## Utiliser Clic pour du calcul mental

Le logiciel Clic est livré avec un module d'automatisation d'activités. Celui-ci permet de créer des fichiers que Clic utilisera pour des activités de calcul mental. Ces fichiers contiennent des opérations arithmétiques créées aléatoirement suivant la configuration faite par le maître.

	35 × 7 =	8 - 7 =	•	4
	30 × 13 =	14 : 14 =	1	
	8 : 2 =	10 - 2 =	390	1
4	20 : 20 =	24 : 6 =	1	245

Ouvrez le fichier CALCUL.ASS.

C'est un activité de type ASSOCIATION qui propose de réunir une cellule du tableau A (à gauche) à une cellule du tableau B (à droite).

La grande originalité de Clic, c'est que TOUT est paramétrable !

L'autre grande originalité de Clic, c'est qu'il suffit de cliquer sur le drapeau vert pour avoir une autre série d'exercices !

🔥 Clic - CALCUL.ASS

Comment utiliser le module d'arithmétique pour ses élèves.

Ouvrir le fichier CALCUL.ASS

Choisir Edition - Editer l'activité



Voici l'écran qui présente l'activité.

Il vous est ici possible de définir le nombre de cellules de travail. Il suffit de modifier le nombre de colonnes ou/et le nombre de lignes.

Pour passer à la configuration spécifique de l'activité arithmétique, cliquer sur le bouton 'Options'.

Inspection Académique de la Somme

Voici l'écran qui présente les options.

Vous remarquerez que la case 'Automatisation' est cochée, que le nom de la librairie arith2.dll est affiché.

Il ne nous reste plus qu'à définir ce qu"on veut exactement.

Cliquer sur le bouton 'Configuration'.

Taille des cases: Fenêtre A: Fenêtre B: argeur: 140 + 140 + Hauteur: 100 + 100 +	Boutons: Aide Puzzle Dapeau vert Disquette Quitter Imprimante	Fenêtre principale:         +         Couleur solide         Image:         *         En mosaliques         Centrée         Fenêtre de jeu:         Fond transparent         •         Couleur solide         Valeurs par défaut         Copier le style de	
Description de l'activité: Activité de calcul mental	TYPE: • Grands Petits 1 Petits 2 Compteurs: V Réussites V Essais V Temps Boutons du haut V Souligner cadres		
Automatisation arith2.dll     Configuration     D     D     D     D			
Bouton d'information	Chercher le fichiet		
hème/paramètres: Arith2		V OK Xannuler	<b>?</b> Aide
Inème/paramètres:       Arith2         Afiguration ARITH2.DLL       Premier opéra         Opérations:          V       Somme	deur: ▼ à 50 ▼ avec liste:		? Aide les: ntier) t
Inime/paramètres:       Arith2         Arith2       Arith2         Arith2       Premier opéra         Opérations:       Premier opéra         Ø Somme       Un de la l         Ø Soustraction       Deuxième opéra         Multiplication       Deuxième opéra         Division       De 1         Inconnue:       Un de la l	deur:	OK         Mannuler           Décimal         # I (ei > 3,3 > 3,3           0         1         -1           D         1         -1           D         1         -1           Décimal         # I (ei > 3,3           D         1         -1           H (ei > #,#         # I (ei > #,#	es: ntier) t des: ntier)

Nous y sommes. C'est la fenêtre la plus importante.

Chaque terme a son importance. Vous trouverez cidessous un lexique qui vous permettra de bien comprendre chacun des mots de cet écran.

Une fois que vous avez paramétré,

Cliquez sur '**OK**' pour prendre en compte les modifications et fermer la fenêtre de configuration.

Cliquez sur 'OK' pour prendre en compte les modifications et fermer la fenêtre des options.

Cliquez sur 'OK' pour prendre en compte les modifications et fermer la fenêtre d'édition.

Il faudra ensuite enregistrer le fichier si vous souhaitez l'utiliser lors d'une prochaine session.

	-	
	-	
	-	
	-	

1	Opérations	Choisissez entre addition, soustraction, multiplication ou division, ou n'importe quelle combinaison d'entre elles.
2	Inconnue	L'inconnue peut être soit un des deux opérateurs, le résultat ou même l'opérateur. L'opération peut être écrite à l'envers (C=A@B au lieu de A@B=C).
3	Premier opérateur	les limites sont les nombres suivants : -9999 / -1000 / -999 / -100 / -99 / -50 / -25 / -20 / -10 / -9 / -5 / -1 / 0 / 1 / 5 / 9 / 10 / 20 / 25 / 50 / 99 / 100 / 999 / 1000 / 9999
4	Limite des opérateurs	Afin de limiter le nombre d'opérateurs, vous pouvez choisir entre une limite haute et une limite basse. En option vous pouvez choisir l'apparition des nombres 0,1 et -1, bien qu'ils ne soient pas entre les limites basse et haute. Chacun de ces chiffres a, en principe, 10% de chance d'apparaître dans la génération aléatoire des opérateurs. Ils auront cette même probabilité s'ils sont entre le minimum et le maximum.
5	Nombre de décimales	Arith2 peut générer des opérations avec des entiers ou des nombres rationnels avec une précision en décimales jusqu'au centième. Dans cette section, vous pouvez déterminer le nombre de décimales qui seront utilisées
		Du selaul mantel avez OLIO - Dana O ave 4

		lors de la génération des opérations. Le nombre de décimales apparaissant dans le résultat dépend de celui choisi pour les opérateurs A et B.
6	Conditions des opérateurs	En option, choisissez un opérateur supérieur à l'autre.
7	Conditions de résultat	Le résultat peut être configuré. Le nombre de décimales du résultat est déterminé par les décimales des opérateurs. Une fois que le groupe d'opérateurs est généré, le logiciel peut les mettre dans l'ordre dans le fichier généré. Cette option est utile pour créer des puzzles et des activités d'identification. Pour l'addition ou la soustraction d'entiers vous pouvez cocher l'option sans reporter.
8	Conditions	Dans cette section, vous pouvez obliger un opérateur à être plus grand ou plus petit que l'autre. Mais si ce critère est en contradiction avec les conditions de limites des opérateurs, aucune opération ne sera générée.
9	Opérations nulles	Quand les conditions de génération automatiques des opérations sont trop restrictives, cela peut conduire un grand nombre d'entre elle à avoir un résultat nul, ou à avoir toujours le même résultat. Dans ce cas, il est recommandé de changer les restrictions (limites, conditions, nombre de décimales) afin d'obtenir des résultats plus variés.
10	Ordre	Dans cette section, vous pouvez décider d'écrire les opérations dans le fichier suivant un ordre croissant ou décroissant. Cette fonction est utile pour les "Puzzles" qui consistent à remettre dans l'ordre des éléments ou pour des activités d'identification où le plus grand ou le plus petit élément doit être trouvé.
11	Eviter les duplicata	Si vous avez choisi un ordre pour les opérations, il peut être utile d'éviter de créer des résultats identiques, afin de faciliter la résolution des activités. Mais, si les critères de génération d'activité sont très restrictifs ou bien si cela génère des opérations nulles cela peut conduire à la création de résultats identiques.
12	Limites du résultat	Dans cette section, vous déterminez les limites hautes et basses pour le résultat. Si ces limites sont en contradiction avec les conditions des opérateurs, aucune opération ne sera générée.
13	"Ne pas reporter"	Lorsque cette option est activée, pour des opérations d'additions ou de soustraction de nombres entiers positifs, le programme essaiera de générer des opérations où il n'y a pas de report de dizaines dans aucunes des étapes de l'algorithme. Cela signifie que la somme ou la différence de deux chiffres ne sera jamais supérieure à 9 et jamais inférieure à 0.
14	Expression inverse	Lorsque cette case est cochée, l'opération sera présentée sous la forme C = A @ B au lieu de la forme traditionnelle A @ B = C.
15	Un de la liste	Afin de déterminer les nombres utilisés par les opérateurs, vous pouvez activer cette liste et écrire une liste de nombres (séparés par des points-virgules ";"). Les nombres doivent être des entiers. Si vous choisissez cette option, cela désactive les limites et l'inclusion des 0,1 ou -1.

Du calcul mental avec CLIC	nspection Académique de la Somme	
Configuration ARITH2.	DLL	×
opérations: 1	Premier opérateur: 3 4 De 1 ■ à 50 ■ avec 0 1 1 Un de la liste: 15	Décimales: 5
Soustraction Subtraction Division	Deuxième opérateur: De 1 • à 20 • avec 0 1	Décimales: 1
A @ B = ? Z A @ 7 - C ? @ 8 - C	Résultat: 12 De 0 ▼ à 9999 ▼ Ordre croissant	Conditions: 6
   	13 7 <u>11</u> Eviter les dupli	cata A > B A < B B