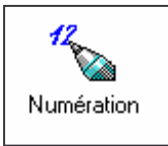


Présentation des didacticiels de calcul



Séance d'exercices. Il s'agit d'écrire sous forme numérique des nombres écrits en toutes lettres.

Prérequis : connaissance des ordres décimaux.

Objectifs généraux :

Etre capable :

- de nommer les unités décimales.
- d'écrire les chiffres dans l'ordre de leur valeur de position.

Scénario

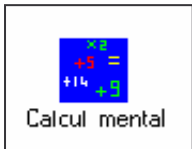
1. Choisir le niveau de difficulté en fonction de la grandeur des nombres voulus. Pour se faire : "cliquez" sur la flèche pointé vers le bas à côté de NIVEAU, puis, "cliquez" sur le nombre voulu.
2. "cliquez" sur le bouton [Début] et entrer votre nom (maximum 12 caractères),
3. Utilisez le pavé numérique pour écrire votre réponse.
4. "cliquez" sur le bouton [OK] pour vérifier votre réponse.

Aucune solution ne sera donnée, vous pourrez passer l'exercice en cliquant sur le bouton [Suivant] ou tenter une nouvelle réponse.

En cas d'erreur, le bouton [Efface] vous permet de remettre l'affichage à zéro.

A tout moment, vous pouvez quitter le programme en cliquant sur le bouton [Fin], une petite fenêtre vous affichera le score obtenu et celui-ci sera enregistré dans un fichier avec le nom et le temps (en minutes) d'utilisation du programme.

Vous pourrez consulter et/ou imprimer les résultats grâce au programme Résultats.



Séance d'exercices pour l'addition et la soustraction, la multiplication des nombres entiers par le calcul mental.

Objectifs généraux :

Etre capable :

- de résoudre mentalement une suite consécutive d'additions, de soustractions et de multiplications,
- d'acquérir de la vitesse et de la précision dans l'exécution.

Scénario

1. Choisir l'opération en sélectionnant le menu déroulant *Opérations*. "cliquez" sur Opération ou utiliser la combinaison de touche Alt-O
2. Choisir les options en sélectionnant le menu déroulant *Options*. "cliquez" sur Options ou utilisez la combinaison de touche Alt-P
3. "cliquez" sur [Début] et entrez votre nom (maximum 12 caractères).

Un nombre de départ est affiché et successivement les nombres à additionner ou à soustraire ou à multiplier.

Au terme de chaque série, deux possibilités sont offertes; soit de donner la réponse, soit de visualiser l'ensemble des opérations en cliquant sur le bouton [?].

4. "cliquez" sur le bouton [OK] pour vérifier votre réponse.

Aucune solution ne sera donnée, vous pourrez passer l'exercice en cliquant sur le bouton [Suivant] ou tenter une nouvelle réponse.

En cas d'erreur, le bouton [Efface] vous permet de remettre l'affichage à zéro.

A tout moment, vous pouvez quitter le programme en cliquant sur le bouton [Fin], une petite fenêtre vous affichera le score obtenu et celui-ci sera enregistré dans un fichier avec le nom et le temps (en minutes) d'utilisation du programme. Vous pourrez consulter et/ou imprimer les résultats grâce au programme Résultats.



Séance d'exercices sur les séries numériques à compléter logiquement suivant une règle arithmétique à retrouver.

Prérequis : connaissance des symboles liés aux dominos;
blanc = 0, ainsi que les valeurs permises = 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6

Objectifs généraux :

Etre capable :

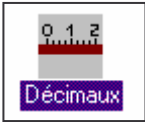
- de déduire la règle permettant de retrouver le nombre à inscrire sur chaque face du domino.

Scénario

Après avoir donné votre nom (maximum 12 caractères), une série de dominos est présentée. Pour donner votre solution, "faire glisser" (en maintenant la pression sur le bouton de gauche de la souris) une face parmi celles de droite sur le domino à compléter.

Après avoir "cliqué" sur le bouton [Vérification], 2 cas peuvent se présenter, soit la réponse est correcte, soit vous avez commis une erreur et un indice vous est affiché. La solution peut être obtenue en cliquant sur le bouton [Solution].

Vous pouvez obtenir une nouvelle série à compléter en cliquant sur le bouton [Suivant]. A tout moment, vous pouvez quitter le programme en cliquant sur le bouton [Fin]. Une petite fenêtre vous affichera le score obtenu et celui-ci sera enregistré dans un fichier avec le nom et le temps (en minutes) d'utilisation du programme. Vous pourrez consulter, imprimer les résultats grâce au programme Résultats.



Séance d'exercices relative au classement de nombres décimaux positifs et négatifs par ordre de grandeur sur une droite orientée.

Prérequis : connaissance des ordres décimaux.

Objectifs généraux : être capable de classer des décimaux positifs et négatifs.

Scénario

Après avoir donné votre nom (maximum 12 caractères), une série de nombres décimaux sont présentés au-dessus d'une droite orientée.

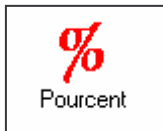
Vous pouvez choisir des nombres positifs et/ou négatifs d'une ou de deux décimales de même unité ou d'unités différentes.

Placer les nombres en ordre croissant, dans les cases blanches situées sur la droite, en respectant le sens de la flèche. Méthode : faire "glisser" les nombres en maintenant la touche gauche de la souris enfoncée. Si vous avez commis une erreur, déplacer le nombre sur celui qui occupe sa place de la même manière et les places seront interchangées automatiquement.

Après avoir "cliqué" sur le bouton [Vérification], 2 cas peuvent se présenter, soit la réponse est correcte, soit vous avez commis une erreur et un indice vous est affiché. La solution peut être obtenue en cliquant sur le bouton [Solution].

Vous pouvez obtenir une nouvelle série à placer en cliquant sur le bouton [Suivant].

A tout moment, vous pouvez quitter le programme en cliquant sur le bouton [Fin]. Une petite fenêtre vous affichera le score obtenu et celui-ci sera enregistré dans un fichier avec le nom et le temps d'utilisation du programme. Vous pourrez consulter ou imprimer les résultats grâce au programme Résultats.



Séance d'exercices sur les pourcentages simples (5%, 10%, 75%,...) et de problèmes (TVA, intérêts,...).

Prérequis : les décimaux, la règle de trois, les fractions.

Objectifs généraux :

Etre capable :

- d'utiliser une calculatrice.
- de calculer des pourcentages appliqués à des situations courantes.

Scénario

Après avoir donné votre nom (maximum 12 caractères), un premier écran vous permet de visualiser différents exemples de calcul d'un pourcentage en cliquant sur les étiquettes les annonçant. Pour choisir le type d'exercice, "cliquez" sur le menu déroulant *Exercices*. Deux options sont proposées : Simples ou Problèmes

Pour commencer la séance d'exercices "cliquez" sur le bouton [Exercices], un deuxième écran apparaît avec l'énoncé à gauche et une calculatrice à droite.

Pour transférer le résultat obtenu sur la calculatrice dans la zone réponse, il vous suffit de cliquer sur le bouton [Copie].

Après avoir "cliqué" sur le bouton [Vérification], 2 cas peuvent se présenter, soit la réponse est correcte, soit vous avez commis une erreur et un indice vous est affiché. Vous pouvez passer l'exercice en cliquant sur le bouton [Suivant] ou tenter une nouvelle réponse. La solution peut être obtenue en cliquant sur l'icône représentant une clé.

A tout moment, vous pouvez quitter le programme en cliquant sur le bouton [Fin]. Une petite fenêtre vous affichera le score obtenu et celui-ci sera enregistré dans un fichier avec le nom et le temps (en minutes) d'utilisation du programme. Vous pourrez consulter, imprimer les résultats grâce au programme Résultats.



Les résultats obtenus lors des séances d'exercices sont sauvegardés dans un fichier ascii nommé : RESULTAT.TXT .

Lorsque vous exécutez le programme RESULTATS, vous visualisez les données sous forme d'un tableau. Ces données sont classées par ordre alphabétique sur le nom.

Exemple :

Dates	Noms	Matières	Minutes	Scores
01/09/93	Fabienne	Pourcent	2	82%
01/09/93	Marc	Dominos	5	75%

Si le nombre de résultats est plus important que le nombre de lignes visibles dans la fenêtre du tableau, une barre de défilement s'affiche à droite du tableau pour permettre le déplacement vertical.

3 possibilités vous sont offertes; IMPRIMER, EFFACER, QUITTER.

IMPRIMER : impression des résultats. Vérifiez votre imprimante (câble, port,...).

EFFACER : tous les résultats du fichier seront effacés après confirmation.

QUITTER : sortie du programme.