

Sommaire

Installation	3
Tableaux des activités par modules	4
Description détaillée des activités	7
Utilisation du logiciel	17
Utilisation des profils	23
Index d'utilisation	25
Index des descriptions détaillées des activités	27

- 1| **Insérez le Cédérom dans votre lecteur.**
- 2| **L'écran d'installation démarre automatiquement : laissez-vous guider.**

Structure du logiciel

Le logiciel CréaMaths s'articule autour de 37 activités différentes réparties en 6 modules (voir le chapitre «Tableau des activités par modules»). Chacune d'entre elles contient un certain nombre d'items regroupés en séries.

Le menu Options de votre écran d'accueil gère le déverrouillage de votre logiciel, ainsi que le téléchargement des mises à jour et des exercices à ajouter lors de vos commandes ultérieures.



Vous connecte automatiquement sur notre page web de téléchargement Créamaths.

Tableau des activités par modules

Langage et Maths

La loupe 1	Comparaisons de grandeurs
La loupe 2	Comparaisons de quantités
Bric à brac	Compréhension des comparatives
La funambule	Vocabulaire comparatif
Le scribe	Ecriture des nombres
Avant/après	Repérage temporel
Les jumeaux	Abord des différents types de paires

Quantités et Dénombrement

La poule	Similarités de quantités
Le marchand de glace	Associer une quantité à un nombre
L'homme canon	Perception globale d'une quantité
La fusée	Dénombrement express
La rampe	Quantités paires et impaires
Le sandwich 1	Abord de la notion d'encadrement
Le sandwich 2	Abord de la notion d'encadrement

Suites Séries Séquences

La marelle	Abord des algorithmes
Le ball-trap 1	Travail des algorithmes
Le ball-trap 2	Maîtrise de la numération

Le cambrioleur	Notions de croissance et décroissance
Saute-mouton 1	Repérage dans une suite
Saute-mouton 2	Repérage d'opérations dans une suite

Calcul mental

Le massacre	Résolution rapide d'opérations
L'abat-jour	Tables d'addition et de multiplication
Le plongeur	Abord du calcul mental
La radio	Gestion du stress en calcul mental
Le gruyère	Manipulation d'un tableau
La bascule	Rapidité et signes comparatifs

Structures et techniques mathématiques

Le mécano 1	Technique de l'addition
Le mécano 2	Technique de la soustraction
La sorcière	Technique de la multiplication
Le boucher	Technique de la division
L'haltérophile	Notion d'addition d'objets équivalents
Le pompiste 1	Structuration des grands nombres
Le pompiste 2	Ecriture des grands nombres

Problèmes

Le conteur	Les données d'un problème
La magie	Compréhension d'énoncés
Au choix	Enoncé et opérations
L'archéologue	Codage d'énoncé



La loupe 1	7
La loupe 2	7
Bric à Brac	7
La funambule	8
Le scribe	8
Avant/après	8
Les jumeaux	8
La poule	9
Le marchand de glace	9
L'homme canon	9
La fusée	9
La rampe	10
Le sandwich 1	10
Le sandwich 2	10
La marelle	10
Le ball-trap 1	11
Le ball-trap 2	11
Le cambrioleur	11
Saute-mouton 1	11
Saute-mouton 2	12
Le massacre	12
L'abat-jour	12
Le plongeur	13
La radio	13
Le gruyère	13
La bascule	13
Le mécano 1	14
Le mécano 2	14
La sorcière	14
Le boucher	14
L'haltérophile	15
Le Pompiste	15
Le conteur	15
La magie	16
Au choix	16
L'archéologue	16

Description détaillée

Langage et maths : 7 logiciels

La loupe 1



Objectif : comparaison de grandeurs : accès à la compréhension de phrases comparatives.

Principe : apparaissent à l'écran des images et une phrase à trou. Il s'agit de cliquer sur le signe qui correspond à la notion travaillée.

Contenu : plus ou moins grand (formes), plus ou moins grand (images), plus ou moins petit (formes), plus ou moins petit (images), adjectifs divers (images 1), adjectifs divers (images 2).

Astuces : les images n'étant ici qu'une aide à la représentation mentale, les rapports de tailles ne sont volontairement pas respectés. Réduire au maximum le temps de l'affichage du modèle visuel permet donc de travailler dans le sens d'un renforcement de ce travail de conceptualisation.

La loupe 2



Objectif : comparaison d'images : accès à la compréhension de phrases

comparatives.

Principe : apparaissent à l'écran des images et une phrase à trou. Il s'agit de cliquer sur le signe qui correspond à la notion travaillée.

Contenu : images petits, images grands, formes de couleurs, formes noires.

Astuces : pensez à paramétrer l'option d'affichage des images à l'écran. En effet, selon que vous choisirez un rangement horizontal, vertical ou aléatoire, les stratégies de comparaison seront différentes.

Bric à brac



Objectif : Manipulation et compréhension du vocabulaire comparatif.

Principe : Les mots de ces phrases comparatives ne peuvent logiquement s'ordonner que d'une seule manière : il s'agit de les remettre dans cet ordre.

Contenu : Avant, après, plus, moins, davantage, avec/sans, aussi/autant/même.

Astuces : utilisez les options d'impression pour prolonger le travail (manipulation des étiquettes-mots, etc.)



La funambule



Objectif : manipulation et compréhension du vocabulaire comparatif.

Principe : il s'agit de compléter une phrase à trou.

Contenu : plus/moins, tous/quelques, davantage/beaucoup, plus/moins/autant, moins/peu/quelques, plus/trop/tous/beaucoup/plusieurs,

Astuces : les images n'étant ici qu'une aide à la représentation mentale, les rapports de tailles ne sont volontairement pas respectés. réduire au maximum le temps de l'affichage du modèle visuel permet donc de travailler dans le sens d'un renforcement de ce travail de conceptualisation.

Le scribe



Objectif : Correspondance entre le nombre et de son écriture.

Principe : Un nombre ou son écriture apparaît, il faut cliquer sur sa correspondance dans une liste.

Contenu : unités en chiffres, unités à l'écrit, dizaines en nombres, dizaines à l'écrit, centaines en nombres, centaines à l'écrit, aléatoire.

Astuces : opter pour un mode d'affichage vertical, permet d'axer le travail sur la perception visuelle. Vous pouvez raccourcir peu à peu le temps d'affichage du modèle,

notamment lorsqu'il est en chiffres.

Avant/après



Objectif : De la séquence à l'opérateur : compréhension progressive de la relation entre une chronologie événementielle et l'opérateur qu'elle induit.

Principe : Avec à la base une même série d'images/séquence : d'abord ordonner les images, puis associer la séquence imagée à un mot, et enfin associer la séquence et le mot à un opérateur.

Contenu : Notion d'addition, Notion de soustraction, Aléatoire.

Astuces : utilisez l'impression des écrans (et donc des images) pour prolonger le travail avec différents jeux d'étiquettes.

Les jumeaux



Objectif : par des manipulations à l'écran aborder les différents types de paires.

Principe : dans un ensemble d'objets, cliquer successivement sur les membres de chaque paire pour les trier selon les critères travaillés.

Contenu : paires identiques de formes, paires symétriques de formes, paires complémentaires de formes, paires d'opposés de formes, paires identiques d'objets, paires symétriques d'objets, paires complémentaires d'objets, paires d'opposés

d'objets, aléatoire.

Astuces : l'animation et le décor jouent ici le rôle de distracteurs visuels, lors des premières utilisations, enlevez-les en cliquant sur les boutons correspondants sur la télécommande.

Quantités Dénombrement: 7 logiciels

La poule



Objectif : Percevoir les similarités de quantités sans passer par la comptine de la numération.

Principe : Chercher parmi plusieurs groupes d'objets celui dont la quantité correspond à celle du groupe-modèle.

Contenu : un type d'objets, deux types d'objets, objets différents, 2 types : images ou formes.

Astuces : faites varier souvent le mode d'affichage des objets à dénombrer. Réduisez le temps de réponse progressivement pour augmenter la difficulté.

Le marchand de glace



Objectif : Associer une quantité d'objets à un nombre.

Principe : Des objets apparaissent, il s'agit de trouver le bon nombre parmi plusieurs.

Contenu : objets identiques, objets différents, formes identiques, une forme mais couleurs différentes, une couleur mais formes différentes, cou-

leurs et formes différentes.

Astuces : vous pouvez raccourcir peu à peu le temps d'affichage du modèle. N'hésitez pas à désactiver l'animation et le décor pour faciliter l'exercice, ou les activer pour ajouter une difficulté visuelle.

L'homme canon



Objectif : Associer le plus rapidement possible une quantité à un nombre, acquérir la perception globale d'une quantité.

Principe : Deux images apparaissent : il s'agit de trouver le plus rapidement possible celle qui correspond à la quantité-cible.

Contenu : « un », « deux », « trois », « quatre », « cinq », « six », « sept », « huit », « neuf », « dix ».

Astuces : jouer sur le temps d'affichage des images permet de travailler en mémoire flash (affichage/gestion du modèle/visuel)..

La fusée

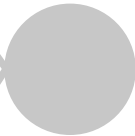


Objectif : Même exercice que le précédent, mais la difficulté est augmentée par la consigne.

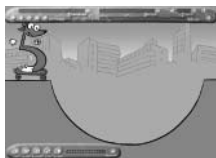
Principe : Parmi de nombreuses images, trouver le plus rapidement possible toutes celles qui correspondent à la quantité-cible.

Contenu : « un », « deux », « trois », « quatre », « cinq », « six », « sept », « huit », « neuf », « dix ».

Astuces : ajoutez de la difficulté en optant pour l'affichage aléatoire des



La rampe



Objectif : Travail sur les quantités « paire » et « impaire ».

Principe : Des images apparaissent : il faut cliquer sur toutes les images correspondant à la notion travaillée.

Contenu : Paire : 2 images, 3 images, 4 images, 5 images, 6 images, 7 images, 8 images, Impaire : 2 images, 3 images, 4 images, 5 images, 6 images, 7 images, 8 images.

Astuces : afficher les objets verticalement permet de visualiser directement les notions de « paire » et « impaire » à l'écran.

Le sandwich 1



Objectif : Abord de la notion d'encadrement.

Principe : Deux images apparaissent exprimant des quantités différentes : il faudra trouver une quantité intermédiaire.

Contenu : $n \pm 1$ à $n \pm 10$

Astuces : diminuez progressivement le temps d'affichage des images.

Le sandwich 2



Objectif : Abord de la notion d'encadrement.

Principe : Une image apparaît exprimant une quantité : il faudra trouver des quantités $<$ et $>$.

Contenu : De 1 à 10, de 10 à 20, de 5 à 15, de 1 à 20.

Astuces : dans le dénombrement de grands nombres, affichez les images verticalement pour plus de facilité, ou l'entraînement au comptage 2 par 2.

Séries – Suites – Séquences : 6 logiciels

La marelle



Objectif : Travail du rythme : abord des algorithmes.

Principe : Une suite de figures ou nombres apparaît : il s'agit de cliquer successivement sur certaines d'entre elles en respectant la consigne de l'exercice (NB : tout comme dans le jeu de la marelle classique, la première case étant celle du départ, n'est pas prise en compte).

Contenu : figures différentes : de 2 en 2, de 3 en 3, de 4 en 4, de 5 en 5 ; de même couleur : de 2 en 2, de 3 en 3, de 4 en 4, de 5 en 5 ; de même forme : de 2 en 2, de 3 en 3,

de 4 en 4, de 5 en 5 ; figures identiques : de 2 en 2, de 3 en 3, de 4 en 4, de 5 en 5 ; les nombres : de 2 en 2, de 3 en 3, de 4 en 4, de 5 en 5.

Astuces : recliquez sur les formes pour les désélectionner en cas d'erreur. Avec les plus petits, vous pouvez travailler simultanément en corporel, en plaçant donc la marelle au sol.

Le ball-trap 1



Objectif : Travail des algorithmes.

Principe : Une suite séquentielle de figures apparaît : il s'agit de la compléter.

Contenu : (2 niveaux par série : 1 ou x figures à trouver par case vide) séquences régulières : en fin, au milieu, au début, plusieurs termes, croissantes : en fin, au milieu, au début, plusieurs termes, décroissantes : en fin, au milieu, au début, plusieurs termes.

Astuces : pour placer les formes à leur place opérez par cliqué-glissé. En cas d'erreur, placez une nouvelle forme sur la précédente qu'elle recouvrira.

Le ball-trap 2



Objectif : Maîtrise de la numération : unités, dizaines, centaines.

Principe : Une suite de nombres à trou (en position aléatoire) apparaît :

il s'agit de la compléter.

Contenu : 28 séries : des unités en suites croissantes de 1 en 1 au mélange dizaines/centaines en suites décroissantes de 10 en 10.

Astuces : à partir des séries autour des dizaines, vous pouvez passer en affichage vertical ...

Le cambrieleur



Objectif : Introduction aux notions de croissance et décroissance : ordres de grandeurs.

Principe : 3 à 5 images apparaissent en désordre : il faudra les ordonner selon la notion travaillée.

Contenu : Croissant : 3 images, 4 images, 5 images, Décroissant : 3 images, 4 images, 5 images.

Astuces : manipulez les formes par cliqué-glissé, pour les déposer dans les cases de réception ou les retirer.

Saute-mouton 1



Objectif : Discrimination visuelle et repérage dans une suite de chiffres ou de formes.

Principe : Découper une suite de formes ou de chiffres.

Contenu : Formes de quantités égales, croissantes, décroissantes, Écriture de chiffres écrits à découper en syllabes, 3 unités, 4 et 5 unités, 3 unités et dizaines, 4 et 5 unités et dizaines, 3 à 5 dizaines et centaines, de 2 en 2 : 3 unités et dizaines, de



2 en 2 : 4 et 5 unités et dizaines, de 2 en 2 : 3 à 5 dizaines et centaines, de 5 en 5 : 3 à 5 unités, dizaines et centaines, aléatoire 1, aléatoire 2.

Astuces : pensez à changer régulièrement de police de caractère.

Saute-mouton 2



Objectif : De l'objet à l'opération : travail de découpage rythmique.

Principe : Une série d'opérations apparaît : il s'agit de la découper en respectant une consigne.

Contenu : (2 niveaux pour les opérations : avec et sans nombre entier de référence pour faciliter le découpage de la séquence) Suites de termes équivalents : additions, niv. 1, niv. 2, soustractions, niv. 1, niv. 2, multiplications, niv. 1, niv. 2, suites de termes équivalents : aléatoires, niv. 1, niv. 2, suites croissantes : additions, niv. 1, niv. 2, soustractions, niv. 1, niv. 2, multiplications, niv. 1, niv. 2, aléatoires, niv. 1, niv. 2, suites décroissantes : additions, niv. 1, niv. 2, soustractions, niv. 1, niv. 2, multiplications, niv. 1, niv. 2, aléatoires, niv. 1, niv. 2.

Astuces : dans tous les exercices vous pouvez fixer les paramètres de réponse de façon à le transformer en animation pour expliquer la règle du jeu (voir au chapitre Télécommande d'options).

Calcul mental : 6 logiciels

Le massacre



Objectif : Résolution rapide d'opérations simples.

Principe : Une opération à trou apparaît : il s'agit de la compléter.

Contenu : $a+b=?$ niv. 1, niv. 2, niv. 3, niv. 4, $a+?=c$ niv. 1, niv. 2, niv. 3, $a-b=?$ niv. 1, niv. 2, $?-b=c$ niv. 1, niv. 2, $a-?=c$ niv. 1, niv. 2, $?=c$ niv. 1, niv. 2, $ax=?$ niv. 1, niv. 2, $axb=?$, $?x10b=c$, $a:b=?$ niv. 1, niv. 2, $a:?=c$ niv. 1, niv. 2.

Astuces : dans tous les exercices de calcul mental vous pouvez commencer par chronométrier le temps de réponse moyen, puis le fixer comme base de compte à rebours (voir au chapitre Télécommande d'options).

L'abat-jour



Objectif : Travail des tables de multiplication et d'addition.

Principe : Une opération apparaît : est-elle juste ou fausse ?

Contenu : les additions horizontales de 2 à 6, de 6 à 10, de 2 à 10, verticales de 2 à 6, de 6 à 10, de 2 à 10, horizontales et verticales de 2 à 6, de 6 à 10, de 2 à 10 ; les multiplications horizontales de 2 à 6, de 6 à 10, de 2 à 10, verticales de 2 à 6, de 6 à 10, de 2 à 10, horizontales et verticales

2 à 6, de 6 à 10, de 2 à 10 ; les additions et les multiplications horizontales de 2 à 6, de 6 à 10, de 2 à 10, verticales de 2 à 6, de 6 à 10, de 2 à 10, horizontales et verticales de 2 à 6, de 6 à 10, de 2 à 10.

Astuces : paramétrez la réponse ainsi pour enchaîner les opérations automatiquement : une seule erreur autorisée, passage à l'item automatique après 0 seconde.

Le plongeur



Objectif : Abord du calcul mental.

Principe : Tous les termes (chiffres et opérateurs) de deux opérations sont mélangés : il faudra mentalement les trier, les vérifier, pour les démêler.

Contenu : Additions niv. 1, horizontal, vertical, niv.2, horizontal, vertical, aléatoire, Soustractions niv. 1, horizontal, vertical, niv.2, horizontal, vertical, aléatoire, Multiplications horizontal, vertical, aléatoire, Opérations aléatoires niv. 1, horizontal, vertical, niv.2, horizontal, vertical, aléatoire.

Astuces : choisissez le format d'image vertical pour travailler avec des opérations verticales.

La radio



Objectif : Gérer le stress du compte à rebours dans le calcul mental.

Principe : Dix opérations défilent à un rythme que vous prédefinez, régulier ou s'accéléralant : il s'agit de saisir

les solutions au fur et à mesure pour obtenir un premier score. À la fin de la série toutes les opérations s'affichent avec les résultats saisis : on peut alors tranquillement corriger, compléter et valider pour obtenir un second score.

Contenu : Additions (niveau 1 et 2), soustractions (niveau 1 et 2), multiplications (niveau 1 et 2), divisions (niveau 1 et 2), opérations aléatoires (niveau 1 et 2).

Le gruyère



Objectif : Manipulation d'un tableau double entrée.

Principe : Une partie d'une table à trou (multiplication ou addition) apparaît : il s'agit les remplir (cliquer-glisser les étiquettes, et/ou les superposer pour corriger) .

Contenu : table d'additions de 1 à 5, de 3 à 7, de 6 à 10, aléatoires, table de multiplications de 2 à 5, de 3 à 7, de 6 à 10, aléatoires, toutes tables confondues.

Astuces : le format d'image horizontal correspond à un rangement croissant des chiffres en ordonnée et en abscisse. L'affichage aléatoire mélange tous les chiffres de départ : plus difficile !

La bascule



Objectif : Calcul mental, rapidité et signes comparatifs : $<$ $>$ $=$.

Principe : Deux termes apparaissent : il faut trouver quel signe comparatif



convient entre les deux.

Contenu : Deux chiffres avec parfois un chiffre écrit, Une addition et un chiffre, Deux additions, Une soustraction et un nombre, Deux soustractions, Une multiplication et un nombre, Deux multiplications, Une division et un nombre, Deux divisions, Addition et soustraction, Addition et multiplication, Multiplication et division.

Astuces : cliquez sur les boutons animation et décor de la télécommande pour les enlever.

Structures et techniques mathématiques : 7 logiciels

Le mécano 1



Objectif : De la manipulation d'objets à l'écran, à la symbolisation mathématique de l'action d'additionner.

Principe : Des objets et une addition non résolue apparaissent à l'écran : il faudra dans un premier temps manipuler les objets en tenant compte de l'opération proposée, puis en saisir le résultat.

Contenu : 3 niveaux d'additions.

Le mécano 2



Objectif : De la manipulation d'objets à l'écran, à la symbolisation

mathématique de l'action de soustraire.

Principe : Des objets et une soustraction non résolue apparaissent à l'écran : il faudra dans un premier temps manipuler les objets en tenant compte de l'opération proposée, puis en saisir le résultat.

Contenu : 3 niveaux différents.

La sorcière



Objectif : De la manipulation d'objets à l'écran à la symbolisation mathématique de l'action de multiplier.

Principe : Des objets et une multiplication non résolue apparaissent à l'écran : il faudra dans un premier temps manipuler les objets en tenant compte de l'opération proposée, puis en saisir le résultat.

Contenu : 4 niveaux de difficulté.

Le boucher



Objectif : De la manipulation d'objets à l'écran à la symbolisation mathématique de l'action de diviser.

Principe : Des objets et une division non résolue apparaissent à l'écran : il faudra dans un premier temps manipuler les objets en tenant compte de l'opération proposée, puis en saisir le résultat.

Contenu : 4 niveaux de difficulté.

L'haltérophile



Objectif : Notion d'addition de qualités d'objets équivalentes.

Principe : Une addition apparaît, ainsi que des images et des noms de catégories d'objets : il faudra d'abord déplacer les images appartenant à la même catégorie vers les termes de l'opération, puis sélectionner le mot générique adéquat pour le glisser vers le résultat de cette opération.

Contenu : Objets, Animaux, Alimentation, Végétaux, Divers, aléatoire.

Astuces : changez souvent de taille et de police de caractères. Imprimez les contenus des séries pour prolonger le travail versus vocabulaire (exercices de tris, etc.).

Le pompiste 1



Objectif : Comprendre ce que sous-tend un chiffre dans un grand nombre : des unités aux centaines de milliers.

Principe : Des étiquettes sont à trier et superposer pour ne composer qu'un nombre.

Contenu : Dizaines, Centaines, Milliers, Dizaines et centaines de milliers, Aléatoire.

Astuces : vous pouvez fixer les paramètres de réponse de façon à animer la règle du jeu (voir au chapitre Télécommande d'options) : la notion de structure de grands nombres sera ainsi

visuellement compréhensible.

Le pompiste 2



Objectif : transcrire en chiffres les grands nombres : des unités aux centaines de milliers.

Principe : un nombre en lettres s'affiche, il suffit de saisir sa correspondance à l'aide de la calculatrice.

Contenu : Dizaines, Centaines, Milliers, Dizaines et centaines de milliers, Aléatoire.

Astuces : complémentaire de l'exercice précédent, il le validera souvent.

Problèmes : 4 logiciels

Le conteur



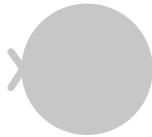
Objectif : Compréhension des données d'un problème.

Principe : Une BD présente un énoncé : il s'agit de saisir l'opération et sa résolution pour faire apparaître la vignette réponse.

Possibilité d'imprimer chaque item pour prolonger ce travail : l'enfant écrira l'énoncé du problème et trouvera la question à poser.

Contenu : additions, soustractions, multiplications, divisions, opérations aléatoires, combinaisons d'opérations.

Astuces : possibilité d'imprimer chaque item pour prolonger ce travail : l'enfant écrira l'énoncé du problème



et trouvera la question à poser.

La magie



Objectif : Compréhension de l'énoncé.

Principe : Un énoncé et trois illustrations apparaissent : désigner celle qui lui correspond exactement, le plus rapidement possible.

Contenu : additions, soustractions, multiplications, divisions, opérations aléatoires.

Astuces : Possibilité d'imprimer chaque item pour prolonger ce travail : l'enfant écrira l'énoncé du problème et trouvera la question à poser.

Au choix



Objectif : Problèmes et opérations.

Principe : Un énoncé apparaît, ainsi que trois propositions d'opérations : trouvez la bonne !

Contenu : additions, soustractions, multiplications, divisions, opérations aléatoires.

Astuces : imprimez le contenu des séries pour prolonger ce travail : l'enfant devra trouver les énoncés correspondants à chaque image-résultat.

Principe : Un énoncé apparaît : faire correspondre chacune de ses phrases (ou parties de phrases) avec un nombre ou un opérateur pour

L'archéologue



Objectif : Codage d'énoncé : comprendre comment il s'articule pour accéder à sa symbolisation mathématique.

Principe : Un énoncé apparaît : faire correspondre chacune de ses phrases (ou parties de phrases) avec un nombre ou un opérateur pour aboutir à l'opération/résolution.

Contenu : additions, soustractions, multiplications, divisions, opérations aléatoires.

Astuces : Possibilité d'imprimer chaque item pour prolonger ce travail : retrouver l'ordre des phrases, etc. Et toujours la possibilité de faire varier la police de caractère.

Utilisation du logiciel

Au lancement du cédérom

A l'ouverture de Créamaths, vous accédez à l'écran d'accueil suivant :

1 / Sélectionnez un module dans cette liste,

2/ puis un exercice ici



pour faire apparaître l'écran suivant : dans celui-ci vous visualisez



l'écran de travail

ainsi que la consigne sélectionnée.

3/ Choisissez alors une série dans cette liste,

4/ et cliquez sur démarrer l'activité.



En situation de travail

Nous voici dans l'écran de travail de « La funambule ».

En haut de l'écran nous avons la télécommande de navigation,



ainsi que, en bas, la télécommande d'options.



Ce bouton permet de réécouter la consigne.

Le pavé numérique : nécessaire dans certaines activités, il ressemble à celui de votre clavier et vous y trouverez



un bouton corriger, et un bouton valider.

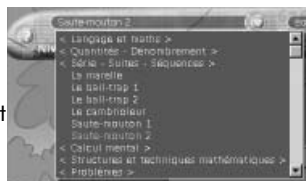
La télécommande de navigation :

Elle permet de naviguer dans les listes d'activités, de séries, d'items, de changer de niveau de difficulté et de revenir à l'écran d'accueil, tout ceci en cours d'exercice.



Cliquez ici pour dérouler la liste des modules.

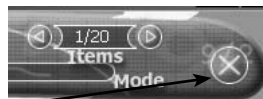
Cliquez sur l'un d'eux et les noms des exercices qu'il contient s'affiche: faites votre choix.



De la même manière, vous pouvez alors dérouler la liste des séries contenu dans l'exercice de votre choix.

A droite de la télécommande de navigation, des curseurs permettent de naviguer entre les différents items de la série choisie.

Ce bouton permet de revenir à l'écran d'accueil de Créamaths.



A gauche de la télécommande de navigation, vous disposez de **cinq boutons de niveaux préréglés de façon différente selon l'exercice** :



testez-les pour chacun d'eux.

Après sélection, vous pourrez en affiner les paramètres selon votre désir. Pour cela, veuillez consulter le chapitre consacré à la télécommande d'options, page 20.

niveau 1 : niveau de base : 2 erreurs autorisées, paramètres permettant de prendre le temps d'expliquer et verbaliser chaque situation.

niveau 2 : présentation spatiale aléatoire. Selon l'exercice, la disposition verticale, horizontale ou dispersée, s'applique au texte, aux images ou à la façon d'écrire les opérations. **niveau 3** : réponse juste à tout prix. Pour un travail de fond, avec éventuellement manipulation d'objet simultanément, etc.

niveau 4 : présentation flash du modèle ou d'un élément affiché (sans décor, ni animation).

niveau 5 : le compte à rebours. Quelle que soit la réponse, l'item suivant apparaît au bout d'un temps limité.

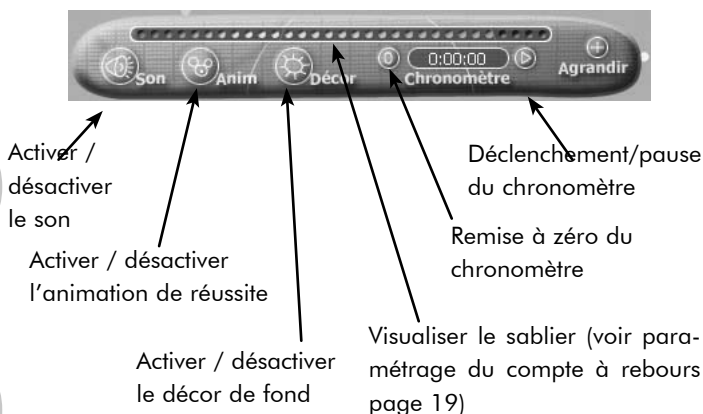


Grâce à ce bouton situé à l'extrême gauche de votre télécommande de navigation, vous accédez au didacticiel de l'exercice en cours.



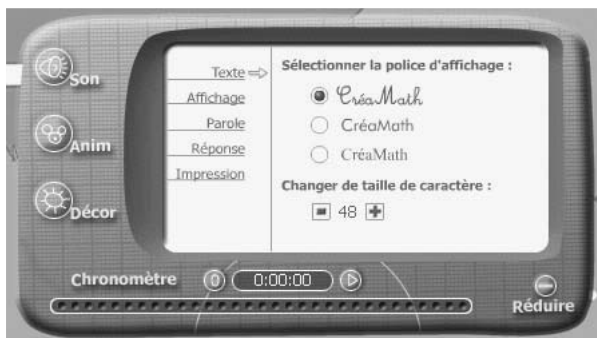
La télécommande d'options

Elle donne accès à différentes options.
Dans sa configuration ci-dessous vous pouvez :

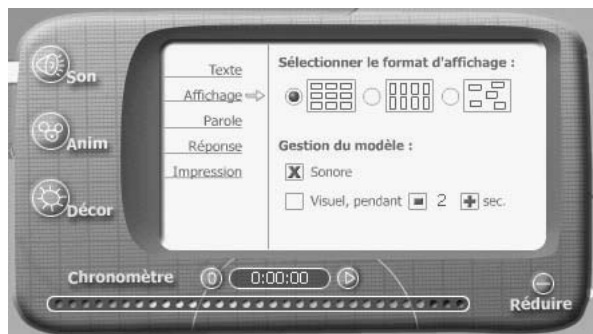


Ces contrôles peuvent s'effectuer en situation de travail.
D'autres options se cachent dans cette télécommande : cliquez sur le bouton de droite « Agrandir » pour les découvrir.

A son ouverture vous accédez aux paramètres de texte : faites les varier pour visualiser leurs effets à l'écran, et faites de même dans les différents écrans de paramétrages suivants.

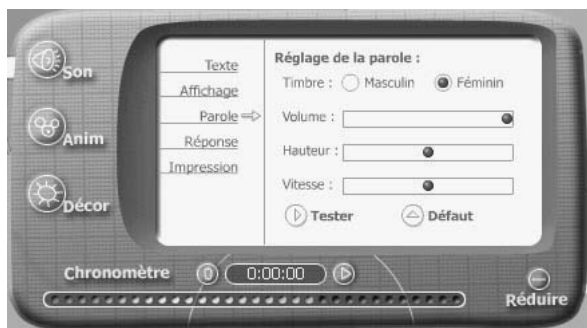


Paramètres de texte : polices de caractères et leur taille.



Paramètres d'affichage : de la question posée à l'écran (sonore et/ou visuelle, et sa durée), des différentes propositions ou images.

Selon l'exercice, ces paramètres permettent de diversifier les angles de travail.



Testez dans les paramètres de la synthèse vocale les différents paramètres de la voix.

La synthèse vocale va enrichir toutes les séries que vous créez, en la sonorisant automatiquement.



Paramètres de réponse : pour gérer le nombre d'erreurs autorisées, le mode de passage d'un item à l'autre, et le déclenchement du sablier.

Remarques :

Si vous cochez le passage manuel d'un item à l'autre, un bouton «suite» apparaîtra en bas à droite de l'écran.

Il sera intéressant de relever le temps moyen mis par un patient pour répondre à chaque item (via le chronomètre), pour paramétrer le compte à rebours du sablier et le diminuer progressivement.



Imprimer l'écran ou le contenu de la série en cours.

Utilisation des profils

Dans l'écran de travail, cliquez sur le bouton de retour à l'écran d'accueil (en haut à droite), pour découvrir le menu Profil.

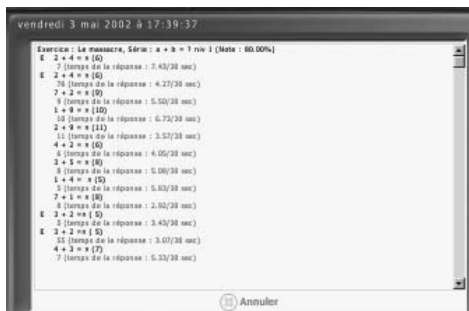


A sa première ouverture le menu Profils en comprend au moins un : le profil libre (et sa séance libre). C'est dans celui-ci que se stockent tous les résultats des exercices réalisés, si vous n'avez pas sélectionné de profil avant de travailler.

Si vous venez de tester différentes activités, sélectionnez la séance libre pour afficher la liste des résultats :



Et cliquez sur une date dans cette liste des résultats pour en afficher le détail.



Le détail des résultats présente :

le nom de l'activité, la série sélectionnée et le pourcentage de réussite,

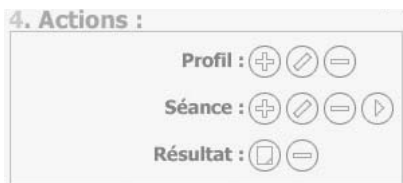
en vert les bonnes réponses et le temps de réponse,

précédé d'un > les items non effectués,

précédé d'un E, les erreurs commises et le temps de réponse.

Cliquer sur « annuler » permet de retourner au menu Profils.

Dans ce menu, découvrons le pavé 4, Actions.



Survolez les icônes pour voir apparaître leurs significations :

ajouter, modifier, supprimer un profil,

ajouter, modifier, supprimer, démarrer une séance,

voir ou supprimer un résultat sélectionné.

Index d'utilisation

Accueil, revenir	19
Activer/désactiver l'animation	20
Activer/désactiver le décor	20
Activer/désactiver le son	20
Adultes/présentation	19
Affichage, paramètres	21
Animation, activer/désactiver	20
Changer d'exercice.....	18
Changer d'item.....	18
Changer de série.....	18
Chronomètre, déclenchement/pause.....	20
Chronomètre, remise à zéro.....	20
Compte à rebours.....	19
Consigne, réécouter.....	17
Déclenchement/pause du chronomètre	20
Décor, activer/désactiver.....	20
Démarrer un exercice.....	17
Détail des résultats.....	24
Didacticiel de l'exercice en cours.....	19
Enfants/présentation	19
Exercice, changer.....	18
Exercice, démarrer	17
Exercice/didacticiel.....	19
Exercice, sélection.....	17
Impression, paramètres.....	22
Item, changer	18
Liste des profils.....	23
Liste des résultats	23
Liste des séances	24
Module, sélection.....	17
Modules, tableau de la répartition des activités	4

Niveaux de jeu	19
Paramétrer le sablier	22
Paramètres d'affichage.....	21
Paramètres d'impression.....	22
Paramètres de parole.....	21
Paramètres de réponse	22
Paramètres de texte	20
Parole, paramètres.....	20
Pavé numérique	18
Présentation adulte	19
Présentation enfant.....	19
Profils, liste	24
Profils, utilisation.....	24
Réécouter la consigne	18
Remise à zéro du chronomètre.....	20
Réponse, paramètres	22
Résultats, détail	24
Résultats, liste	23
Revenir à l'écran d'accueil.....	20
Sablier, paramétrer	22
Séances, liste	24
Sélection d'un exercice.....	17
Sélection d'un module	17
Sélection d'une série	17
Série, sélection.....	17
Son : activer/désactiver	20
Synthèse vocale, paramètres.....	20
Tableau des activités par module	4
Télécommande d'options.....	20
Télécommande de navigation.....	18
Texte, paramètres.....	20
Utilisation des profils	24

Index des descriptions détaillées des activités

Au choix.....	16
Avant/après ..	8
Bric à Brac.....	7
L'archéologue.....	16
L'abat-jour.....	12
L'haltérophile	15
L'homme canon	9
La bascule.....	13
La funambule	8
La fusée	9
La loupe 1.....	7
La loupe 2.....	7
La magie.....	16
La marelle	10
La poule	9
La radio.....	13
La rampe.....	10
La sorcière	14
Le ball-trap 1	11
Le ball-trap 2.	11
Le boucher	14
Le cambrioleur.....	11
Le conteur	15
Le gruyère	13
Le marchand de glace.....	9
Le massacre	12
Le mécano 1	14
Le mécano 2	14
Le plongeur.....	13
Le Pompiste 1	15
Le Pompiste 12	15
Le sandwich 1	10
Le sandwich 2	10
Le scribe	8
Les jumeaux.....	8
Saute-mouton 1	11
Saute-mouton 2.....	12



Editions Créasoft

Filiale du groupe **S**cientific **B**rain **T**raining

Rue du Lanoux - ZA Proxima - 31330 GRENADE

☎ : 05 61 57 00 71

📠 : 05 61 57 07 23

✉ : info@editions-creasoft.com

Sarl au capital de 128 256 € inscrite au R.C.S de Toulouse sous le N° 434 808 101

copyright © 2002 - Editions CREASOFT