

To return to the default setting press [SWITCH] once again.

Operating Modes

Math Trainer features two operating modes:

- Lesson Mode (default)
- Teacher's Mode (TM)

Lesson Mode

- Lesson 1 – Math Basics
- Lesson 2 – Operators
- Lesson 3 – DMAS
- Lesson 4 – Parentheses
- Lesson 5 – Decimal Numbers
- Lesson 6 – Fraction Reduction
- Lesson 7 – Calculations with Fractions
- Lesson 8 – Integers

Lesson Selection

1. Press [\rightarrow LESSON] or [\leftarrow LESSON] to enter the lesson mode
2. Math Trainer will display L1 (Lesson 1) as the default lesson
3. Keep pressing [\rightarrow LESSON] to gradually browse L1 to L15. Press and hold the button to browse the lessons quickly.
4. Keep pressing [\leftarrow LESSON] to gradually browse backwards from L15 to L1. Press and hold the button to browse the lessons quickly.
5. Press [ENTER] to confirm a lesson and start. If [ENTER] is not pressed, the selected lesson will start automatically after a 5-second lag.

Basic Rules for Lessons

1. Set: In each lesson, questions are grouped into sets of ten. Questions are selected randomly and it is possible that some of the questions may be repeated in one set.
2. Options: You can try to answer a question twice. Then a new question will be displayed.
3. Time: At least 20 seconds for each question; the time interval increases in tandem with the difficulty level. The time limit is displayed on the left side of the display as a gradually shrinking pie.

Answer Evaluation

1. If the answer is correct, a blinking "☺" symbol appears on the display. You receive a "trophy" which appears on the left side of the display along with 10 points.
2. If your answer is wrong, a blinking "⊖" symbol appears on the display and you receive no trophy or points. If it was your first try, you'll get one more chance to answer correctly. If it was your second incorrect answer, a new question will appear.
3. If the time designated for the question runs out it is the same case as a wrong answer described in point 2.
4. After answering 10 questions all the "trophy" obtained start blinking and the total score appears on the display. The minimum is 0 points, the maximum 100 points. If the score is 60 or more, the "⊕" symbol appears. If the score is less, the "⊖" appears.
5. If you answer all 10 questions correctly and your score is 100 you proceed to a higher level and the first question of the new set of questions of the next level will be displayed.
6. If your score is not 100, you remain on the same level and the first question of the new set of questions of the same level will appear.

Selection of the Difficulty Level

- You can practise questions on five difficulty levels: Level 1 questions are the easiest and Level 5 questions the most difficult. Math Trainer always starts on Level 1. By pressing [\uparrow LEVEL] and [\downarrow LEVEL] you can change the difficulty level of the selected lesson at any time. If you change levels, the first question from the new set of questions will appear and the difficulty symbol will change on the display – see the chart below:



Lesson Content

Lesson 1 – Math Basics

- Practising arithmetic operations ($+$, $-$, \times , \div).
- Math Trainer always starts with an addition question (+).
- If you want to change the practised operation press the corresponding operator button (\leftarrow , \rightarrow , \times , \div).

Example:



Press [4] to enter your results and press [ENTER] to confirm.

Lesson 2 – Operators

- The task is to find the correct math operator ($+$, $-$, \times , \div).
- Determine which math operator must be used in the problem to get the correct answer which is displayed.

Example:



Press the [\rightarrow] operator button to enter it and press [ENTER].

Lesson 3 – DMAS (Division, Multiplication, Addition, Subtraction)

- Practising arithmetic operations ($+$, $-$, \times , \div) and their order.
- Questions contain two arithmetic operations. To achieve a correct result you must use the standard order of math operations (e.g., $+$ overrides \times)
- The result is always a positive number

Lesson 4 – Parentheses

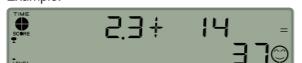
- Practising arithmetic operations with parentheses.
- Questions contain two or three arithmetic operations and parentheses.
- Similar to Lesson 3, the standard order of math operations must be maintained to calculate the correct answer.
- The result is always a positive number or zero.

Lesson 5 – Decimal Numbers

- Basic calculations with decimal numbers ($+$, $-$, \times , \div).
- Math Trainer always starts with an addition question (+).
- If you want to change the practised operation press the corresponding operator button (\leftarrow , \rightarrow , \times , \div).

Note: The result never has a final zero (e.g., 1.50; 26.320; 5.0). Enter your answers in the following manner: 1.5; 26.32; 5 etc.

Example:



Press [3] and use [\cdot] to enter the decimal point behind 3; press [7] and [ENTER] to confirm your answer.

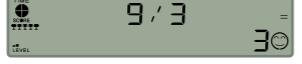
Lesson 6 – Fraction Reduction

- Practising the skill of fraction reduction.
- The task is to reduce a fraction so that the result consists of a fraction in the basic shape or a mixed fraction or a positive integer.
- Thanks to little help provided for this lesson the fraction line (" $\frac{\cdot}{\cdot}$ ") is automatically displayed in the correct position. If the answer consists of an integer, no fraction line is displayed.
- IMPORTANT: If a fraction is not fully reduced and can be further reduced or transferred to a mixed fraction (e.g., $\frac{4}{8}$), Math Trainer will not recognise your answer as correct!

- Enter your answer in the following order: 1) the whole number portion of a fraction 2) numerator 3) denominator. To confirm the whole number portion of a fraction, numerator and denominator you must always press [ENTER].

- If you want to enter your answer in reverse order: 1) numerator 2) denominator 3) the whole number portion of a fraction, first press [SWITCH] and only then begin to enter the denominator.

Example 1:



Press [3] and [ENTER] to confirm your answer.

Example 2:



First press [SWITCH]. Then press [2] to enter a numerator and [ENTER], press [1] to enter the denominator and [ENTER], press [6] the whole number portion of a mixed fraction and [ENTER] to confirm the entire answer.

Lesson 7 – Calculations with Fractions

- Basic calculations with fractions ($+$, $-$, \times , \div).

- Math Trainer always starts with an addition question (+).

- If you want to change the practised operation press the corresponding operator button (\leftarrow , \rightarrow , \times , \div).

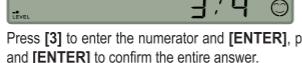
- Similar to Lesson 6, the result must be in the simplest form possible, i.e., it is a fraction in its basic shape, a mixed fraction or a positive integer.

- IMPORTANT: If a fraction is not fully reduced and can be further reduced or converted into a mixed fraction (e.g., $\frac{4}{8}$), Math Trainer will not recognise your answer as correct!

- The fraction line (" $\frac{\cdot}{\cdot}$ ") is automatically displayed in the correct position. If the answer consists of an integer, no fraction line is displayed.

- If you want to enter your answer in the reverse order first press [SWITCH] and only then begin to enter the denominator.

Example 1:



Press [3] to enter the numerator and [ENTER], press [4] to enter the denominator and [ENTER] to confirm the entire answer.

Example 2:



First press [SWITCH]. Then press [4] to enter a numerator and [ENTER], press [3] to enter the denominator and [ENTER], press [3] the whole number portion of a mixed fraction and [ENTER] to confirm the entire answer.

Lesson 8 – Integers

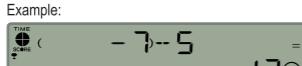
- Basic calculations with positive and negative numbers.

- The task is to find the correct answer, either a positive number, negative number or zero.

- Math Trainer selects the type of question ($+$, $-$, \times , \div) randomly.

- If you need to enter a negative number first press buttons and only then the [$-$] operator button; the number you entered will change into a negative one.

Example:



Press number buttons [1][2] and then the [$-$] operator button and [ENTER] to confirm your answer.

Lesson 9 – Ratios

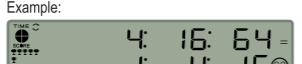
- Practising ratios and their modification into a basic form.

- The questions feature a ratio of 2 components (1:2) and also 3 components (1:2:3).

- The task is to find the basic form of the ratio displayed.

- If you want to enter your answer in the reverse order (right-to-left) first press [SWITCH] and only then begin entering the ratio.

Example:



First press [SWITCH]. Then press [1][6] and [ENTER], [4] and [ENTER], press [1] and once again [ENTER] to confirm your answer.

Lesson 10 – Percentages

- Practising arithmetic operations with percentages.

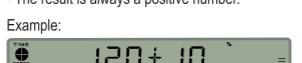
- Math Trainer lessons include 2 types of problems:

- A portion of a whole as a percentage (e.g., 40% of 75 = ?)

- Percentage increase or decrease of an original value (e.g., 10 + 10% = ?; 30 - 20% = ?)

- The result is always a positive number.

Example:

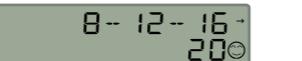


Press [1][3][2] and [ENTER] to confirm your answer.

Lesson 11 – Progressions

- The task is to follow a displayed progression of three numbers and add a fourth number which follows logically.
- The individual numbers in progressions are created by addition or subtraction of an identical number or by multiplication or division using an identical number.
- Math Trainer selects the type of question ($+$, $-$, \times , \div) randomly.
- The result is always a positive number.

Example:

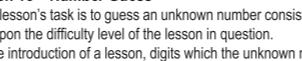


Press [2][0] and [ENTER] to confirm your answer.

Lesson 12 – Memory Practice

- The task is to remember a number which appears on the display for a while and then disappears.
- After the number disappears it must be re-entered correctly and confirmed by pressing [ENTER].
- The number consists of at least 4 and maximally 8 digits. The number of digits increases in tandem with increasing difficulty.

Example:



That is why you must first enter the result of the blinking expression – press [3] and confirm by [ENTER]. The expression will simplify to "8 - 3" and keeps blinking.

Example:



Press [5] to enter your final result and press [ENTER] to confirm the answer.

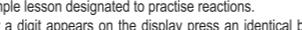
Note: Problems in which mathematical operations have identical priority are solved from the left to right.

TM Lesson 4 – Parentheses

- A set of 10 questions
- The timer is deactivated
- 5 difficulty levels

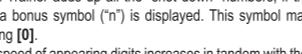
- This TM allows answering questions step-by-step and gradually entering interim results. Math Trainer therefore does not require the final result immediately as is the case in common lessons.

Example:



Parentheses blink slowly. According to the standard order of mathematical operations, the expressions within parentheses must be solved first.

Example:



That is why you must first enter the result of the parenthesis – press [1][1] and confirm by [ENTER]. The expression will simplify to "8 + 11" and keeps blinking.

Example:



Press [1][9] to enter your final result and press [ENTER] to confirm the answer.

Note: If a question contains two expressions in parentheses start with the one on the left first.

Lesson 14 – Bonus Hunter

- A simple lesson designated to practise reactions.

- After a digit appears on the display press an identical button to "shoot down" the displayed number. Math Trainer will gradually display new and new digits.

- If the length of the displayed number reaches 11 digits you lost.

- Math Trainer adds up all the "shot down" numbers; if the result equals a multiple of 10 a bonus symbol ("n") is displayed. This symbol may be "shot down" only by pressing [0].

- The speed of appearing digits increases in tandem with the increasing difficulty level.

- The highest score you can obtain is 9,999.

Example:



The final lesson containing questions of all the prior lessons and thus allows for a practice of several various areas of mathematics.

- Math Trainer randomly selects questions from all lessons (except for lessons 12, 13 and 14) and generates 10 questions per set.

- The level of difficulty of the question selected remains the same as in the original lessons.

Teacher's Mode (TM)

- Math Trainer features a unique Teacher's Mode (

Leçon 4 – Parenthèses

- Calculs basiques à l'aide de nombres entiers ($+, -, \times$).
- Math Trainer commence toujours par une question d'addition ($+$).
- Si tu souhaites changer l'opération pour t'exercer, il suffit de presser la touche correspondant à l'opération ($[+]$, $[+]$, $[x]$, $[+]$).
- Remarque: Le résultat n'apparaît jamais avec un 0 à la fin (comme par exemple 1.50; 26.320; 5.0). Saisis tes réponses de la manière suivante: 1.5; 26.32; 5, etc.
- Exemple:



Appuie sur la touche [3], presse la touche [,] pour insérer la virgule décimale après le chiffre 3, appuie sur la touche [7], puis presse [ENTER] pour confirmer ta réponse.

Leçon 6 – Réduction de fractions

- Entraîne-toi à maîtriser la réduction de fractions.
- Le but de l'exercice est de réduire la fraction de sorte que le résultat soit une fraction irréductible, un nombre fractionnaire ou un nombre entier positif.
- Un petit coup de pouce pour cet exercice: la ligne de fraction ("") figure automatiquement à la bonne position. Si la réponse est un nombre entier, la ligne de fraction n'apparaît pas.
- IMPORTANT: Si la fraction n'est pas irréductible et qu'elle encore être simplifiée ou réduite à un nombre fractionnaire (par exemple 4/8), Math Trainer ne considère pas ta réponse comme bonne!
- L'insertion de la réponse respecte l'ordre suivant: 1) le nombre entier de la fraction 2) le numérateur 3) le dénominateur. Pour confirmer le nombre entier, le numérateur et le dénominateur, il faut toujours presser la touche [ENTER].
- Si tu souhaites saisir ta réponse dans l'ordre inverse, avec: 1) le dénominateur 2) le numérateur 3) le nombre entier, appuie sur la touche [SWITCH] avant d'inscrire le dénominateur.

Exemple 1:



Appuie sur [3] puis presse [ENTER] pour confirmer ta réponse.

Exemple 2:



Appuie d'abord sur la touche [SWITCH]. Presse ensuite [2] pour inscrire le dénominateur, confirme avec [ENTER]. Presse la touche [1] pour inscrire le numérateur, confirme avec [ENTER]. Presse la touche [6] pour inscrire le nombre entier, puis [ENTER] pour confirmer l'ensemble de ta réponse.

Leçon 7 – Calcul fractionnaire

- Calculs élémentaires avec les signes ($+, -, \times$).
- Math Trainer commence toujours par une addition ($+$).
- Si tu souhaites changer l'opération pour t'exercer, il suffit de presser la touche correspondant à l'opération ($[+]$, $[+]$, $[x]$, $[+]$).
- Comme dans la leçon 6, le résultat doit avoir la forme la plus simple possible. Il s'agit donc d'une fraction irréductible, d'un nombre fractionnaire, ou d'un nombre entier positif.
- IMPORTANT: Si la fraction n'est pas irréductible et qu'elle encore être simplifiée ou réduite à un nombre fractionnaire (par exemple 4/8), Math Trainer ne considère pas ta réponse comme bonne!
- La ligne de fraction ("") figure automatiquement à la bonne position. Si la réponse est un nombre entier, la ligne de fraction n'apparaît pas.
- Si tu souhaites saisir la réponse dans l'ordre inverse, avec: 1) le dénominateur 2) le numérateur 3) le nombre entier, appuie sur la touche [SWITCH] avant d'inscrire le dénominateur.

Exemple 1:



Appuie sur la touche [3] pour entrer le numérateur, presse [ENTER], appuie sur la touche [4] pour insérer le dénominateur, confirme l'ensemble de la réponse avec [ENTER].

Exemple 2:



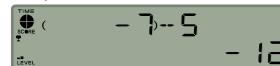
Appuie d'abord sur la touche [SWITCH]. Presse ensuite la touche [4] pour entrer le dénominateur, confirme avec [ENTER], appuie sur la touche [3] pour entrer le numérateur, confirme avec [ENTER], presse la touche [3] pour inscrire le nombre entier, puis [ENTER] pour confirmer l'ensemble de ta réponse.

Remarque: 15/4 n'est pas une réponse correcte, car la fraction peut encore être simplifiée.

Leçon 8 – Nombres entiers

- Calculs élémentaires avec des entiers positifs et négatifs.
- Le but de l'exercice est de trouver le bon résultat. Il peut s'agir d'un nombre positif, négatif, ou d'un résultat nul.
- Math Trainer détermine les opérations ($+, -, \times, \div$) de manière aléatoire.
- Si tu dois insérer un nombre négatif, appuie d'abord sur la touche du chiffre, puis sur celle du signe [-]. Le chiffre devient ainsi négatif.

Exemple:



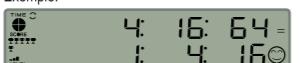
Presse les touches des chiffres [1][2], ensuite la touche [-], et confirme ta réponse avec [ENTER].

Leçon 9 – Rapports

- Exercer à calculer des rapports, et à les réduire.
- TDans les questions apparaissent des rapports entre 2 éléments (1:2), et même 3 (1:2:3).
- Le but de l'exercice est de trouver la forme réduite du rapport affiché.
- Si tu souhaites entrer ta réponse dans un ordre inversé (de la droite vers la gauche),

appuie sur la touche [SWITCH] avant de saisir ton rapport.

Exemple:



Presse d'abord la touche [SWITCH]. Appuie sur les touches suivantes [1][6] et [ENTER], [4] et [ENTER], press [1] et une fois encore sur [ENTER] pour confirmer ta réponse.

Leçon 10 – Pourcentages

- S'entraîner au calcul de pourcentages.
- Dans la leçon, Math Trainer offre 2 types d'exemples:
 - o Calcul d'un pourcentage (par exemple 40% de 75 = ?)
 - o Pourcentage d'augmentation ou de baisse à partir de la valeur initiale (exemple: 10 + 10% = ?; 30 - 20% = ?)
- Le résultat est toujours positif.

Exemple:



Appuie sur les touches [1][3][2], confirme la réponse avec [ENTER].

Leçon 11 – Séries

- Le but de l'exercice est de compléter une série de trois chiffres par un quatrième, qui s'inscrit de manière logique à la suite des trois précédents.
- Les chiffres individuels de la série sont formés en additionnant ou en soustrayant à partir du même chiffre, ou en multipliant et en divisant par un même chiffre.
- Math Trainer détermine les opérations ($+, -, \times, \div$) de manière aléatoire.
- Le résultat est toujours positif.

Exemple:



Presse les touches [2][0], puis confirme ta réponse avec [ENTER].

Leçon 12 – Entraînement mémoriel

- Le but de l'exercice est de se rappeler les nombres qui apparaissent sur l'écran quelques instants, et disparaissent.
- Après que les nombres ont disparu, il faut les restituer fidèlement et confirmer la réponse avec la touche [ENTER].
- Le nombre comprend au moins 4 chiffres, et 8 au maximum. Lorsque le niveau augmente, la série de chiffres s'allonge.

Leçon 13 – Deviner des nombres

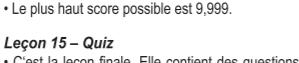
- Le but de l'exercice est de deviner un nombre inconnu de 2 à 5 chiffres, en fonction de la difficulté de la leçon.
- Au début de la leçon, les chiffres que le nombre inconnu peut comprendre apparaissent tous. Par exemple, si 1 - 5 s'affiche, cela signifie que le nombre inconnu se compose uniquement des chiffres 1, 2, 3, 4, 5.
- Vous avez 10 chances (tentatives) de deviner le bon résultat.
- Si la réponse n'est pas correcte, le nombre de réponses livrées augmente toujours de 1, et ce jusqu'à ce que les 10 tentatives soient épuisées.



- Le nombre qui s'affiche en haut à gauche correspond au nombre de chiffres corrects et insérés à la bonne place. Le chiffre de droite désigne les chiffres qui sont corrects, mais pas à la bonne place. Le chiffre en bas à gauche désigne le nombre actuel de tentatives, et à droite tu peux saisir ton estimation.
- Au fil des tentatives, tu peux presser [-] pour afficher les tentatives précédentes, et [+/-] pour afficher les tentatives ultérieures.

Leçon 14 – Chasser des bonus

- Une leçon facile pour aiguiser ses réflexes.
- Après que le chiffre est affiché, appuie toujours sur la touche correspondante; ainsi tu „touches“ le chiffre affiché. Math Trainer va constamment afficher de nouveaux chiffres.
- Si la longueur du nombre affiché excède 11 chiffres, tu as perdu.
- Math Trainer compte tous les nombres „touchés“. Si le résultat correspond à un multiple de 10, le symbole bonus „+“ apparaît sur l'écran. On ne peut „décrocher“ ce symbole qu'à l'aide de la touche [0].
- Plus le niveau est élevé, plus les chiffres défilent rapidement.
- Le plus haut score possible est 9,999.



C'est pourquoi il faut d'abord insérer le résultat du calcul entre parenthèses. Presse [+] et confirme ta réponse avec la touche [ENTER]. L'opération se réduit à "8 + 11" et continue de clignoter.

Leçon 15 – Quiz

- C'est la leçon finale. Elle contient des questions ressortissant à toutes les précédentes, et permet ainsi de pratiquer de manière simultanée plusieurs aspects des mathématiques.
- Math Trainer affiche de manière aléatoire des questions issues de toutes les leçons (à l'exception des leçons 12, 13, 14), et propose 10 questions à la suite.
- La difficulté des questions choisies est la même que dans les leçons initiales.

Le mode du professeur (TM)

- Math Trainer features a unique Teacher's Mode (TM). TM allows teachers or parents to set the scope of questions and other parameters for selected lessons and thus adapt them to correspond better to the current needs of pupils and children. For some lessons it is also possible to set up a solution step-by-step so that it is not necessary to enter the final result immediately.

Le mode du professeur est disponible pour les leçons:

- Leçon 1 – Mathématiques élémentaires Leçon 6 – Réduction de fractions
Leçon 3 – DMAS Leçon 7 – Calcul fractionnaire
Leçon 4 – Parenthèses Leçon 10 – Pourcentages
Leçon 5 – Calculs décimaux

Comment activer le mode du professeur:

1. Presse [<→ LESSON] ou [<← LESSON] pour entrer dans le mode d'apprentissage.
2. Appuie sur [<→ LESSON] pour parcourir progressivement les leçons L1 à L15.
3. Appuie sur [<← LESSON] pour parcourir les leçons en sens inverse, de L15 à L1.
4. Presse la touche [T](TM) pour lancer le mode du professeur.
5. Après avoir fini TM, appuie sur n'importe quel moment sur [<→ LESSON] ou [<← LESSON] pour revenir au choix des leçons.

Remarque: Chaque TM dispose de ses spécificités et de son propre mode de réglage; c'est pourquoi tu dois prêter une attention toute particulière aux instructions qui suivent. Si tu n'existes pas de TM pour la leçon choisie, la touche [T](TM) n'exécute aucune fonction.

• La ligne de fraction ("") figure automatiquement à la bonne position. Si la réponse est un nombre entier, la ligne de fraction n'apparaît pas.

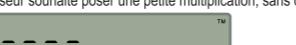
Déroulement des leçons TM:

TM leçon 1 – mathématiques élémentaires

- 10 questions à la suite
- Le chronométrage est désactivé
- On ne peut pas choisir le niveau de difficulté
- TM permet de choisir le signe de l'opération et de déterminer les limites des valeurs.
- Il faut entrer la première et la seconde valeur limite (comprises entre 1 et 10 000), ainsi que le signe d'opération (+, -, ×, ÷).
- L'opération demeure la même pour toute la suite de questions. La première valeur est comprise entre 1 et la valeur limite, la seconde valeur est comprise entre 1 et la valeur limite.

Exemple:

Le professeur souhaite poser une petite multiplication, sans dépasser le chiffre 3.



Appuie sur [6] pour entrer le numérateur, presse [ENTER], appuie sur [2] pour entrer le dénominateur, puis presse [ENTER] pour confirmer l'ensemble de la réponse.

La fraction initiale est réduite à la fraction "6/2", et celle-ci peut encore être simplifiée.

sation. Elle ne peut ainsi être tenue responsable des erreurs ou dérives de type accidentel, ou de celles qui résultent de l'utilisation ou de la mise en œuvre de ce manuel ainsi que des exemples mentionnés.

Fiamo® est une marque commerciale enregistrée.
© 2014 Rebell GmbH. All rights reserved.
http://www.rebell4you.com/

ITALIANO

Math Trainer – Formatore in didattica

Libretto di istruzioni introduttivo per l'utente

Introduzione

Questo prodotto è infatti uno strumento di gioco e di insegnamento destinato soprattutto ad una frequente e regolare esercitazione delle fondamentali operazioni algebriche. Il Math Trainer consiste in 15 lezioni che favoriscono i calcoli eseguiti a memoria e che sviluppano in tal modo il ragionamento logico. Ciascuna delle lezioni ha 5 livelli di difficoltà, è dotata di misurazione dei tempi nonché del controllo della correttezza dei risultati.

Avvertenza

Il Math Trainer non contiene il regime di calcolatore e quindi, non sostituisce in alcun caso un calcolatore! Quindi non può essere utilizzato per calcolare i compiti matematici.

Alimentazione

Per l'alimentazione lo strumento utilizza solamente una cella solare. Qualora sul display dovesse apparire i simboli incompleti dovreste premere il pulsante ON che serve per spegnere l'apparecchio (lo spegnimento ed accensione ha come conseguenza la cancellazione di tutti i dati salvati) e quindi un'altra volta per riaccendere l'apparecchio. Il pannello solare necessita per il suo lavoro di una minima intensità di illuminazione pari a 200 LX. Il lavoro con l'illuminazione più debole rispetto a 200LX è nocivo per la salute.

Se non utilizzerete l'apparecchio per più di 6 minuti lo strumento si spegne automaticamente.

Informazioni più dettagliate riguardanti il prodotto si trovano sulle pagine web www.fiamo.com

I tasti ed il loro significato

ON accensione dell'apparecchio
← LESSON premi [<→ LESSON] e [<← LESSON] per scegliere la lezione

↑ LEVEL premi [<↑ LEVEL] e [<↓ LEVEL] per opzione della difficoltà

← LEVEL cancella l'ultima cifra sul display

do 0 a 9 premi [0] fino a [9] per mettere il valore in cifre

+ - × ÷ premi [+], [-], [×] oppure [÷] per inserire l'operatore. In più: premendo di [-] cambia la cifra visualizzata in una cifra negativa. Premendo di nuovo il tasto [-] la cifra ridiventa positiva.

premi [,] per inserire il separatore decimale. Premendo il tasto [,] attivate altresì il regime dell'insegnante (Teacher's Mode, in prossimo indicato soltanto come TM)

premi [ENTER] per confermare la risposta e per iniziare la lezione

premendo di [-] cambia il modo di imparire le frazioni cambia dall'impostazione iniziale che va da sinistra verso la destra e andrà in verso contrario, e cioè da destra verso sinistra (cioè è valido solamente per le lezioni 6, 7 e 9). Per ritornare all'impostazione iniziale è necessario ripremere più volte il tasto [SWITCH].

I regimi di lavoro

Il Math Trainer ha due diversi regimi di lavoro:

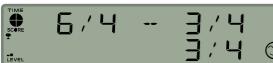
• Regime delle lezioni (regime di partenza)

• Regime dell'insegnante

un numero intero pari.

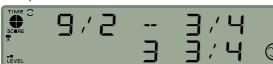
- IMPORTANTE: Se la frazione non è nella sua forma ridotta e può essere ulteriormente semplificata oppure modificarla in una frazione mista (ad es. 4/8), il Math Trainer con valuterà la tua risposta come corretta!
- La linea di frazione ("") viene automaticamente visualizzata nella sua posizione corretta. Se la risposta è un numero intero non verrà visualizzata alcuna linea di frazione.
- Se vuoi inserire la risposta nell'ordine inverso, devi dapprima premere il tasto [SWITCH] e soltanto dopo cominciare col caricare il denominatore.

Compito 1:



Premi il pulsante [3] per caricare il numeratore e quindi [ENTER], premi il pulsante [4] per caricare il denominatore ed [ENTER] per confermare tutta la risposta.

Compito 2:



Prima premi il tasto [SWITCH] e dopo il tasto [4] per immettere il denominatore e quindi [ENTER], premi il pulsante [3] per caricare il numeratore ed [ENTER] per caricare la parte intera della frazione mista, e quindi ancora [ENTER] per confermare tutta la risposta.

Annotazione: 15/4 non è una risposta esatta in quanto la frazione può essere ulteriormente ridotta.

Lezione 8 – Numeri interi

- Calcoli base con numeri positivi e negativi.
- Il tuo compito è quello di trovare il risultato giusto e, cioè o il numero positivo, quello negativo oppure lo zero.
- Il tipo della domanda (+, -, ×) viene scelto da Math Trainer a casaccio.
- Se non hai bisogno di caricare un numero negativo premi prima i tasti dei numeri e dopo il tasto dell'operatore [-]: il numero caricato cambia a quello negativo.

Compito:

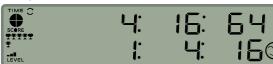


Premi i tasti dei numeri [1][2], dopodiché il tasto dell'operatore [-] e quindi ancora [ENTER] per confermare tutta la risposta.

Lezione 9 – Rapporti

- Allenamento con i rapporti e le loro correzioni allo stato base.
- Nelle domande appare il rapporto di 2 termini del rapporto (1:2) ed anche di 3 termini (1:2:3).
- Il compito è quello di trovare lo stato base del rapporto visualizzato.
- Se vuoi inserire la risposta nell'ordine inverso (cioè da destra verso sinistra), devi dapprima premere il tasto [SWITCH] e soltanto dopo cominciare con l'inserire il rapporto.

Compito:



Prima devi premere il tasto [SWITCH] e di seguito i tasti [1][6] e [ENTER], [4], poi il tasto [1] e quindi premi nuovamente [ENTER] per confermare la tua risposta.

Lezione 10 – Le percentuali

- Training delle operazioni numeriche con le percentuali.
- Nella lezione il Math Trainer utilizza 2 tipi diversi di compiti:
 - o Una parte della quantità base in percentuale (ad es. il 40% su 75 = ?)
 - o Una crescita oppure un calo percentuale del valore originale (ad es. 10 + 10% = ?; 30 - 20% = ?)
- Il risultato è tutte le volte il numero positivo.

Compito:



Premi i pulsanti [1][3][2] ed il pulsante [ENTER] per confermare la tua risposta.

Lezione 11 – Le successioni

- Il compito è quello di continuare la successione visualizzata di tre numeri e completare il quarto numero che è la continuazione logica dei numeri precedenti.
- I singoli numeri nella successione sono creati dall'addizione oppure dalla sottrazione dello stesso numero, dalla moltiplicazione oppure dalla divisione con lo stesso numero.
- Questo tipo di domanda (+, -, ×) viene scelto da Math Trainer a casaccio.
- Il risultato è ogni volta il numero positivo.

Compito:



Premi i pulsanti [2][0] ed il pulsante [ENTER] per confermare la tua risposta.

Lezione 12 – Il training della memoria

- Il compito è quello di ricordare il numero che in quel determinato momento verrà visualizzato sul display per sparire poco dopo.
- Dopo la sparizione del numero occorre inserirlo di nuovo in modo corretto e confermare premendo il pulsante [ENTER].
- Il numero contiene almeno 4 cifre, non più di 8. Man mano che la difficoltà aumenta cresce anche la quantità delle cifre.

Lezione 13 – Indovina il numero

- Il compito di questa lezione è quello di indovinare il numero sconosciuto composto da 2 fino a 5 cifre, a seconda di livello di difficoltà della lezione.
- All'inizio della lezione viene visualizzato il quadro che dice di quali cifre può essere composto il numero sconosciuto. Esempio: se si visualizza 1 - 5 significa che nel numero sconosciuto possono apparire solamente le cifre 1, 2, 3, 4, 5.
- Avere a disposizione 10 possibilità (tentativi) di indovinare il numero.
- Se la risposta non è corretta il numero del tentativo aumenta ogni volta di 1 fino a quando non vengono esauriti tutti e 10 tentativi.



Il numero in alto sulla sinistra visualizza la quantità delle cifre corrette collocate sul posto giusto. Il numero a destra rappresenta la quantità delle cifre corrette piazzate sul posto errato. Il numero a sinistra collocato sulla riga inferiore rappresenta il numero attuale di tentativi mentre sul lato destro puoi inserire il tuo pronostico attuale.

• Nel corso dei tuoi tentativi puoi premere [-] per visualizzare i tentativi precedenti e [+/-] per spostarti verso i tentativi seguenti.

Lezione 14 – Il cacciatore dei bonus

- Una lezione semplice destinata all'esercitazione delle reazioni.
- Dopo la visualizzazione sul display della cifra premi sempre un tasto idoneo; di conseguenza "con una falcata abbatti già" il numero visualizzato. Il Math Trainer continuerà gradatamente a far apparire sul display sempre nuove e nuove cifre.
- Se la lunghezza del numero visualizzato raggiunge 11 cifre, hai perso.
- Il Math Trainer conteggia tutti i numeri "abbattuti", se il risultato è pari al multiplo di 10 sul display apparirà il simbolo di bonus "1". Questo simbolo può essere "abbattuto" soltanto premendo [0].
- Man mano che sta crescendo il livello di difficoltà aumenta pure la velocità con cui appaiono i numeri sul display.
- Il punteggio più alto che può essere raggiunto è 9,999.

Lezione 15 – Quiz

- Una lezione in conclusione che contiene le domande provenienti da tutte le lezioni precedenti e che quindi serve per l'esercitazione contemporanea di più settori di vario genere della matematica.
- Il Math Trainer sceglie le domande a caso da tutte le lezioni (oltre alle lezioni 12, 13, 14) raggruppando sempre 10 domande in una serie.
- Il livello di difficoltà delle domande scelte rimane invariata come nelle lezioni originali.

Regime dell'insegnante (TM)

- Il Math Trainer possiede un regime davvero unico denominato Regime dell'insegnante (in prosieguo chiamato soltanto TM). Nelle lezioni precedente il TM consente all'insegnante oppure ai genitori di impostare il volume delle domande assieme ad altri parametri meglio adattando in tal modo le lezioni ai fabbisogni attuali degli allievi e dei bambini. In alcune lezioni è altresì possibile impostare le soluzioni passo passo affinché non sia indispensabile inserire subito il risultato finale.

Il regime dell'insegnante è a disposizioni nelle seguenti lezioni:

- Lezione 1 – Le basi della matematica
Lezione 6 – Riduzione delle frazioni
Lezione 3 – DMAS
Lezione 4 – Parentesi
Lezione 5 – Numeri decimali

Come attivare il regime dell'insegnante:

1. Premi [\leftarrow LESSON] oppure [\rightarrow LESSON], cioè il tasto per entrare nel regime delle lezioni.
2. Premi [\leftarrow LESSON] per passare gradatamente dalla L1 alla L15.
3. Premi [\leftarrow LESSON] per passare in modo inverso, dalla L15 alla L1.
4. Premi il tasto [\leftarrow] (TM) per avviare la lezione nel regime dell'insegnante.
5. Dopo aver terminato il TM premi in qualsiasi momento [\leftarrow LESSON] oppure [\rightarrow LESSON]; ritorna quindi alla scelta della lezione desiderata.

Annotazione: Ciascun TM ha le sue caratteristiche specifiche ed il proprio modo per l'impostazione; presta pertanto attenzione alle istruzioni riportate qui di seguito. Se per una determinata lezione non esiste un TM vale a dire che il tasto [\leftarrow] (TM) non esercita alcuna funzione.

Svolgimento delle lezioni TM:

TM lezione 1 – Le basi della matematica

- 10 domande in serie
- La misurazione del tempo è disattivata
- Non si possono scegliere livelli di difficoltà
- Il TM rende possibile scegliere il segno aritmetico dell'operazione ed impostare il volume dei valori.
- E' necessario inserire il primo ed il secondo valore limite (nell'ambito da 0,1 fino a 9,999) ed anche l'operatore (+, -, ×, ÷). L'impostazione è uguale come per il TM1.
- Le domande sono create in maniera sequente: l'operazione rimane identica a quella riservata per la serie completa di domande: il primo valore oscilla tra il valore 0,1 (oppure 1 o 0,01 oppure 0,001 a seconda della quantità dei numeri decimali) ed il valore limite. Per il secondo valore vale la stessa cosa.

Annotazione: Quando abbiamo inserito il secondo valore limite e premuto [\leftarrow] (TM) il simbolo del punto decimale apparirà sul display solamente dopo aver impostato il numero successivo.

TM lezione 6 – Riduzione delle frazioni

- 10 domande in serie
- La misurazione del tempo è disattivata

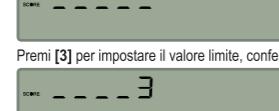
• Questo TM rende possibile rispondere alle domande passo a passo e gradatamente inserire i risultati parziali. Il Math Trainer quindi non richiede il risultato finale immediatamente così come solitamente succede nelle lezioni correnti.

• IMPORTANTE: La frazione deve sempre venire ridotta mediante il massimo comune divisore del numeratore e del denominatore. Se riduci la frazione per mezzo di un divisore diverso la tua risposta non verrà riconosciuta come corretta!

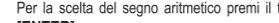
• La linea di frazione ("") viene visualizzata automaticamente nella sua corretta posizione. Se la risposta è un numero intero non viene visualizzata alcuna linea di frazione.

Compito:

L'insegnante vuole fare le esercitazioni con la tavola pitagorica ma solamente fino alla cifra 3.



Premi [3] per impostare il valore limite, conferma con il tasto [ENTER].



Premi il tasto [3] per inserire il risultato finale e di nuovo [ENTER] per confermare l'intera risposta.

TM lezione 7 – Frazioni

- 10 domande in serie

• La misurazione del tempo è disattivata

• 5 livelli di difficoltà

• Questo TM rende possibile rispondere alle domande passo a passo e gradatamente inserire i risultati parziali. Il Math Trainer quindi non richiede il risultato finale immediatamente così di solito succede nelle lezioni correnti.

• La linea di frazione ("") viene visualizzata automaticamente nella sua corretta posizione. Se la risposta è un numero intero non viene visualizzata alcuna linea di frazione.

• Il Math Trainer utilizza il seguente sistema di addizione e sottrazione delle frazioni:

1) Prima di tutto bisogna trovare il denominatore comune che sarà il multiplo minimo di entrambi i denominatori. Esegui in questo passo, al tempo stesso, anche l'addizione (sottrazione) delle frazioni.

2) Se possibile riduci le frazioni. Così come succede nella TM lezione 6, la riduzione si svolge passo a passo ed è necessario ridurle sempre con l'aiuto del massimo comune divisore del numeratore e del denominatore.

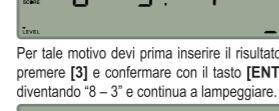
• Il Math Trainer utilizza questo sistema per la moltiplicazione e la divisione delle frazioni:

1) Prima di tutto esegui la moltiplicazione (divisione) delle frazioni.

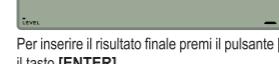
2) Se possibile riduci le frazioni.

Compito:

I numeri 3 e 1 e l'operatore "×" stanno lampeggiando lentamente. A seconda della successione standard nelle operazioni matematiche la prima operazione da fare deve essere la divisione.



Per tale motivo devi prima inserire il risultato del termine lampeggiante; quindi devi premere [3] e confermare con il tasto [ENTER]. Il termine sarà reso più semplice diventando "8 - 3" e continua a lampeggiare.



Per inserire il risultato finale premi il pulsante [5]; per la conferma della risposta premi il tasto [ENTER].

Annotazione: Nelle domande in cui le operazioni matematiche hanno uguale priorità si procede nell'ordine da sinistra verso destra.

TM lezione 10 – Percentuali

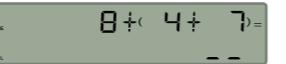
- 10 domande in serie

TM lezione 4 – Le parentesi

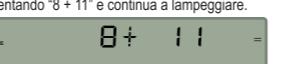
- 10 domande in serie
- La misurazione del tempo è disattivata
- 5 livelli di difficoltà
- Questo TM rende possibile rispondere alle domande passo a passo gradatamente inserendo i risultati parziali. Il Math Trainer quindi non richiede il risultato finale come di solito succede nelle lezioni correnti.

Compito:

Le parentesi stanno lentamente lampeggiando. A seconda della successione standard delle operazioni matematiche debbono essere prima elaborati i termini messi tra parentesi.



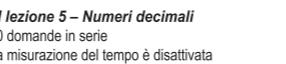
Per tale motivo occorre prima inserire il risultato ottenuto nella parentesi; premi [1] e conferma con il tasto [ENTER]. Il risultato ottenuto sarà reso più semplice diventando "8 + 11" e continua a lampeggiare.



Per inserire il risultato finale premi il pulsante [19]; per confermare la risposta premi il tasto [ENTER].

Compito:

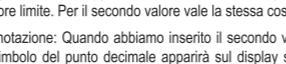
L'insegnante intende fare le esercitazioni del calcolo del prezzo dopo l'aumento del 10% del prezzo del prodotto. Il prezzo originale del prodotto si aggira tra 1 e 500.



Premi il pulsante [10] per la scelta del tipo di domanda (aumento) e conferma con il tasto [ENTER].

Compito:

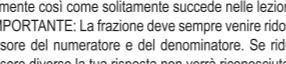
Il insegnante intende fare le esercitazioni del calcolo del prezzo dopo l'aumento del 10% del prezzo del prodotto. Il prezzo originale del prodotto si aggira tra 1 e 500.



Per mezzo dei pulsanti [5][0][0] imposta il limite per il primo valore e per la conferma premi il tasto [ENTER].

Compito:

Il insegnante intende fare le esercitazioni del calcolo del prezzo dopo l'aumento del 10% del prezzo del prodotto. Il prezzo originale del prodotto si aggira tra 1 e 500.



Il Math Trainer porrà le seguenti domande: 320 + 10%, 110 + 10% e così via.

Annotazione: Se il limite del primo valore oppure la percentuale sono impostati in maniera impropria (ad es. 100 e 1%), il Math Trainer continuerà sempre a porre la domanda per la serie completa di domande: il primo valore

Les 10 – Percentages

- De oefenen van de getallenoperaties met percentages.
- Math Trainer gebruikt in de les 2 verschillende soorten sommen:
 - Bestanddeel van geheel in percentages (bijv. 40% van 75 = ?)
 - Percentuele groei of daling van de oorspronkelijke waarde (bijv. $10 + 10\% = ?$; $30 - 20\% = ?$)
- Het resultaat is altijd een positief getal.

Voorbeeld:



Druk op de knoppen [1][3][2] en op de knop [ENTER] ter bevestiging van jouw antwoord.

Les 11 – Rekken

- De opdracht is aan te sluiten bij de afgebeelde reeks van drie getallen en het vierde getal invoeren, dat het logische vervolggetal is van de voorgaande getallen.
- De afzonderlijke getallen in de reeks worden gevormd door het bijtellen of aftrekken van hetzelfde getal, door het vermeerderen of delen met hetzelfde getal.
- Het soort van de vraag (+, -, ×) kiest de Math Trainer bij toeval.
- Het resultaat is altijd een positief getal.

Voorbeeld:



Druk op de knoppen [2][0] en op de knop [ENTER] ter bevestiging van jouw antwoord.

Les 12 – Trainen van geheugen

- De opdracht is het getal te onthouden, dat voor even op de display verschijnt en daarna verdwijnt.
- Nadat het getal verdwijnt, dient dit op de juiste wijze opnieuw ingevoerd te worden en bevestigd te worden door het indrukken van [ENTER].
- Het getal bevat minstens 4 cijfers, maximaal 8. Met de stijgende moeilijkheidsgraad neemt het aantal cijfers toe.

Les 13 – Raden van getallen

- De opdracht is in deze les een onbekend getal te raden, dat van 2 tot 5 cijfers telt, afhankelijk de moeilijkheidsgraad van de les.
- Aan het begin van de les verschijnt altijd welke cijfers kan het onbekende getal bevatten. Bijvoorbeeld: 1 – 5 verschijnt, betekent het, dat in het onbekend getal alleen de cijfers 1, 2, 3, 4, 5 kunnen zijn.
- Je hebt 10 mogelijkheden (pogingen) om het getal te raden.
- Is het antwoord niet juist, het aantal van de poging wordt altijd met 1 verhoogd, totaal dan 10 pogingen opgebruikt.



Het getal links boven beeld is het aantal van de juiste cijfers die op de juiste plaats staan. Het getal rechts betreft het aantal van de juiste cijfers die niet op de juiste plaats staan. Het getal op de linken onder aan de linker kant betreft het actuele aantal pogingen en aan de rechter kant kan je jouw actuele tip invullen.

Tijdens de pogingen kan [-] ingedrukt worden voor de afbeelding van de voorgaande pogingen en [+*] voor de doorgang naar de volgende pogingen.

Les 14 – Bonusjager

- Een eenvoudige les bestemd voor het trainen van de reactie.
- Voor de afbeelding van het cijfer op de display druk altijd op de gelijke knop, en zo „scheert“ het afgebeeld getal „neer“. De Math Trainer zal op de display stap voor stap nieuwe en nieuwe cijfers afbeelden.
- Is de lengte van het afgebeelde getal 11 cijfers, heb je verloren.
- De Math Trainer telt alle „neergeschoten“ cijfers op, wanneer het resultaat overeenkomt met meervoud van 10, verschijnt op de display het bonus-symbool „n“. Dit symbool kan „neergeschoten“ worden alleen door het indrukken van [0].
- Met de toenemende moeilijkheidsgraad wordt ook de snelheid verhoogd, waarmee de cijfers op de display verschijnen.
- Het hoogste score dat bereikt kan worden is 9.999.

Les 15 – Quiz

- Een les tot slot, die inhoudt de vragen van alle voorgaande lessen en eoffent zo tevens meerdere wiskundige gebieden.
- De Math Trainer kiest de vragen willekeurig uit alle lessen (behalve de lessen 12, 13, 14) en voegt deze in een set van 10 vragen.
- De moeilijkheidsgraad van de gekozen vragen blijft hetzelfde als in de oorspronkelijke lessen.

Regime van de leraar (TM)

De Math Trainer heeft een uniek régime genaamd de Regime van de leraar (verder aangeduid als TM). Bij de gekozen lessen biedt de TM aan de leraar of aan de ouders de mogelijkheid om de omvang van vragen en de nadere parameters zodanig in te stellen dat de les beter aansluit aan de actuele behoeften van de leerlingen en de kinderen. Voor sommige lessen is het ook mogelijk de oplossing in te stellen stap voor stap zodat het niet noodzakelijk is meteen het eindresultaat in te voeren.

Het Regime van de leraar is beschikbaar bij de lessen:

- | | |
|----------------------------------|----------------------------|
| Les 1 – Beginseisen van wiskunde | Les 6 – Korten van breuken |
| Les 3 – DVOA | Les 7 – Breuken |
| Les 4 – Haakjes | Les 10 – Percentages |
| Les 5 – Decimale getallen | |

Hoe kan het regime van de leraar geactiveerd worden:

1. Druk op de knop [- LESSON] of op [- LESSON] voor de toegang tot het regime van de lessen.
2. Druk op [- LESSON] voor de stapsgewijze doorgang van L1 tot L15.
3. Druk op [- LESSON] voor doorgang in de omgekeerde volgorde, van L15 naar L1.
4. Druk op de knop [L] (TM) voor de start van de les in het regime van de leraar.
5. Voor beëindiging van TM druk wanneer dan ook op [- LESSON] of op [- LESSON] en je komt terug bij de keuze van de les.

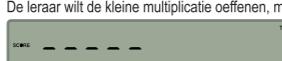
Opmerking: Elke TM heeft eigen specifieke zaken en zijn eigen wijze van instelling, om die reden vragen we je aandacht voor de instructies hieronder. Bestaat er voor de gekozen les geen TM, dan heeft de knop [L] (TM) geen functie.

Verloop van de TM lessen:

TM les 1 – Beginseisen van wiskunde

- 10 vragen in een set
- Tijdsmeting gedeactiveerd
- De moeilijkheidsgraad kan niet gekozen worden
- TM biedt de mogelijkheid op de vragen stap voor stap te antwoorden en zo de tussenresultaten in te voeren. De Math Trainer eist dus niet meteen het eindresultaat, zoals het bij de gewone lessen is.
- De breuklijn (*) verschijnt automatisch op de juiste positie. Is het antwoord het hele getal, verschijnt geen breuklijn.
- Voorbeeld:

- De leraar wilt de kleine multiplicatie oefenen, maar alleen tot het getal 3.



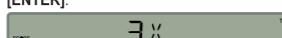
Druk op de knop [6] ter invoering van de teller en op [ENTER], druk op de knop [2] ter invoering van de noemer en op [ENTER] ter bevestiging van het hele antwoord. De oorspronkelijke breuk vereenvoudigt naar de breuk "6/2", die kan verder gekort worden.



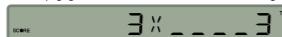
Druk op de knop [3] ter invoering van het eindresultaat en op [ENTER] ter bevestiging van het hele antwoord.



Druk op de knop van de operator [x] voor de keuze van het symbool, bevestig door [ENTER].



Druk op [3] voor het instellen van de tweede grenswaarde, bevestig door [ENTER].



De Math Trainer zal de volgende vragen stellen: $3 \times 1; 2 \times 3; 1 \times 1; 3 \times 3$ e.d.

TM les 7 – Breuken

- 10 vragen in een set
- Tijdsmeting is gedeactiveerd
- 5 moeilijkheidsgraden
- Deze TM biedt de mogelijkheid op de vragen stap voor stap te antwoorden en zo de tussenresultaten in te voeren. De Math Trainer eist dus niet meteen het eindresultaat, zoals het bij de gewone lessen is.

• De breuklijn (*) verschijnt automatisch op de juiste positie. Is het antwoord het hele getal, verschijnt geen breuklijn.

• De Math Trainer gebruikt deze volgorde van optellen en aftrekken van breuken:

- 1) Erst dient de gezamenlijke noemer gevonden te worden, dat is de kleinste gezamenlijke meervoud van beide noemers. Tevens dient binnen deze stap de optelling (afrekking) van de breuken te worden gedaan.

- 2) Kort de breuken wanneer mogelijk. Zoals in de TM les 6 verloopt het korten in stappen en dient altijd gekort te worden met de grootste gezamenlijke deler van de teller en de noemer.

- De Math Trainer gebruikt deze volgorde van het vermenigvuldigen en delen van de breuken:

- 1) Vier eerst uit de vermenigvuldigen (delen) van de breuken.

- 2) Kort de breuken, wanneer mogelijk.

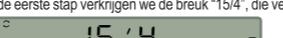
Voorbeeld:

Cijfers 3 en 1 en de operator "+" knippen langzaam. Volgens de standard-volgorde dient eerst de delen te worden uitgevoerd.

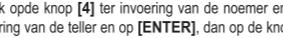


Druk eerst op de knop [SWITCH], dan op [4] en [ENTER] ter invoering van de noemer, [1][5] ter invoering van de teller (die is $18 - 3 = 15$) en druk op [ENTER] ter bevestiging van jouw antwoord.

Na de eerste stap verkrijgen we de breuk "15/4", die verder vereenvoudig kan worden.



Druk op de knop [4] ter invoering van de noemer en [ENTER], de knop [3] ter invoering van de teller en op [ENTER], dan op de knop [3] ter invoering van het hele deel van de gemengde breuk en op [ENTER] ter bevestiging van het hele antwoord.



Druk op de knop [5] voor het invoeren van het finále resultaat en druk op [ENTER] ter bevestiging van het antwoord.

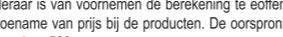
Opmerking: In de vragen waar de wiskundige operaties dezelfde prioriteit hebben dient in de volgorde van links naar rechts gewerkt te worden.

TM les 10 – Percentages

- 10 vragen in een set
- Tijdsmeting is gedeactiveerd
- De moeilijkheidsgraad kan niet worden gekozen
- De TM biedt de mogelijkheid om een vaste aantal percentages in te stellen, maar alleen van deze waarden: 1%, 10%, 20%, 30%, 40%, 50%, 60%, 70%, 80%, 90%, 25%, 75%.
- Verder biedt de TM de mogelijkheid om de omvang van waarden in te stellen, waarmee de groei of de daling berekend wordt.
- De vragen zijn gevormd op de volgende wijze: het aantal percentages blijft hetzelfde voor de complete set van vragen; de eerste waarde is tussen 1 en het ingestelde limiet.
- De TM biedt de mogelijkheid om het type vraag te kiezen:
 - Percentuele groei van de oorspronkelijke waarde
 - (Druk op de knop van de operator [+*] voor de selectie)
 - Percentuele daling van de oorspronkelijke waarde
 - (Druk op de knop van de operator [-*] voor de selectie)

Voorbeeld:

De leraar is van voorneem de berekening te oefenen van de prijsen per 10% van de toename van prijs bij de producten. De oorspronkelijke prijs van de producten is tussen 1 en 500.



Druk op de knop [+*] ter keuze van het type vraag (groei) en bevestig met [ENTER]. Druk op de knop [1][0][0] voor het instellen van het aantal percentages, bevestig opnieuw met de knop [ENTER].



Met de knoppen [5][0][0] stel het limiet in voor de eerste waarde en druk op [ENTER] ter bevestiging.



De Math Trainer zal deze vragen stellen: $320 + 10, 110 + 10$ e.d.

Opmerking: Is het limiet van de eerste waarde of het aantal percent ongeschikt ingesteld (bijv. 100 en 1%), de Math Trainer zal dezelfde vraag of vragen steeds blijven herhalen!

TM les 5 – Decimale getallen

- 10 vragen in een set
- Tijdsmeting is gedeactiveerd
- De moeilijkheidsgraad kan niet gekozen worden
- De TM biedt de mogelijkheid een symbol van de operatie te kiezen en de omvang van de waarden in te stellen.

• De eerste en de tweede grenswaarden (in de omvang van 0.1 tot 9.999) dient ingesteld te worden en zo ook de operator (+, -, ×, ÷). Ingewood wordt zoals bij TM1.

• De vragen zijn gevormd als volgt: de operatie blijft dezelfde voor de complete set van vragen; de eerste waarde is tussen de waarde 0,1 (of 1 of 0,01, afhankelijk van het gekozen aantal plaatsten achter de komma) en de grenswaarde. De tweede waarde ook.

Opmerking: Bij het invoeren van de tweede grenswaarde en het drukken op [L] (TM) zal het symbool van de plaats achter de komma op de display verschijnen pas na de invoering van het volgende getal.

TM les 6 – Korten van breuken

Het product niet buigen of draaien. Voorkom het contact tussen het product en water of andere vloeistoffen. Stel niet bloot aan welke klappen, slagingen of schokken dan ook. Ter schoonmaking gebruik zachte droge stoffen. Trach niet het product te verdelen in kleinere delen. Het bedrijfstemperatuur is 0°C – 40°C . De inhoud van de instructie is onderhevig aan wijzigingen zonder waarschuwing leveren. We dragen geen aansprakelijkheid voor eventueel verlies en/of welke aanspraken dan ook van derden, die zouden kunnen ontstaan bij gebruik van dit product.

Bijbel:

De grootste gezamenlijke deler van de getallen 42 en 14 is het getal 7.

Voorbeeld:

De grootste gezamenlijke deler van de getallen 42 en 14 is het getal 7.

Juridische bepalingen

Dit handleiding en de voorbeelden zoals deze genoemd zijn, kunnen zonder kennisgeving worden gewijzigd. De vennootschap Rebell GmbH verleent geen garantie voor deze handleiding en is niet aansprakelijk voor fouten en gebreken, die ontstaan bij toeval of als gevolg van het gebruik van deze handleiding en daarin opgenomen voorbeelden. Fiamto® is een geregistreerde handelsmerk.

© 2014 Rebell GmbH. All rights reserved.
http://www.rebell4you.com/

RUSSKIJ

Math Trainer – Тренер по обучению

Руководство пользователя

Введение

Данное изделие – обучающий игровой тренажер, предназначенный для регулярного тренинга основных математических операций. Math Trainer состоит из 15 лекций, которые развивают навыки счета в уме и логическое мышление. В каждой лекции пять уровней сложности, указатель отведенного на лекцию времени и контроль правильности выполнения заданий.

Предупреждение

Math Trainer не содержит режим калькулятора и не может быть использован в качестве калькулятора. С его помощью невозможно считать какие-либо примеры.

• De Juridische bepalingen

Deze handleiding en de voorbeelden zoals deze genoemd zijn, kunnen zonder kennisgeving worden gewijzigd. De vennootschap Rebell GmbH verleent geen garantie voor deze handleiding en daarin opgenomen voorbeelden. Fiamto® is een geregistreerde handelsmerk.

продолжать отображать новые числа.

- Если длина отображаемого числа достигнет 11 цифр, Вы прогорите.
- Math Trainer добавляет все «сбитые» цифры, и если результат будет кратен 10, то появится бонусный символ «п». Этот символ можно «сбить» лишь нажатием клавиши [0].
- С ростом уровня сложности увеличивается и скорость, с которой числа появляются на дисплее.
- Наивысший результат, которого можно достичь, – 9,999.

Lekcja 15 – Викторина

- Последняя лекция, которая содержит задания из всех предыдущих лекций и тренирует знания в различных областях математики.
- Math Trainer случайным образом выбирает задания из всех лекций (кроме лекций 12, 13, 14) и включает их в комплекты из 10 заданий.
- Сложность выбранных заданий при этом не меняется, остается такой, как и в оригинальных лекциях.

Режим учителя (TM)

Math Trainer предлагает уникальный режим, который называется «Режим учителя» (далее – TM). В некоторых лекциях TM позволяет учителю или родителям установить круг заданий и другие параметры и таким способом эффективно настроить лекции для актуальных нужд учеников и детей. Для некоторых лекций также можно настроить режим пошагового решения, чтобы оттуда необходимости моментально вносить конечный результат.

Режим учителя представлен в лекциях:

Лекция 1 – Основы математики	Лекция 6 – Сокращение дробей
Лекция 3 – ДУСВ	Лекция 7 – Дроби
Лекция 4 – Скобки	Лекция 10 – Проценты
Лекция 5 – Десятичные дроби	

Как активируется режим:

1. Нажмите клавишу [\leftarrow LESSON] или [\leftarrow LESSON] для доступа в режим лекций.
2. Нажмите [\leftarrow LESSON] для перемещения от L1 до L15.
3. Нажмите [\leftarrow LESSON] для обратного перемещения от L15 до L1.
4. Нажмите клавишу [\leftarrow] (TM) для того, чтобы начать лекцию в режиме учителя.
5. Длительное нажатие клавиши [\leftarrow] (TM) для отключения режима учителя.

Примечание: Каждый TM имеет свою специфику и свой особый способ настройки, поэтому обратите внимание на внимание инструкции ниже. Если для выбранной Вами лекции не предлагается TM, то клавиша [\leftarrow] (TM) не выполняет никакой функции.

Особенности курса TM лекций:

TM лекция 1 – Основы математики

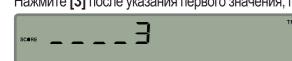
- 10 заданий в комплекте
- Деактивирован указатель времени
- Нельзя выбрать уровень сложности
- TM позволяет выбрать знак операции и установить диапазон значений.
- Вы должны указать первый и второй предел (в диапазоне от 1 до 10 000), а также оператор (+, -, ×, ÷).
- Операция остается одинаковой для всего комплекта заданий. Первое значение находится в диапазоне от 1 до предельного значения, второе значение находится в диапазоне от 1 до предельного значения.

Например:

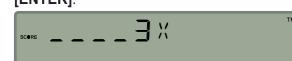
Учитель хочет потренировать таблицу умножения, но только до числа 3.



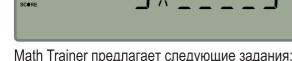
Нажмите [3] после указания первого значения, подтвердите его клавишей [ENTER].



Нажмите клавишу [×] для выбора знака и подтвердите его клавишей [ENTER].



Нажмите [3] для указания второго значения и подтвердите его нажатием клавиши [ENTER].



Math Trainer предлагает следующие задания: 3 × 1; 2 × 3; 1 × 1; 3 × 3.

TM лекция 3 – ДУСВ (Деление, Умножение, Сложение, Вычитание)

- 10 заданий в комплекте
- Деактивирован указатель времени
- 5 уровней сложности

• Режим TM позволяет выполнять задания пошагово и постепенно вводить промежуточные результаты. Math Trainer не будет требовать окончательный результат в данный момент так, как это происходит в обычных лекциях.

Например:

Числа 3 и 1 вместе с индикатором “+” медленно мигают. Согласно стандартному порядку выполнения математических операций сначала должно быть выполнено деление.



Потому сначала нужно ввести значение мигающего математического выражения. Нажмите [3] и подтвердите клавишей [ENTER]. Выражение упростится на “8 – 3” и все еще мигает.



Нажмите клавишу [5] для ввода конечного результата и нажмите клавишу [ENTER] для подтверждения ответа.

Примечание: В заданиях, где математические операции имеют одинаковый приоритет, устанавливается порядок слева на право.

TM лекция 4 – Скобки

- 10 заданий в комплекте
- Деактивирован указатель времени
- 5 уровней сложности

• Режим TM позволяет выполнять задания пошагово и постепенно вводить промежуточные результаты. Math Trainer не будет требовать окончательный результат в данный момент так, как это происходит в обычных лекциях.

Например:

Числа 3 и 1 вместе с индикатором “+” медленно мигают. Согласно стандартному порядку выполнения математических операций сначала должно быть выполнено деление.



Потому сначала нужно ввести значение мигающего математического выражения. Нажмите [3] и подтвердите клавишей [ENTER]. Выражение упростится на “8 – 3” и все еще мигает.

Нажмите клавишу [5] для ввода конечного результата и нажмите клавишу [ENTER] для подтверждения ответа.

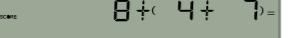
Примечание: В заданиях, где математические операции имеют одинаковый приоритет, устанавливается порядок слева на право.

• Режим TM позволяет выполнять задания пошагово и постепенно вводить промежуточные результаты. Math Trainer не будет требовать окончательный

результат в данный момент так, как это происходит в обычных лекциях.

Пример:

Скобки медленно мигают. Согласно стандартному порядку выполнения математических операций сначала должно быть выполнена операция в скобках.



Поэтому сначала необходимо ввести результат выражения в скобках. Нажмите [1][1] и подтвердите клавишей [ENTER]. Выражение упростится на “8 + 11”, но все еще мигает.



Нажмите клавишу [1][9] для ввода окончательного результата и нажмите [ENTER] для подтверждения ответа.

Примечание: В заданиях, где представлены два выражения в скобках, сначала выполняется операция в левых скобках.

TM лекция 5 – Десятичные дроби

• 10 заданий в комплекте

• Деактивирован указатель времени

• 5 уровней сложности

• TM позволяет выбрать операцию и установить диапазон значений.

• Вам необходимо выбрать первый и второй предел значений (в диапазоне от 0 до 9,999), а также оператор (+, -, ×, ÷).

• Вопросы формируются следующим образом: операция остается одинаковой для всего комплекса вопросов; первый предел значений устанавливается в диапазоне между 0,1 (или, 0,01, или 0,001, в зависимости от количества введенных знаков после запятой) и предельным значением.

Примечание: При вводе второго предельного значения и нажатии клавиши [\leftarrow] (TM) символ десятичного разделителя отобразится только после ввода следующей цифры.

TM лекция 6 – Сокращение дробей

• 10 заданий в комплекте

• Деактивирован указатель времени

• 5 уровней сложности

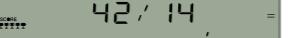
• Режим TM позволяет выполнять задания пошагово и постепенно вводить промежуточные результаты. Math Trainer не будет требовать окончательный результат в данный момент так, как это происходит в обычных лекциях.

• ВАЖНО: Дробь всегда должна быть сокращена на наибольший общий делитель числителя и знаменателя. Если дробь сокращена иначе, Ваши ответы не будут считаться правильными!

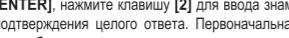
• Знак дроби (“”) автоматически отображается на правильной позиции. Если ответ – целое число, знак дроби не отображается.

Например:

Наибольший делитель чисел 42 и 14 – число 7.



Нажмите клавишу [6] для введения числителя и подтвердите клавишей [ENTER], нажмите клавишу [2] для ввода знаменателя и вновь [ENTER] для подтверждения целого ответа. Первоначальная дробь сократится на “6/2” и может быть сокращена дальше.



Нажмите клавишу [3] для ввода конечного результата и [ENTER] для подтверждения ответа.

TM лекция 7 – Дроби

• 10 заданий в комплекте

• Деактивирован указатель времени

• 5 уровней сложности

• Режим TM позволяет выполнять задания пошагово и постепенно вводить промежуточные результаты. Math Trainer не будет требовать окончательный результат в данный момент так, как это происходит в обычных лекциях.

• Знак дроби (“”) автоматически отображается на правильной позиции. Если ответ – целое число, знак дроби не отображается.

• Math Trainer предлагает следующий способ сложение и вычитания дробей:

1) Сначала следует найти общий знаменатель, то есть наименьший общий кратный двух знаменателей. Одновременно в этом пункте нужно провести сложение (или вычитание) дроби.

2) Сокращайте дроби, пока это возможно. Так же, как и в TM лекции 6, сокращение проходит пошагово с использованием наибольшего общего делителя числителя и знаменателя.

• Math Trainer предлагает следующий способ умножение и деление дробей:

1) Сначала следует провести деление или умножение дроби.

2) Сокращайте дробь, пока это возможно.

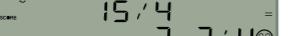
Пример:

Наименьший общий множитель 2 и 4 – число 4.



Сначала нажмите клавишу [SWITCH], затем клавишу [4] и [ENTER] для ввода знаменателя, [1][1] для ввода числителя (который вычисляется как 18 – 3 = 15) и клавишу [ENTER] для подтверждения ответа.

В результате Вы получите дробь “15/4”, которую можно сокращать дальше.



Нажмите клавишу [4] для ввода знаменателя и [ENTER], клавишу [3] для ввода числителя и [ENTER], клавишу [3] для ввода целой части смешанной дроби и [ENTER] для подтверждения целого ответа.

TM лекция 10 – Проценты

• 10 заданий в комплекте

• Деактивирован указатель времени

• 5 уровней сложности

• TM позволяет задать определенное количество процентов, но только эти значения: 1%, 10%, 20%, 30%, 40%, 50%, 60%, 70%, 80%, 90%, 25%, 75%.

• TM позволяет установить диапазон значений, из которых вычисляет увеличение или уменьшение.

• Вопросы формируются следующим образом: процент остается тем же для всего комплекса вопросов; первое значение находится в диапазоне от 1 до предельного множества.

Tryby robocze

• Tryby lekcyjny (tryb wyjściowy)

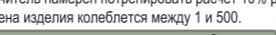
• Tryb nauczyciela (TM)

• TM позволяет задать тип задания:

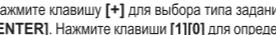
- Процентное увеличение исходного значения (нажмите клавишу оператора [\leftarrow] для выбора)
- Процентное уменьшение исходного значения (нажмите клавишу оператора [\rightarrow] для выбора)

Например:

Учитель намерен потренировать расчет 10% роста цены изделия. Изначальная цена изделия колеблется между 1 и 500.



Нажмите клавишу [\leftarrow] для выбора типа задания (рост) и подтвердите нажатием [ENTER]. Нажмите клавиши [1][1] для определения процентного соотношения, снова подтвердите клавишей [ENTER].



Клавишами [5][0][0] установите лимит для первого значения и нажмите [ENTER] для подтверждения.



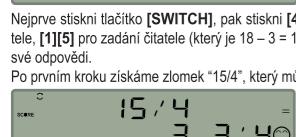
TM lekcia 7 – Zlomky

- 10 otázk v sadé
- Meranie času je deaktivované
- 5 úrovni obťažnosti
- Tento TM umožňuje odpovedať na otázky krok po kroku a postupne zadávať mezi-sledky. Math Trainer teda nevyžaduje ihned konečný výsledok, ako je to v bežných lekcích.
- Zlomková číra ("") sa automaticky zobrazuje na správnej pozici. Pokiaľ je odpověď celé číslo, žiadna zlomková číra sa nezobrazí.
- Math Trainer používa tento postup sčítania a odčítania zlomkov:

 - 1) Nejprve je ľefre najť spoločného menovateľa, tím bude najmenší spoločný násobok obou menovateľov. Zároveň v tomto kroku proveď sečtenie (odčítanie) zlomkov.
 - 2) Krát zlomky, pokud je to možné. Stejný ako v TM lekce 6, kráčení probíha po krocích a je třeba vždy krátiť největším spoločným delitelem čítače a menovateľa.
 - 3) Nejprve provede násobení (delení) zlomkov.
 - 4) Krát zlomky, pokud je to možné.

Priklad:
Nejprve stiskni tlačidlo [SWITCH], pak stiskni [4] a [ENTER] pre zadání jmenovateľa, [1][5] pre zadanie čítače (ktorý je 18 – 3 = 15) a stiskni [ENTER] pre potvrdenie svojich odpovedí.

Po prvom kroku získame zlomek "15/4", ktorý môže byť ďalej zjednodušený.



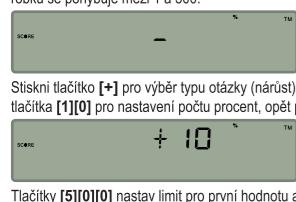
Stiskni tlačidlo [4] pre vloženie jmenovateľa a [ENTER], tlačidlo [3] pre vloženie čítače a [ENTER], tlačidlo [3] pre vloženie celé časti smešeného zlomku a [ENTER] pre potvrdenie celého odpovedi.

TM lekcia 10 – Procenta

- 10 otázk v sade
- Meranie času je deaktivované
- Nelze volit úroveň obťažnosti
- TM umožňuje nastaviť pevný počet percent, ale pouze tyto hodnoty: 1%, 10%, 20%, 30%, 40%, 50%, 60%, 70%, 80%, 90%, 25%, 75%.
- Ďalej TM umožňuje nastaviť rozsah hodnoty, z ktoré sa počítajú nárast či pokles.
- Otázky sú tvorené tímto spôsobom: počet percent zustáva stejný pre kompletnej sadu otázok; prvni hodnota sa pohybuje v rozmedzi mezi 1 a nastaveným limitom.
- TM umožňuje zvoliť typ otázky:

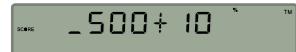
 - Procentní nárast pôvodní hodnoty (stiskni tlačidlo operátora [+] pre výber)
 - Procentní pokles pôvodní hodnoty (stiskni tlačidlo operátora [-] pre výber)

Priklad:
Učiteľ zamýšľa provádzkovatý výpočet cen po 10% zdraženia výrobkov. Pôvodná cena výrobku sa pohybuje medzi 1 a 500.



Stiskni tlačidlo [+] pre výber typu otázky (nárast) a potvrď pomocou [ENTER]. Stiskni tlačidlo [1][0] pre nastavení počtu percent, opäť potvrď tlačidlom [ENTER].

Tlačidlo [5][0][0] nastaví limit pro první hodnotu a stiskni [ENTER] pro potvrzení.



Math Trainer bude pokládat tyto otázky: 320 + 10%, 110 + 10% aj.

Poznámka: Pokud je limit první hodnoty či počet percent nastaven nevhodně (napr. 100 a 1%), Math Trainer bude pokládat stejnou otázkou či otázky stále dokola!

Bezpečnostné opatrenia

Nikdy výrobek neohýbejte alebo neprekručujte. Vyuvarujte sa kontaktu výrobku s vodom alebo jinou tekutinou. Nevytávajte jej akýmkoli nárazom, úderom a ořesom. K čisteniu používajte mäkké, suché látky. Nepokoušejte sa výrobek rozdeliť na menši časti. Provádzková teplota 0°C – 40°C. Obsah instrukcií podlieha zmienám bez upozornenia. Nepreberáme zodpovednosť za pripadnou ztrátu alebo jakékoliv nároky tretí strany, ktoré by mohly nastat pri používaní tohto produktu.



Tento výrobok nesmí byť použitý využením spolu s ostatným domácim odpadom. Použitý výrobok predstavuje na určenej zbernej mieste pre recykláciu elektrických a elektronických zariadení. Ďalšie informácie získate na prisúšenom obecnom alebo mestskom úrade, od firmy zabyvajúcej sa sberom a vysadením odpadu.

Právne ujednání

Tato príručka a veškeré príklady sú uvedené tak jasou a mohou byť bez jakéhokoľvek oznamení zmenené. Spoločnosť Rebell GmbH neberie za túto príručku žiadne záruky a není odpovedná za žiadne chyby ani poškozenia, ktoré vznikne nahodile alebo v dôsledku provádzkovania či používania této príručky.

Fiamo ® je registrovanou obchodnou značkou.

© 2014 Rebell GmbH. All rights reserved.

<http://www.rebell4you.com/>

SLOVENSKY

Math Trainer – Výukový herný nástroj

Úvodná príručka užívateľa

Úvod

Tento výrobok je výukový herný nástroj určený najmä pre časté a pravidelné precvičovanie základných matematických operácií. Math Trainer obsahuje 15 lekcii, ktoré podporujú počítanie späť a rozvíjajú logické myšlenie. Každá z lekcii má 5 úrovni obťažnosti, meranie času a kontrolu správnosti výsledkov.

Upozornenie

Math Trainer neobsahuje režim kalkulačoru a žiadnym spôsobom nenahráduje kalkulačku! Nie je možné s ním teda spočítať žiadne príklady.

Napájanie

Pripravou používa pre napájanie iba solárny článok. Pokiaľ sa na displeji zobrazujú neupravené symboly, stlačte tlačidlo ON pre vypnutie (po vypnutí a zapnutí dojde k zmenu všetkých uložených dát) a potom štěr raz pre zapnutie prístroja. Solárny panel potrebuje ku svojej praci minimálnu intenzitu osvetlenia 200 LX. Práca s osvetlením nižším ako 200 LX je skrátivo škodlivá. Pokiaľ sa s prístrojom nepracuje dlhšie ako 6 minút dojde k jeho vypnutiu.

Bližšie info o produkte nájdete na webových stránkach www.fiamo.com

Tlačidlá a ich význam

ON	zapnutie prístroja
← LESSON	stlač [-] → LESSON a [→ LESSON] pre výber lekcie
↑ LEVEL	stlač [↑ LEVEL] a [↓ LEVEL] pre volbu obťažnosti
↓ LEVEL	zmaz poslednú číslicu na displeji
← 0 až 9	stlač [0] až [9] pre vloženie číselnej hodnoty
+ - x ÷	stlač [+], [-], [x] alebo [/] pre vloženie operátora. Naviac stačením [-] sa zmení zobrazenie čísla na záporné, opäťovným stačením [-] sa zmení znova na kladné.
TM	stlač [TM] až aktívujete učiteľov režim (Teacher's Mode), ďalej už len skratenej ako TM
ENTER	stlač [ENTER] pre potvrdenie odpovede a pre zahájenie vybranej lekcie
↶	po sláčaní tlačidla (ďalej označovaného ako SWITCH) sa spôsob zadávania zlomkov zmení v rýchodžom nastavenia zlava doprava na obrátené: zprava doľava (platí iba v lekciach 6, 7 a 9). Pre návrat do východžom nastavenia je treba opäťovne stlačiť [SWITCH].

Prevádzkové režimy

Math Trainer má dva rôzne prevádzkové režimy:

- Režim lekcií (výchozí režim)
- Učiteľov režim

Režim lekcií

Lekcia 1 – Základy matematiky	Lekcia 9 – Pomery
Lekcia 2 – Znamienka	Lekcia 10 – Percentá
Lekcia 3 – DNSO	Lekcia 11 – Postupnosti
Lekcia 4 – Zátvorky	Lekcia 12 – Trénig pamäti
Lekcia 5 – Desatinné čísla	Lekcia 13 – Hádanie čísel
Lekcia 6 – Krátenie zlomkov	Lekcia 14 – Lovec bonusov
Lekcia 7 – Počítanie so zlomkami	Lekcia 15 – Kvíz
Lekcia 8 – Celé čísla	

Výber lekcie

1. Stlač [-] → LESSON alebo [← LESSON] pre vstup do režimu lekcií.
2. Math Trainer zobrázi L1 (Lekciu 1) ako lekciu východžu.
3. Stlač opakovanie [→ LESSON] pre postupné prechádzanie od L1 po L15. Stlačte a držte tlačidlo pre rýchle prechádzanie medzi lekciami.
4. Stlač [← LESSON] pre obrátené prechádzanie, teda od L15 po L1. Stlačte a držte tlačidlo pre rýchle prechádzanie medzi lekciami.
5. Stlač tlačidlo [ENTER] pre potvrdenie a štart lekcie. Pokiaľ nie je sláčané tlačidlo [ENTER], zvolená lekcia sa spustí automaticky po 5 sekundách oneskorenia.

Základné pravidlá lekcií

1. Sada: V každej lekcií sú otázky zdrobené do sád po desiatich. Otázky sú vyberané náhodne a môže sa stať, že sa v jednej sade niektorá z otázok bude opakovat.
2. Možnosti: Sú 2 pokusy na každú otázkou. Potom je vždy zobrazená otázka nová.
3. Cas: Najmenej 20 sekund na každú otázkou, so stúpanou náročnosťou otázok sa čas predĺžuje. Casový limit sa zobrazuje na ľavej strane displeja ako koláč, ktorý postupne ubúda.

Vyhodnocovanie odpovedí

1. Pokiaľ je tvorba odpovede správna, na displeji sa objavi "OK" symbol, ktorý bliká. Za správnu odpoveď obdržíte trofej "Trophy", ktorá sa zobrazí na ľavej strane displeja až po výberu odpovede.
2. Pokiaľ je tvorba odpovede chybná, na displeji sa objavi symbol "X" a neobdržíš žiadnu trofej ani body. Pokiaľ to bol tvorby príklad, dostanete ešte druhú šancu odpredať správne. Pokiaľ to bola už druhá chybná odpoveď, zobrazí sa nová otázkă.
3. Ak výprás čas vymeraný na otázku, je to isté ako chybná odpoveď popísaná v bodke 2.
4. Po odpovedaní 10 otázk, všetky získané trofey "Trophy" sa rozobilajú až po výberu odpovede.
5. Pokiaľ všetkých 10 otázk odpovieš správne a tvorba skóre je 100, postupuje do výšej úrovne a zobraza sa práv otázka novej sady otázok nasledujúcej úrovne.
6. Pokiaľ nemáš skóre 100, zostanies na rovnakej úrovni a zobraza sa práv otázka novej sady otázok rovnakej úrovne.

Základné pravidlá lekcií

1. Môže sa v lekciach súčasne zároveň zobrazovať až 10 otázok. Otázky sú vyberané náhodne a môže sa stať, že sa v jednej sade niektorá z otázok bude opakovat.
2. Možnosti: Sú 2 pokusy na každú otázkou. Potom je vždy zobrazená otázka nová.
3. Cas: Najmenej 20 sekund na každú otázkou, so stúpanou náročnosťou otázok sa čas predĺžuje. Casový limit sa zmení na ľavej strane displeja ako koláč, ktorý postupne ubúda.

Vyhodnocovanie odpovedí

1. Pokiaľ je tvorba odpovede správna, na displeji sa objavi "OK" symbol, ktorý bliká. Za správnu odpoveď obdržíte trofej "Trophy", ktorá sa zobrazí na ľavej strane displeja až po výberu odpovede.
2. Pokiaľ je tvorba odpovede chybná, na displeji sa objavi symbol "X" a neobdržíš žiadnu trofej ani body. Pokiaľ to bol tvorby príklad, dostanete ešte druhú šancu odpredať správne. Pokiaľ to bola už druhá chybná odpoveď, zobrazí sa nová otázkă.
3. Ak výprás čas vymeraný na otázk, je to isté ako chybná odpoveď popísaná v bodke 2.
4. Po odpovedaní 10 otázk, všetky získané trofey "Trophy" sa rozobilajú až po výberu odpovede.
5. Pokiaľ všetkých 10 otázk odpovieš správne a tvorba skóre je 100, postupuje do výšej úrovne a zobraza sa práv otázka novej sady otázok nasledujúcej úrovne.
6. Pokiaľ nemáš skóre 100, zostanies na rovnakej úrovni a zobraza sa práv otázka novej sady otázok rovnakej úrovne.

Základné pravidlá lekcií

1. Môže sa v lekciach súčasne zároveň zobrazovať až 10 otázok. Otázky sú vyberané náhodne a môže sa stať, že sa v jednej sade niektorá z otázok bude opakovat.
2. Možnosti: Sú 2 pokusy na každú otázkou. Potom je vždy zobrazená otázka nová.
3. Cas: Najmenej 20 sekund na každú otázkou, so stúpanou náročnosťou otázok sa čas predĺžuje. Casový limit sa zmení na ľavej strane displeja ako koláč, ktorý postupne ubúda.

Základné pravidlá lekcií

1. Môže sa v lekciach súčasne zároveň zobrazovať až 10 otázok. Otázky sú vyberané náhodne a môže sa stať, že sa v jednej sade niektorá z otázok bude opakovat.
2. Možnosti: Sú 2 pokusy na každú otázkou. Potom je vždy zobrazená otázka nová.
3. Cas: Najmenej 20 sekund na každú otázkou, so stúpanou náročnosťou otázok sa čas predĺžuje. Casový limit sa zmení na ľavej strane displeja ako koláč, ktorý postupne ubúda.

Priklad:



Stlač tlačidlo [+] pre jeho vloženie a stlač [ENTER].

Lekcia 3 – DNSO (Delenie, Znamienka, Sčítanie, Odčítanie)

- Precvičovanie aritmetických operácií (+, -, ×, ÷) a ich poradia.
- Otázky obsahujú dve aritmetické operácie. Pre dosiahnutie správneho výsledku je potrebné sa riadiť štandardným poriadom matematických operácií (napr. má prednosť pred +).
- V