

L O G I C I E L

44

# Réussir

## LES 4 OPÉRATIONS

Disquette AMSTRAD 464/664/6128

# COMMENT REUSSIR

A ne plus faire de fautes en dictée sur l'ensemble des règles de la disquette ?

- 1) Commencer par s'entraîner à répondre sans faire d'erreurs. Pour cela, prononcer dans sa tête les questions que pose l'ordinateur lorsque l'élève se trompe. La mention ASSIMILE apparaît en fin d'exercice dès que l'élève fait moins de 10 % d'erreurs.
- 2) S'entraîner à répondre de plus en plus vite jusqu'à ce qu'apparaisse la mention ACQUIS. **Si vous ne respectez pas cette consigne vous ne constatarez aucun progrès dans les dictées.**
- 3) Se fixer un objectif clair : par exemple une règle ACQUISE par semaine. Lorsqu'une règle est ACQUISE, étudier une nouvelle règle. Ne pas travailler plus de trois règles à la fois.

# COMMENT AIDER LES ELEVES A REUSSIR

- Fixez avec chaque élève un objectif à sa portée (par ex. un exercice ACQUIS de plus samedi prochain).
- Vérifiez régulièrement les résultats en choisissant l'option 2 RESULTATS du menu de départ. Regardez en haut et à gauche de l'écran si le nombre d'exercices ACQUIS a augmenté.
- Si l'objectif est atteint félicitez l'élève et choisissez avec lui la prochaine règle qu'il veut étudier.
- Si l'exercice est ASSIMILE, l'élève fait moins de 10 % d'erreurs, mais il ne répond pas assez vite et l'expérience montre qu'il continuera à faire des fautes sur cet exercice dans un problème.

Pour lui donner envie de continuer faites lui voir le graphique qui montre que plus il travaille plus son temps de réponse diminue. Pour cela, tapez le numéro de l'exercice.

Si vous avez du mal à comprendre les résultats ou les graphiques, appuyez sur la touche TAB.

- Si la règle est **COMPRISE**, l'élève fait plus de 10 % d'erreurs, mais il répond juste, après les explications. Il doit réussir tout seul. Dites lui seulement : « Prononce dans ta tête les questions que te pose l'ordinateur lorsque tu te trompes ».
- Si l'exercice est **INCOMPRIS**, l'élève fait plus de 10 % d'erreurs et il répond faux après les explications. Si au bout de 20 minutes de travail l'exercice est **INCOMPRIS** il faut aider l'élève :

Faites refaire l'exercice et quand l'élève se trompe faites lui poser à haute voix la question qu'affiche l'ordinateur. Obligez-le à faire le raisonnement que propose l'ordinateur.

Vous pourrez ainsi lui expliquer les mots qu'il ne comprend pas. Ensuite, faites lui découvrir que lorsqu'il raisonne à voix haute, il réussit tout seul. A la fin de l'exercice, demandez-lui de recommencer en silence.

# NOS REPONSES A VOS QUESTIONS

## **Quels résultats peut-on obtenir ?**

L'expérience montre qu'après 15 à 30 h de travail la plupart des élèves font, dans leurs calculs, moins de 10 % d'erreurs sur l'ensemble des règles de la disquette.

## **Comment expliquez-vous ces résultats ?**

- 1) En cas d'erreur, l'ordinateur pose des questions qui aident à trouver la bonne réponse. La méthode fait appel au raisonnement plus qu'à la mémoire.
- 2) L'ordinateur chronomètre le temps de réponse. Si ce temps est supérieur au temps normal l'ordinateur l'avertit que s'il ne répond pas plus vite il continuera à faire des fautes dans ses problèmes.
- 3) Les résultats sont enregistrés pour encourager l'élève. Il peut voir que plus il travaille plus le nombre d'exercices ACQUIS augmente.

## **Cette disquette remplace-t-elle un professeur ?**

Non, l'expérience montre que si les parents ou l'enseignant ne suivent pas les conseils que nous venons de donner, les résultats seront décevants.

Cette disquette libère l'enseignant des tâches répétitives.

Elle ne remplacera jamais un professeur ou des parents lorsqu'il faut :

- encourager et motiver l'enfant,
- lui apprendre à se fixer des objectifs,
- l'aider en cas d'exercice INCOMPRIS.

### **Existe-t-il d'autres disquettes REUSSIR ?**

Voici la liste des disquettes disponibles ou prévues en 1988 :

ORTHOGRAPHE CE	disponible
ORTHOGRAPHE CM	disponible
ORTHOGRAPHE 6 <sup>e</sup> -5 <sup>e</sup>	disponible
ORTHOGRAPHE 4 <sup>e</sup> -Terminale	septembre 1988
LES 4 OPERATIONS CP à CM2	disponible
MATHEMATIQUES CM	mai 1988
MATHEMATIQUES 3 <sup>e</sup>	octobre 1988
VOCABULAIRE CM	mai 1988
CONJUGAISON	octobre 1988
ANGLAIS	début 1989
EFFACEMENT DES RESULTATS	disponible

Une version PC est disponible

### **Que faire en cas de difficultés ?**

Si malgré tous ces conseils vous avez des difficultés, écrivez à : LOGICIEL 44, 5, rue des Grands-Courtils, 44400 REZE ou téléphonez au 40.75.75.70 après 19 heures.



# MISE EN SERVICE

## des disquettes « REUSSIR »

- Introduisez la disquette dans le lecteur, tapez run'r puis appuyez sur la touche ENTER.
- Si vous utilisez la disquette pour la première fois, tapez sur la touche 3 à droite du clavier pour lire les explications et faire un essai.
- Avant de faire travailler un élève, commencez par enregistrer son nom avec l'option 4 « mise en service » (on peut enregistrer les résultats de 14 élèves sur la même disquette).
- Si vous disposez d'un clavier « QWERTY » (clavier anglais sans les lettres accentuées) collez la bande jointe le long des touches du haut du clavier.
- Si le travail sur écran couleur vous fatigue, vous pouvez choisir d'autres couleurs en tapant 4 « mise en service » puis 3 « couleurs ».

# EXERCICES de la DISQUETTE

## FACE 1

- Table d'addition de 2
- Table d'addition de 3
- Table d'addition de 4
- Table d'addition de 5
- Table d'addition de 6
- Table d'addition de 7
- Table d'addition de 8
- Table d'addition de 9
- Addition CP niveau 1
- Addition CP niveau 2
- Addition CE1 niveau 1
- Addition CE1 niveau 2
- Addition CE2 niveau 1
- Addition CE2 niveau 2
- Addition CM1 niveau 1
- Addition CM1 niveau 2
- Addition CM2 niveau 1
- Addition CM2 niveau 2
- Soustraction CE1 niveau 1
- Soustraction CE1 niveau 2
- Soustraction CE2 niveau 1
- Soustraction CE2 niveau 2
- Soustraction CM1 niveau 1
- Soustraction CM1 niveau 2
- Soustraction CM2 niveau 1
- Soustraction CM2 niveau 2

## FACE 2

- Table de multiplication par 2
- Table de multiplication par 3
- Table de multiplication par 4
- Table de multiplication par 5
- Table de multiplication par 6
- Table de multiplication par 7
- Table de multiplication par 8
- Table de multiplication par 9
- Multiplication CE1 niveau 1
- Multiplication CE1 niveau 2
- Multiplication CE2 niveau 1
- Multiplication CE2 niveau 2
- Multiplication CM1 niveau 1
- Multiplication CM1 niveau 2
- Multiplication CM2 niveau 1
- Multiplication CM2 niveau 2
- Division CE2 niveau 1
- Division CM1 niveau 1
- Division CM1 niveau 2
- Division CM1 niveau 3
- Division CM2 niveau 1
- Division CM2 niveau 2
- Division CM2 niveau 3

Logiciel réalisé par une équipe d'enseignants et d'informaticiens, utilisé dans plus de 200 écoles.

Copyright 1986 LOGICIEL 44