

# CARA

## CHARGEMENT :

\***TO7** : Tapez le chiffre 2 puis la touche ENTREE à partir du menu d'initialisation.

\***MO5** : MODE A : Tapez LOAD puis la touche ENTREE.

Quand "OK" apparaît tapez RUN ENTREE.

MODE B : Tapez RUN" ENTREE.

## PRINCIPE :

Il s'agit d'un programme de calcul qui permet à l'enfant de s'exercer à calculer de tête, à mémoriser des nombres, à lire vite les informations. Ce programme peut être présenté à des enfants du Cours Élémentaire à la Sixième.

9 niveaux de difficulté sont proposés qui tiennent compte :

- du nombre de calculs,
- du temps d'affichage,
- du temps de calcul,
- du nombre de chiffres des nombres.

## FONCTIONNEMENT :

a) une série d'explications destinées à l'enseignant, puis un double choix :

- le nombre de questions posées aux enfants,
- le type d'opérations (additions, soustractions, ou un mélange des 2 opérations).

b) les calculs proprement dits.

c) le stockage des résultats de tous les élèves donnant :

- le nom de l'enfant,
- le niveau choisi,
- le nombre de réponses justes,
- le nombre de fois où l'enfant avoue son impuissance.

## MESSAGE AUX FUTURS AUTEURS.

Vous avez réalisé un programme (jeux, éducation, utilitaire, etc...) et vous souhaitez le faire éditer. N'hésitez pas, contactez-nous.

## INNELEC - NO MAN'S LAND

Direction des programmes

110 bis, av. du Général-Leclerc - 93506 Pantin Cedex France