

Le logiciel se compose :

- \* De plusieurs modules de travail
- \* D'un éditeur permettant de créer des chemins, base des exercices mis à la disposition des élèves
- \* D'un bilan

A priori :

- Les enseignants et/ou les élèves doivent pouvoir paramétrer le logiciel.
- Les bilans sont accessibles et utilisables

Les compétences nécessaires pour utiliser "Chemins" concernent la manipulation de la souris et les flèches du clavier.

**Niveau 1** : choisir le type d'activité puis l'activité.

Activités sur cases

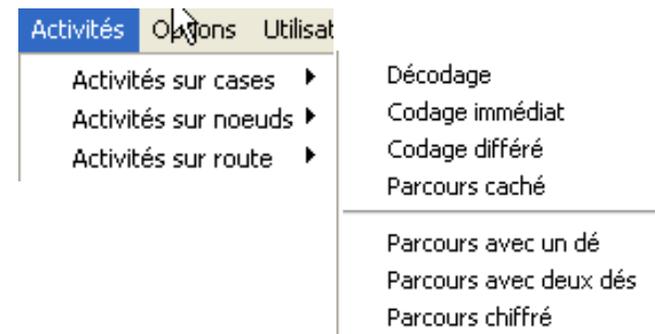
Activités sur route

Activités sur noeuds

Quitter



**Niveau 2** : cliquer la fonction 'Activité' et choisir.

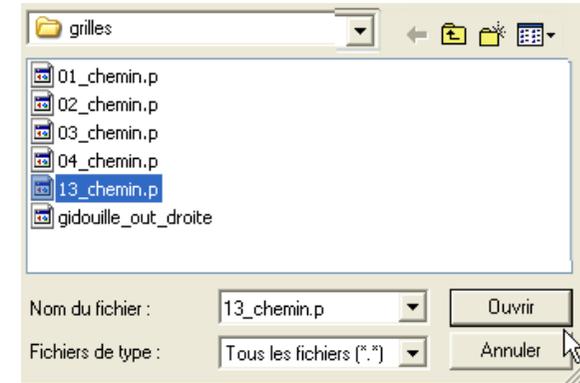




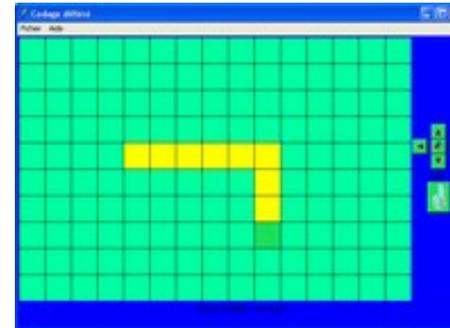
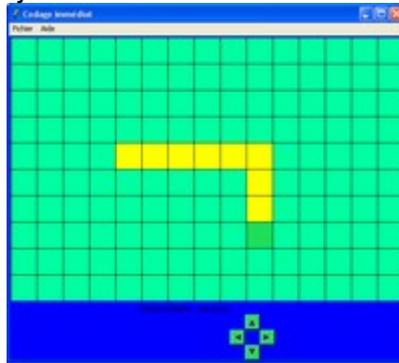
Toute la  
documentation  
d'AbulEdu

# CHEMIN SUR CASES

Choix du scénario

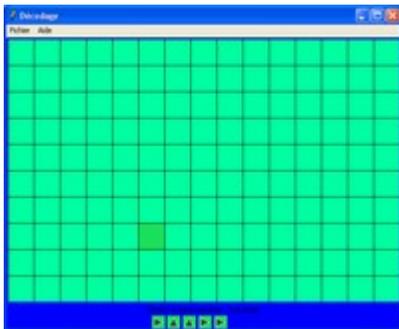


**Codage immédiat** : Cliquer sur les flèches de direction pour repasser sur le tracé jaune.



**Codage différé** : Cliquer sur les flèches de direction. Cliquer sur le pouce pour valider le tracé.

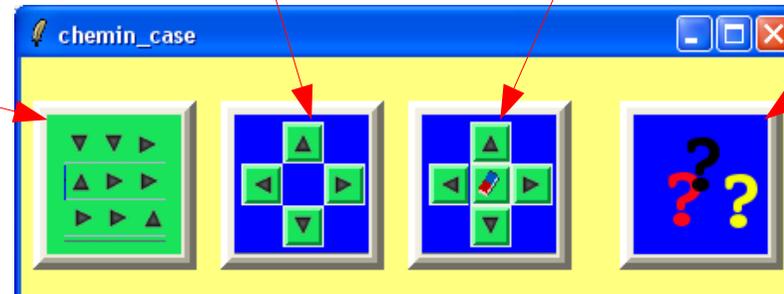
**Décodage** : Cliquer sur un carreau voisin du départ en tenant compte du codage.



**Parcours caché** : Cliquer sur un carreau voisin du départ. S'il clignote rouge, en choisir un autre.

A l'issue du parcours, il faut noter le codage parcouru.

Phase suivante : parcours à refaire en direct.

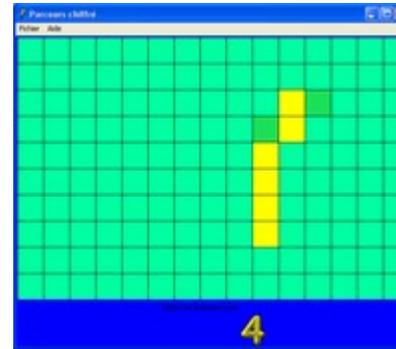
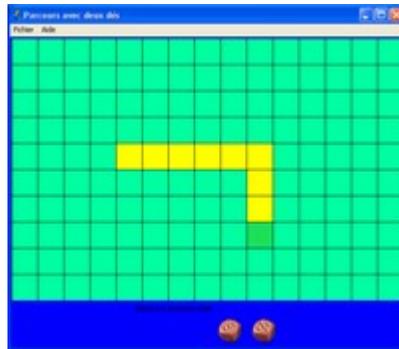
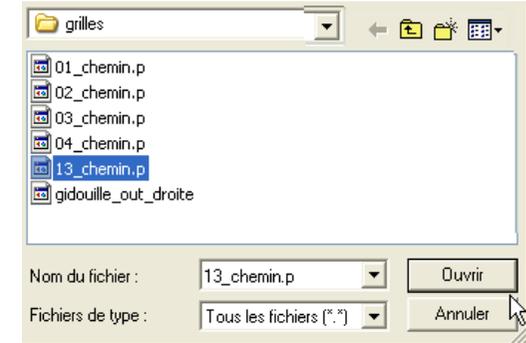




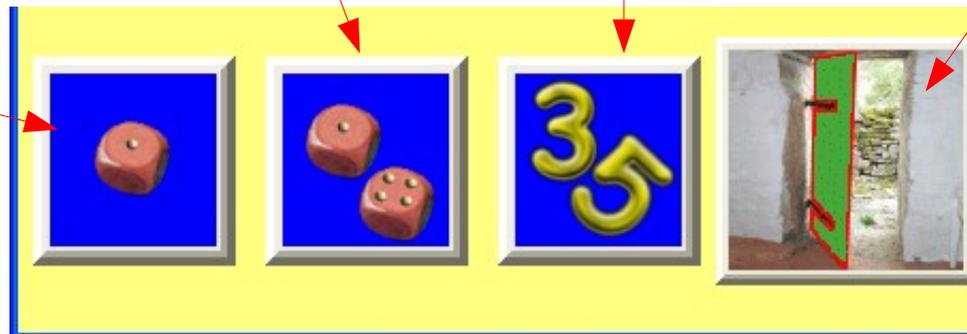
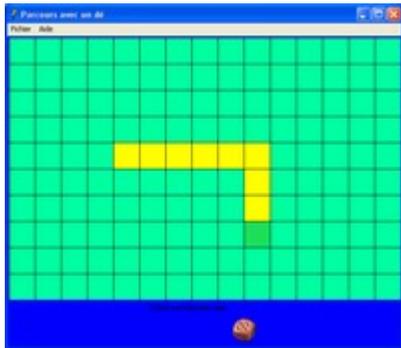
# CHEMIN SUR CASES

**Parcours avec deux dés**  
: Parcourir le chemin et cliquer sur la case finale en tenant compte des dés.

**Parcours chiffré** : idem  
'Parcours avec un dé'.



**Parcours avec un dé**  
: Parcourir le chemin et cliquer sur la case finale en tenant compte du dé.



Sortie

# CHEMIN : l'éditeur

Le menu Éditeur permet de créer puis de sauvegarder des tracés.

Pour créer un chemin il suffit de cliquer sur des cases contigües. Il est possible d'effacer la dernière case choisie en cliquant sur celle-ci. Une fois le chemin tracé, il faut l'enregistrer en utilisant le menu Fichier/Enregistrer de l'éditeur.

Evidemment, les élèves sont priés de créer leur propre tracé et de les partager avec les autres élèves.

Vérifier le chemin de l'enregistrement.

[c:\program files\chemin\grilles]

## **Suggestion :**

- \* il est conseillé de choisir des noms de tracé évocateurs ;
- \* un nombre initial pourrait indiquer un degré de difficulté, par exemple le nombre de "tournants";
- \* un tiret puis un nom ;

