites communautés privées.
12	COMMUNIQUER - Jouer sur internet	Les sites de jeux vidéo. Face à face en réseau. Les serveurs multi-joueurs.

13	COMMUNIQUER - D’Intranet à extranet	Qu’est-ce que l’intranet ? Un intranet ouvert sur le net. Les avantages d’un extranet
14	CREER - Paroles et musique sur le web.	Créer des sons numériques. Préparer un son pour internet. Quand le son voyage sur le net
15	CREER - Le secret des images numériques.	Numériser sans peine. Préparer ses images pour le web. Des pages web bien illustrées
16	CREER - Le web en animation	La recette d’un GIF animé. Shockwave des animations avec plug-in. VRML ou le web en trois dimensions.
17	CREER - Créer sa vidéo pour le web	Créer des vidéos numériques. Préparer une vidéo pour internet. Diffuser de la vidéo sur le net.