

# CalcFourthGrade Gebrauchsanweisung

20. September 2009



Abbildung 1: **CalcFourthGrade** Version 1.2.5

## Inhaltsverzeichnis

|          |                                                                         |          |
|----------|-------------------------------------------------------------------------|----------|
| <b>1</b> | <b>Was ist die Verwendung von CalcFourthGrade ?</b>                     | <b>2</b> |
| <b>2</b> | <b>Bedienung des Programms CalcFourthGrade in der Training Modus.</b>   | <b>2</b> |
| 2.1      | Verwendung des Programms im Training . . . . .                          | 2        |
| 2.2      | Ändern der Einstellungen des Programms. . . . .                         | 5        |
| <b>3</b> | <b>Verwendung des Programms CalcFourthGrade in der Bewertung Modus.</b> | <b>6</b> |
| 3.1      | Differenz mit dem Training-Modus . . . . .                              | 7        |

# 1 Was ist die Verwendung von **CalcFourthGrade** ?

Vierte Klasse (Fourth Grade wie man in Englisch sagt, CM1 in Französisch), ist Deine vierten Jahr in der Schule: du bist ein bedeutend Bursche. Aber um wirklich bedeutend sein, du muss zählen können. Zählen, Und mit dein Kopf, ohne Taschenrechner oder Papier. Warum ? Um sicher sein, dass du nicht lächerlich ist, wann du Bonbons allein kaufen will.

Dieses Programm hat zum Ziel, Ihnen ein Training Foundation auf Vierte Klasse Level für einfache Berechnungen, aber auf spielerische und praktische Form.:

- Die Addition.
- Die Subtraktion.
- Die Multiplikation.
- Die Division.

Alle diese Vorgänge sind nur mit den positiven integer Zahlen gemacht. **CalcFourthGrade** has arbeit mit zwei Modus:

- Modus **Training**: Du kannst frei spielen.
- Modus **Bewertung**: Deine Ergebnisse werden gespeichert und können analysiert sein durch dein Lehrer oder deine Lehrerin, die genießen können deine Fortschritte.

## 2 Bedienung des Programms **CalcFourthGrade** in der Training Modus.

### 2.1 Verwendung des Programms im Training

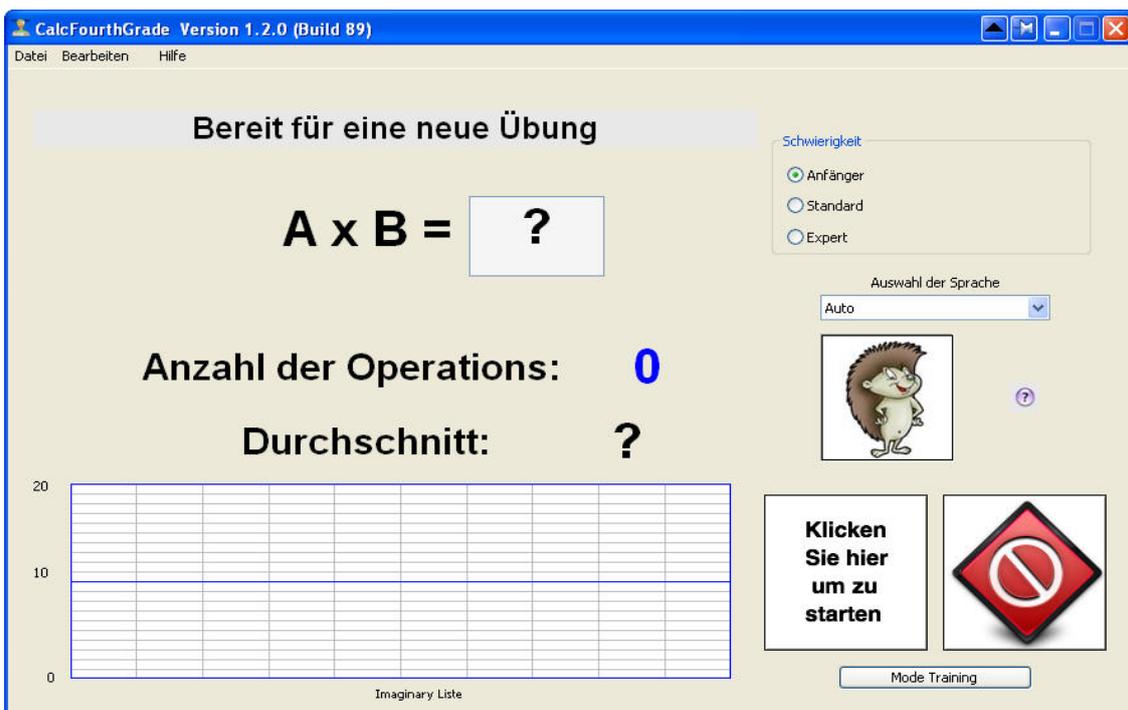


Abbildung 2: Start **CalcFourthGrade**

Das Programm beginnt im **Training** Modus. Die **gelbe Taste/Klicken Sie hier um zu starten** blinkt. Dies ist die Schaltfläche daß Sie um eine Übung zu starten. Übung startet, indem Sie auf die Schaltfläche **Neue** (siehe Abb. [3]) oder indem Sie die **Enter-Taste** auf der Tastatur des Computers.

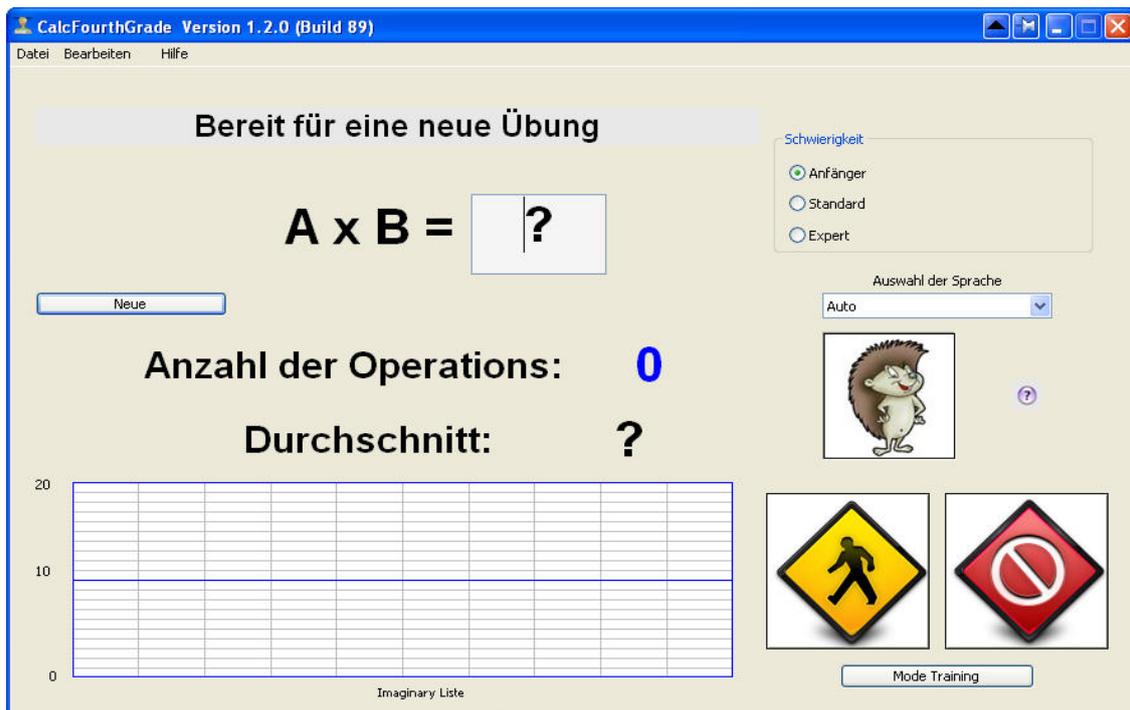


Abbildung 3: Um eine Operation starten, klickt man auf die Schaltfläche **Neue** oder geben wir auf die **Enter-Taste**.

Eine Frage gestellt wird durch das Programm, zum Beispiel:  $19 - 9 = ?$ .

Wenn Sie haben die Antwort eingegeben, dann kannst du auf die Schaltfläche **Klicken, um zu überprüfen** oder geben Sie Sie die **Enter-Taste** der Tastatur des Computers, um zu überprüfen (siehe Abb. [4]).

**Wenn Deine Antwort ist gut,** zeigt das Programm: **Bravo!** (siehe Abbildung[5]).

Bitte beachten Sie, dass das Logo verändert mit ta Durchschnitt. Beachten Sie auch, dass du kannst stop, mit einem Klick auf den **roten Knopf**.

Man kann auch die Schwierigkeit anpassen mit den Radio-Tasten des Bedienfelds **Schwierigkeitsgrad** (siehe [7]): kurz nach dem Start der Übung (nach ein Klick auf die gelbe Taste), klicken Sie auf eines Radio-Taste (**Schwierigkeit** Bedienfeld).

**Wenn die Antwort falsch ist,** zeigt das Programm: **Fehler. Möchtest du es erneut versuchen?**

Wenn du klickst auf die Schaltfläche **Ja**, du kannst das richtige Ergebnis zurückfinden. Anklicken des Schaltfläche **Nein** oder indem Sie die **Enter-Taste**, dann kannst du abbrechen und eine neue Operation beginnen.

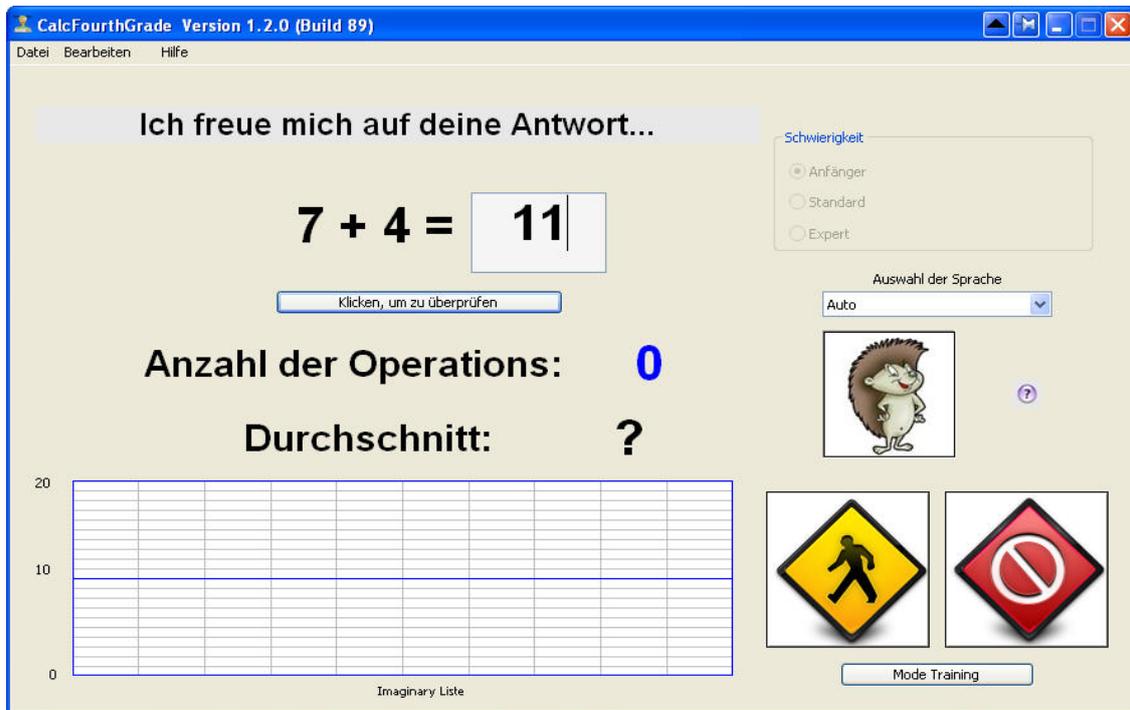


Abbildung 4: Nach Eingang der Antwort, wird überprüft, indem Sie auf die Schaltfläche **Klicken, um zu überprüfen**, oder indem Sie die **Enter-Taste**.



Abbildung 5: **CalcFourthGrade** Verhalten im Falle einer gute Antwort.

**Ende einer Übung:** **CalcFourthGrade** beendet, wenn der Schüler erreicht die maximale Anzahl von Operations von Übung, festgesetzt durch die Lehrer oder die Lehrerin.

Das Programm zeigt die Anzahl der Operationen, die du gemacht hast und dein Durchschnitt auf 20 points. Das über hinaus Programm zeichnet eine graphische Darstellung der Entwicklung ta Durchschnitt nach Anzahl der Operation.

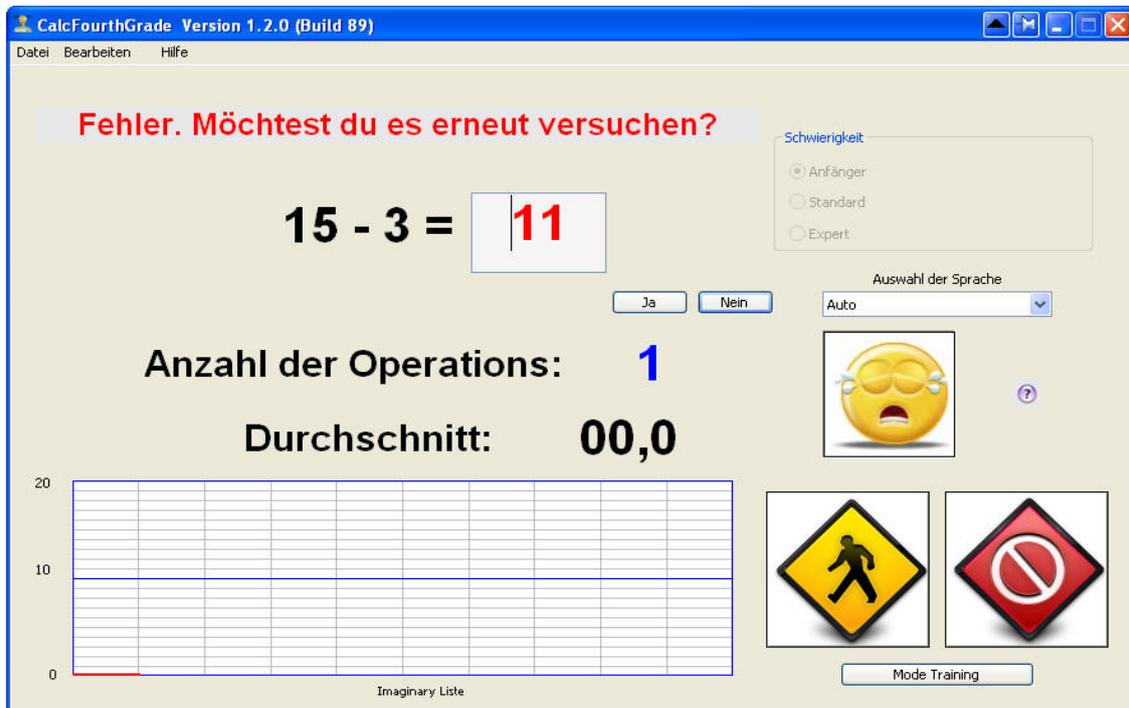


Abbildung 6: Verhalten **CalcFourthGrade** bei einer falschen Antwort.

Wenn du klickst auf die rote **Taste**, du stoppst die Übung. Du kannst eine Übung wiederholen, indem Sie klicken die gelbe **Taste**.

## 2.2 Ändern der Einstellungen des Programms.

Durch das Interface des Programms können Sie die folgenden Einstellungen ändern:

- Die **Schwierigkeit** der Übung.
- Die **Sprache** Programms: Man hat die Wahl zwischen Englisch, Französisch oder Deutsch (auto wählt die Sprache des Computers).
- Der Wechsel des Modus **Traing/Assessment**.

*Diese Modus Änderung ist möglich, wenn der Lehrer oder die Lehrerin hat der Liste der Schüler geöffnet.*

**Hinweis über die Schaltfläche Hilfe:** klicken Sie auf diese Schaltfläche, Sie Zugang zu diesem Dokument.

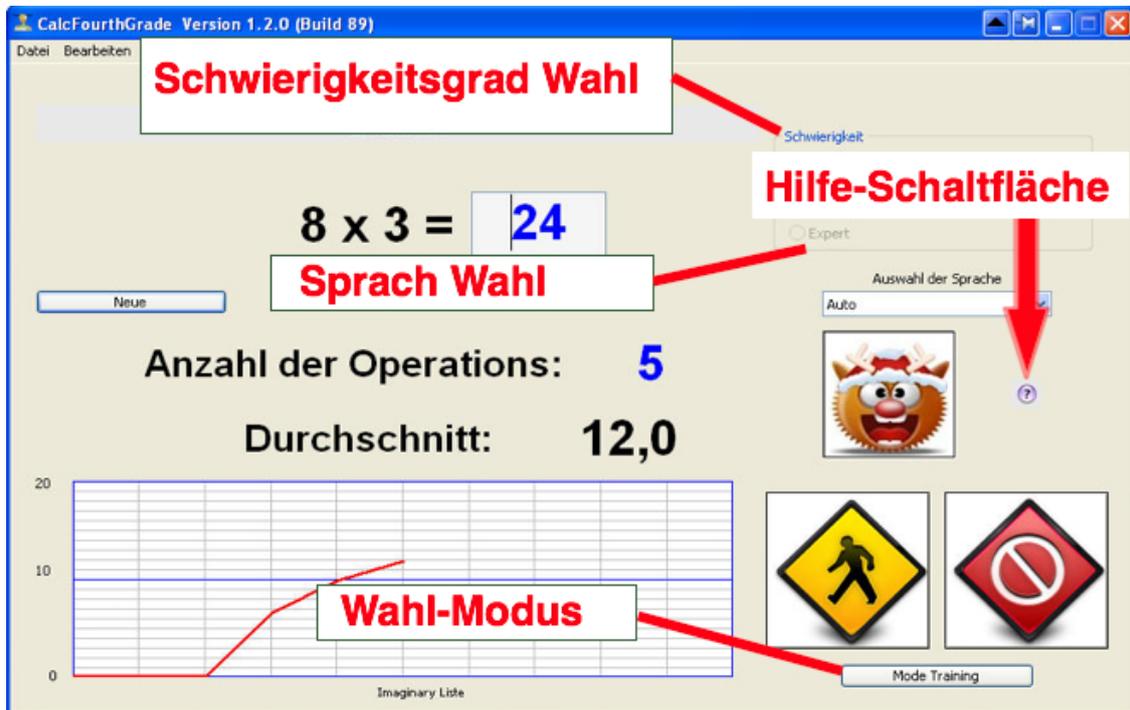


Abbildung 7: Einstellungen des Programms.

### 3 Verwendung des Programms **CalcFourthGrade** in der Bewertung Modus.

Wenn der Lehrer oder die Lehrerin aktiviert die **Bewertung-Modus**, kann man vom **Training-Modus** nach **Bewertung-Modus** wechseln, durch Klicken auf die Schaltfläche **Wahl-Modus** (siehe Abb. [7]).

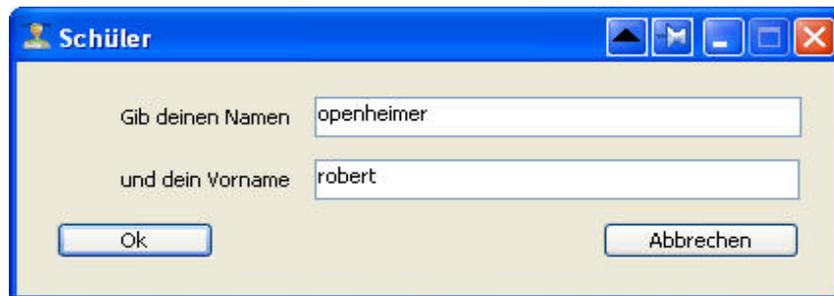


Abbildung 8: Eingabe von Name und Vorname des Schülers.

Der einzige Unterschied mit dem **Training** ist nur in **Bewertung**, alle Übungen, die du machst, werden gespeichert, so dass der Lehrer oder die Lehrerin beurteilen kann deine Fortschritte erzielt.

Und das Spiel beginnt, indem sie deinen Namen und dein Vorname (siehe Abbildung) [8]. **Wenn du ein Teil der Klasse, dann kannst du spielen. Wenn Du spielst zum ersten Mal, musst du ein Passwort festlegen. Vor allem muss dich zu erinnern, um spielen zu können in der Zukunft.** Wenn du vergisst, muss beim Meister oder die Meisterin zu löschen das alte Passwort, damit Du zu ein neues, denn niemand kann das wissen. *Du musst ein Passwort für die Person spielt mit dir und deiner Stelle tun Witze.*

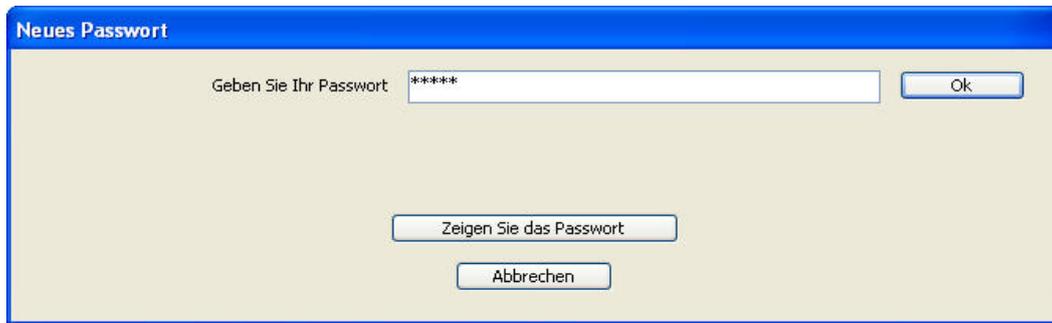


Abbildung 9: Erste Eingabe des Passworts.

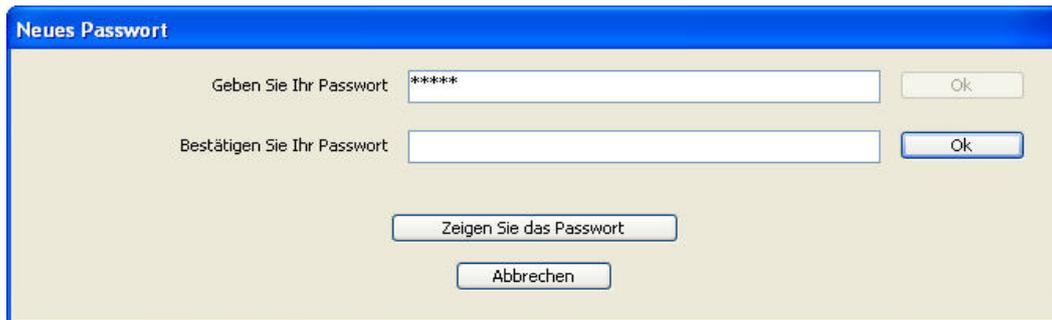


Abbildung 10: Zweite Eingabe des Passworts, um sicherzustellen, dass die beiden Passwörter identisch sind.

Wenn du geschaffenes Passwort **CalcFourthGrade** frage dich das zwei mal zu vermeiden Fehler anschlägt.

### 3.1 Differenz mit dem Training-Modus

Außer dieser Einführung in die Namensliste der Schüler in der Übungen, den Ablauf einer Übung sind identisch, im **Training** [2] und in der **Bewertung** [3].