

CalcFourthGrade Mode d'emploi

20 septembre 2009



FIG. 1 – **CalcFourthGrade** Version 1.2.5

Table des matières

1	Quel est l'usage de CalcFourthGrade ?	2
2	Utilisation du programme CalcFourthGrade en mode Entrainement.	2
2.1	Le mode Entrainement	2
2.2	Changement des paramètres du programme.	5
3	Utilisation du programme CalcFourthGrade en mode Évaluation.	6
3.1	Différence avec le mode Entrainement	7

1 Quel est l'usage de **CalcFourthGrade** ?

CM1 (Fourth Grade comme on dit en anglais, Vierte Klasse en allemand), c'est ta quatrième année à l'école et tu deviens un grand. Mais pour être vraiment grand, il faut savoir compter. Et même savoir *compter de tête*, sans papier ni calculatrice pour te débrouiller dans les magasins et être sûr qu'on se ne moque pas de toi avec les prix.

Ce programme a pour but de t'entraîner au niveau CM1 à des calculs simples mais sous une forme amusante en pratiquant :

- L'addition.
- La soustraction.
- La multiplication.
- La division.

Toutes ces opérations ne portent que sur des nombres entiers positifs. **CalcFourthGrade** se pratique suivant 2 façons :

- Un mode **Entraînement** : tu peux librement t'entraîner.
- Un mode **Évaluation** : tes résultats sont **enregistrés** et peuvent être analysés par le Maître ou la Maîtresse qui peuvent apprécier tes progrès.

2 Utilisation du programme **CalcFourthGrade** en mode **Entraînement**.

2.1 Le mode **Entraînement**.

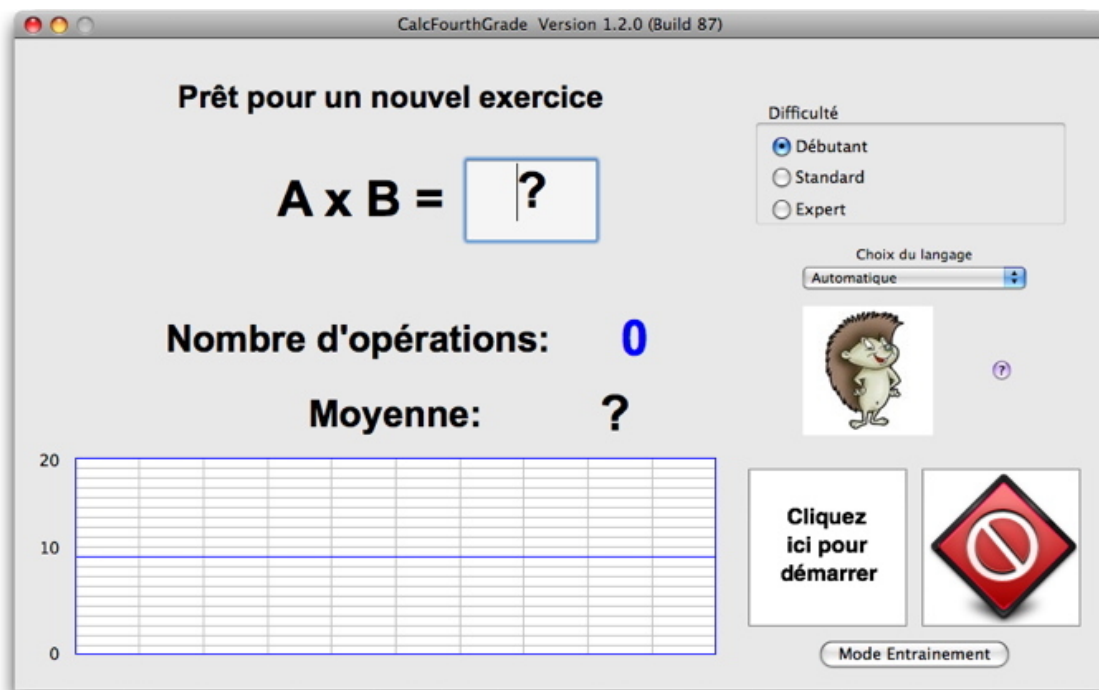


FIG. 2 – Lancement de **CalcFourthGrade**

Le programme démarre en mode **Entraînement**. Le bouton jaune/**Cliquez ici pour démarrer** clignote. C'est le bouton qu'il faut cliquer pour démarrer un exercice. Un exercice commence en cliquant sur le bouton **Nouvelle opération** ou en tapant sur la touche **Entrée** du clavier de l'ordinateur.

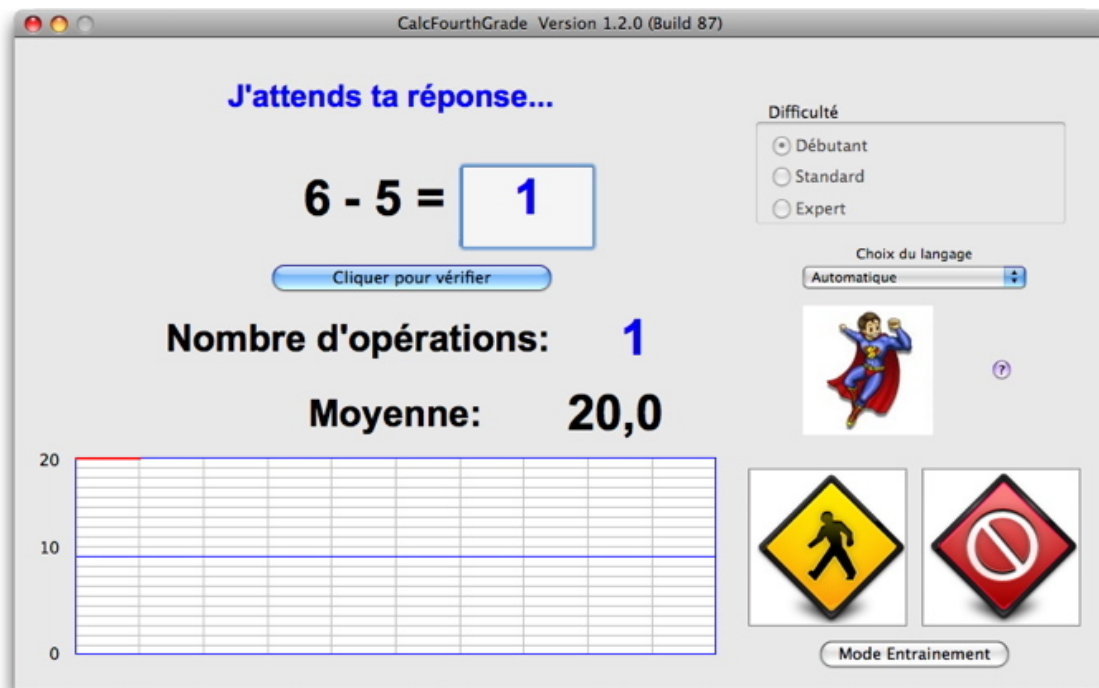


FIG. 3 – Pour démarrer une opération, on clique sur le bouton **Nouvelle opération** ou on tape sur la touche **Entrée**.

Une question est alors posée par le programme, par exemple : $19 - 9 = ?$.

Lorsque tu as tapé la réponse, tu peux cliquer sur le bouton **Cliquer pour vérifier** ou taper sur la touche **Entrée** du clavier de l'ordinateur pour vérifier ta réponse.

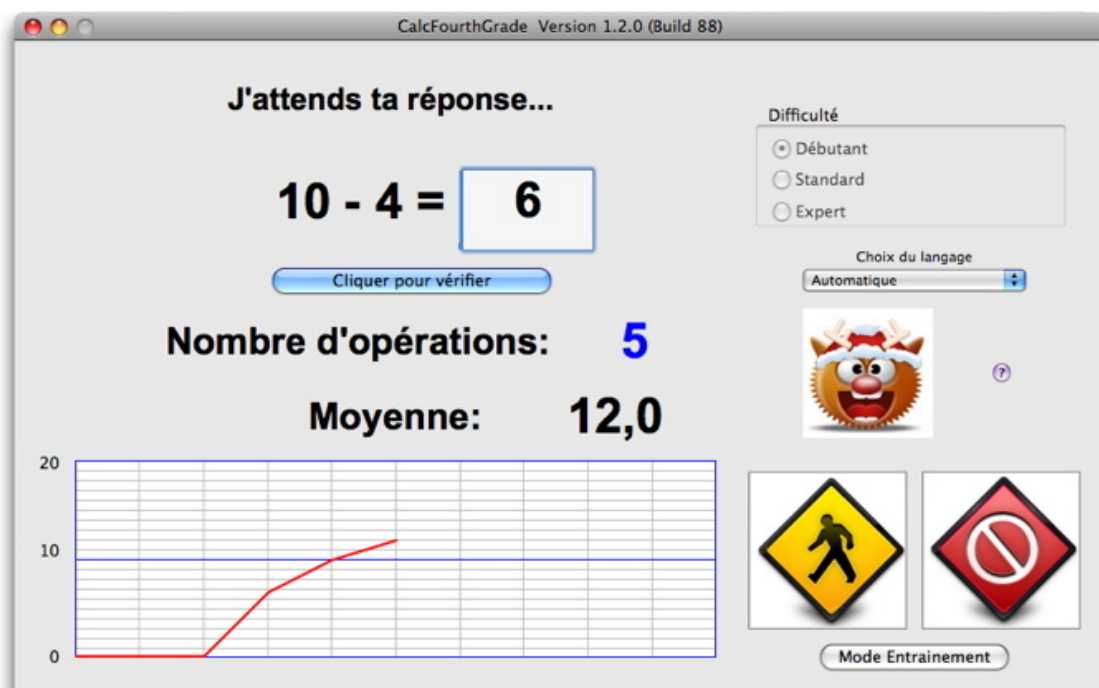


FIG. 4 – Après l'entrée d'une réponse, on la vérifie en cliquant sur le bouton **Cliquez pour vérifier** ou en tapant sur la touche **Entrée**.

Si ta réponse est bonne, le programme affiche : **Bravo !** (voir la figure [5]).

À noter que le logo évolue avec ta moyenne. Note aussi que tu peux arrêter un exercice en cliquant sur **le bouton rouge**.

On peut également régler la difficulté avec les radio-boutons du panneau **Difficulté** (voir [7]) : juste après avoir démarré un exercice en ayant cliqué sur le bouton jaune, clique sur un des radio-boutons du panneau **Difficulté**.

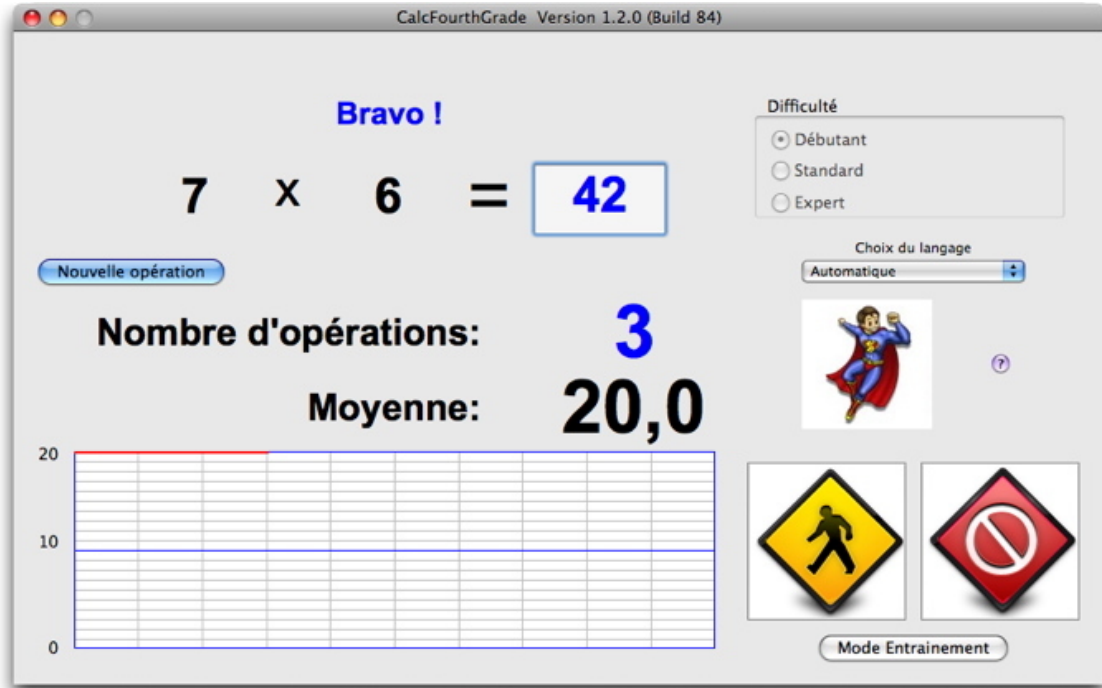


FIG. 5 – Comportement de **CalcFourthGrade** en cas d'une bonne réponse.

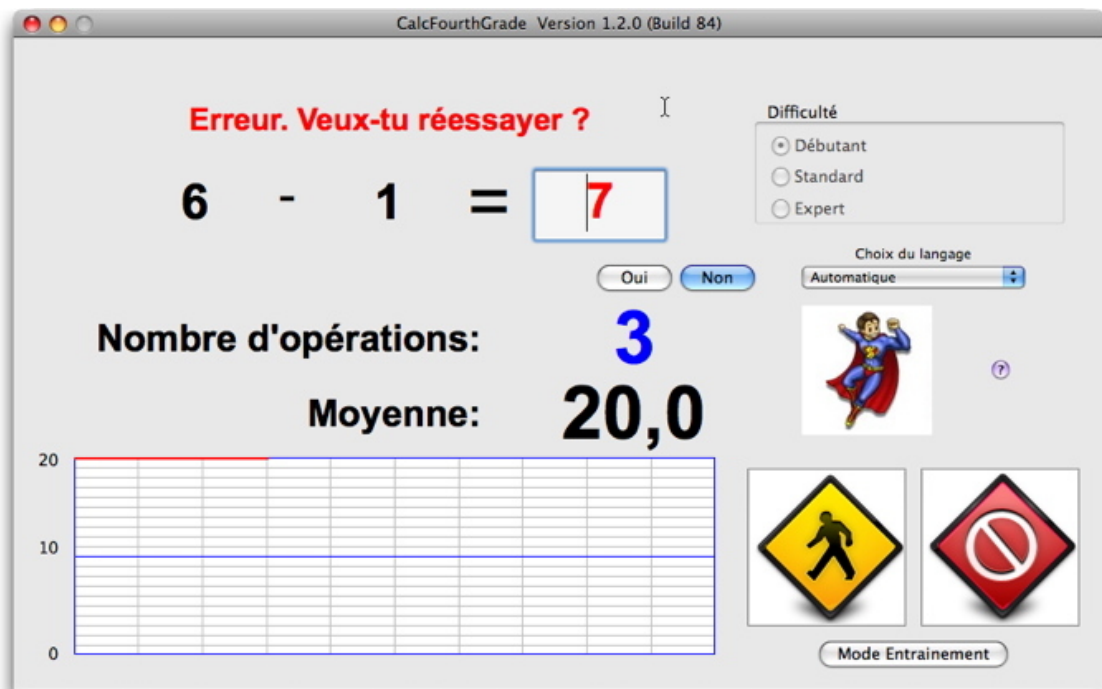


FIG. 6 – Comportement de **CalcFourthGrade** lors d'une réponse fausse.

Si la réponse est mauvaise, le programme affiche : **Erreur. Veux-tu réessayer ?**.

En cliquant sur le bouton **Oui**, tu peux tenter de trouver le bon résultat. En cliquant sur le bouton **Non** ou en tapant sur la touche **Entrée**, tu peux abandonner et essayer une nouvelle opération.

Fin d'un exercice : **CalcFourthGrade** s'arrête lorsque l'élève atteint le nombre maximum d'opérations par exercice fixé par le Maître ou la Maîtresse.

Le programme affiche le nombre d'opérations que tu as faites et ta moyenne sur 20. De plus, le programme trace un graphique représentant l'évolution de ta moyenne en fonction du nombre d'opérations.

Si tu cliques sur le bouton **rouge**, tu arrêtes l'exercice. Tu peux refaire un exercice en cliquant sur le bouton **jaune**.

2.2 Changement des paramètres du programme.

L'interface du programme permet de modifier :

- La **difficulté** d'un exercice.
- Le **langage** du programme : on a le choix entre le français, l'anglais ou l'allemand (automatique choisit la langue de l'ordinateur).
- Le passage en mode **Entraînement/Évaluation**.

Pour que ce changement de mode soit possible, il faut que le Maître ou la Maîtresse charge la liste des élèves de la classe.

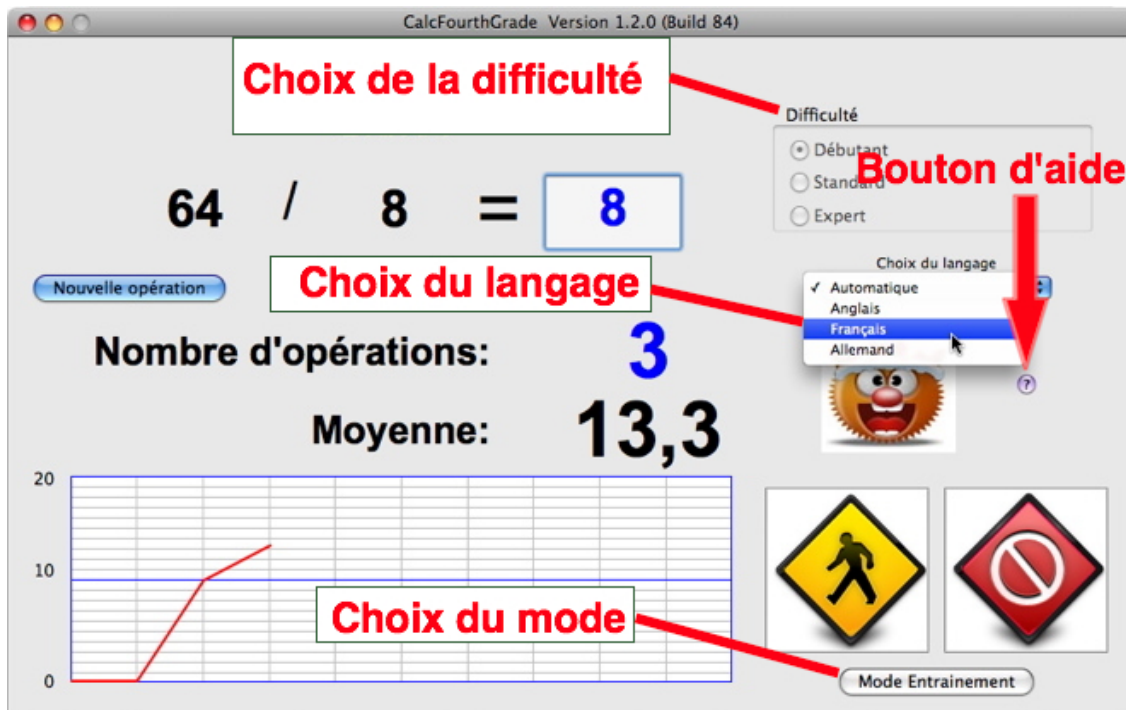


FIG. 7 – Paramètres du programme.

Remarque le bouton d'aide : en cliquant sur ce bouton tu accèdes à ce document.

3 Utilisation du programme **CalcFourthGrade** en mode **Évaluation**.

Si le Maître ou la Maîtresse ont activé le mode **Évaluation** en chargeant la liste des élèves de la classe, on peut passer du mode **Entrainement** au mode **Évaluation** en cliquant sur le bouton **Choix du mode** (voir figure [7]).

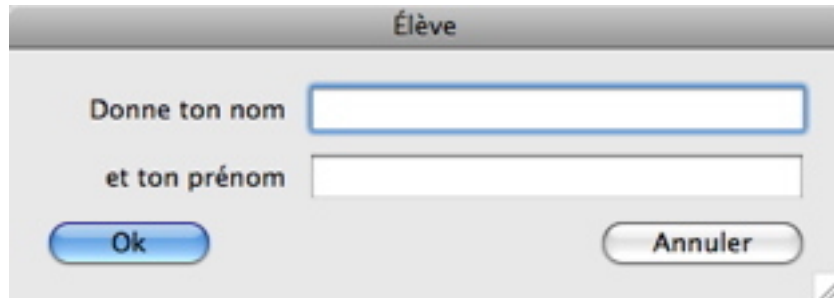
A dialog box titled "Élève" with a grey header. It contains two text input fields: "Donne ton nom" and "et ton prénom". Below the fields are two buttons: "Ok" on the left and "Annuler" on the right.

FIG. 8 – Entrée du nom et prénom de l'élève.

La seule différence avec le mode **Entrainement** c'est qu'en mode **Évaluation**, tous les exercices que tu feras seront enregistrés de sorte que le Maître ou la Maitresse puisse apprécier tes progrès.

Ainsi le jeux commence en demandant ton nom et ton prénom (voir figure [8]). **Si tu fais partie de la classe, tu peux jouer. Si tu joues pour la première fois, tu dois définir un mot de passe. Surtout, il faut t'en souvenir pour pouvoir jouer à l'avenir.** Si tu l'oublies, il faudra demander au Maître ou à la Maîtresse d'effacer l'ancien mot de passe pour que tu puisses en faire un nouveau, car personne ne peut le connaître. *Tu dois utiliser un mot de passe pour que personne ne joue à ta place et te fasse des blagues.*


A dialog box titled "Nouveau mot de passe" with a grey header. It contains a text input field labeled "Tapez votre mot de passe" and an "Ok" button to its right. Below the field are two buttons: "Afficher le mot de passe" and "Annuler".

FIG. 9 – Première saisie du mot de passe.

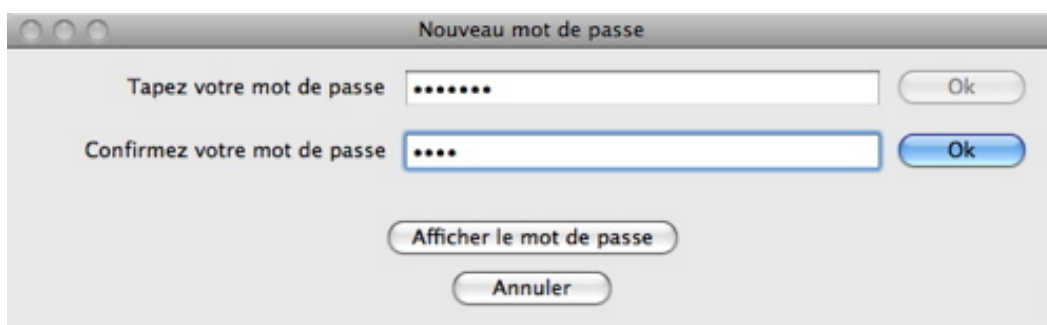
A dialog box titled "Nouveau mot de passe" with a grey header. It contains two text input fields: "Tapez votre mot de passe" (with 7 dots) and "Confirmez votre mot de passe" (with 4 dots). Each field has an "Ok" button to its right. Below the fields are two buttons: "Afficher le mot de passe" and "Annuler".

FIG. 10 – Deuxième saisie du mot de passe pour vérifier que les deux mots de passe sont identiques.

Lorsque tu crées ton mot de passe le programme te le demande 2 fois pour t'éviter des fautes de frappe.

3.1 Différence avec le mode **Entrainement**

Excepté cette introduction nominative dans la série d'exercices, le déroulement d'un exercice est identique, en mode **Entrainement**[\[2\]](#) et en mode **Évaluation**[\[3\]](#).