

**PETIT GUIDE UTILISATEUR
VERSION DEMONSTRATION**

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.

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, couleurs 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 objets dans leur case.



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, 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 : Contenu : Astuces :

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

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 :
rediquez 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 recouvre.



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 cambrioleur

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).

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, axb=? niv. 1, niv. 2, ax=?c niv. 1, niv. 2, ax10b=?, ?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 chronométrer 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 prédéfinissez, régulier ou s'accéléralent : 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 de 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.

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 vers 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.

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.



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.

Utilisation du logiciel :

Navigation dans une leçon

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.



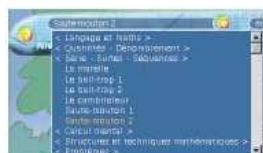
Le pavé numérique : nécessaire dans certaines activités, il ressemble à celui de votre clavier et vous y trouverez un bouton corriger, et un bouton valider.

La télécommande de navigation :

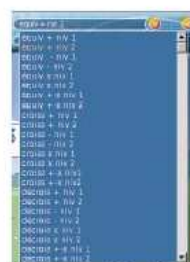
Elle permet de naviguer dans les listes d'activités, de séries, d'items, de changer de niveau de difficulté et de revenir à l'écran d'accueil, tout ceci en cours d'exercice.



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



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



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



A gauche de la télécommande de navigation, vous disposez de cinq boutons de niveaux pré-réglés de façon différente selon l'exercice.

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.

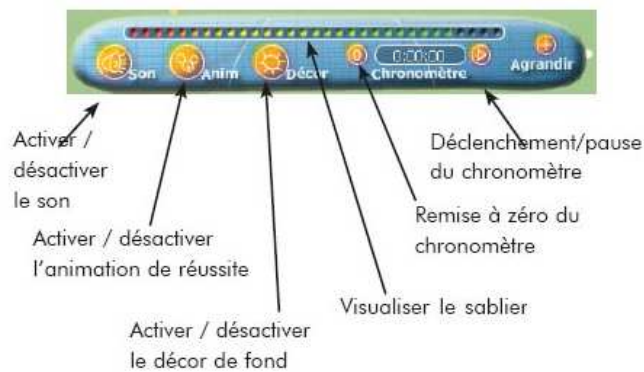
niveau 3 : réponse juste à tout prix. Pour un travail de fond, avec éventuellement manipulation d'objet simultanément, etc.

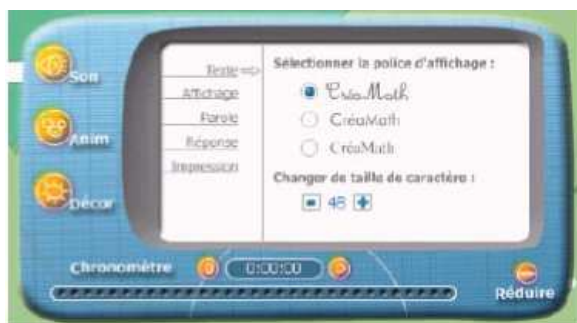
niveau 4 : présentation flash du modèle ou d'un élément affiché (sans décor, ni animation).

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

La télécommande d'options

Elle donne accès à différentes options.





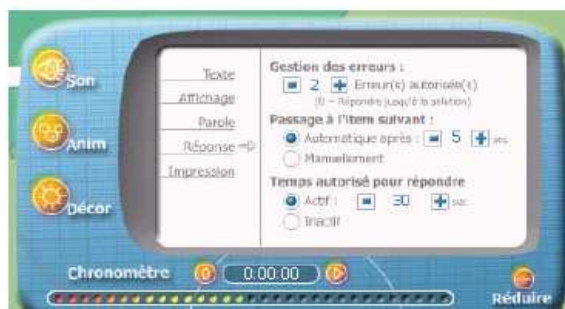
Ces contrôles peuvent s'effectuer en situation de travail. D'autres options se cachent dans cette télécommande : cliquez sur le bouton de droite « Agrandir » pour les découvrir. A son ouverture vous accédez aux paramètres de texte: faites les varier pour visualiser leurs effets à l'écran, et faites de 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.

Une fois vos différents paramètres sélectionnés, cliquez sur « Réduire » en bas à droite de votre télécommande pour retourner à l'écran de travail, et tester vos choix.

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.