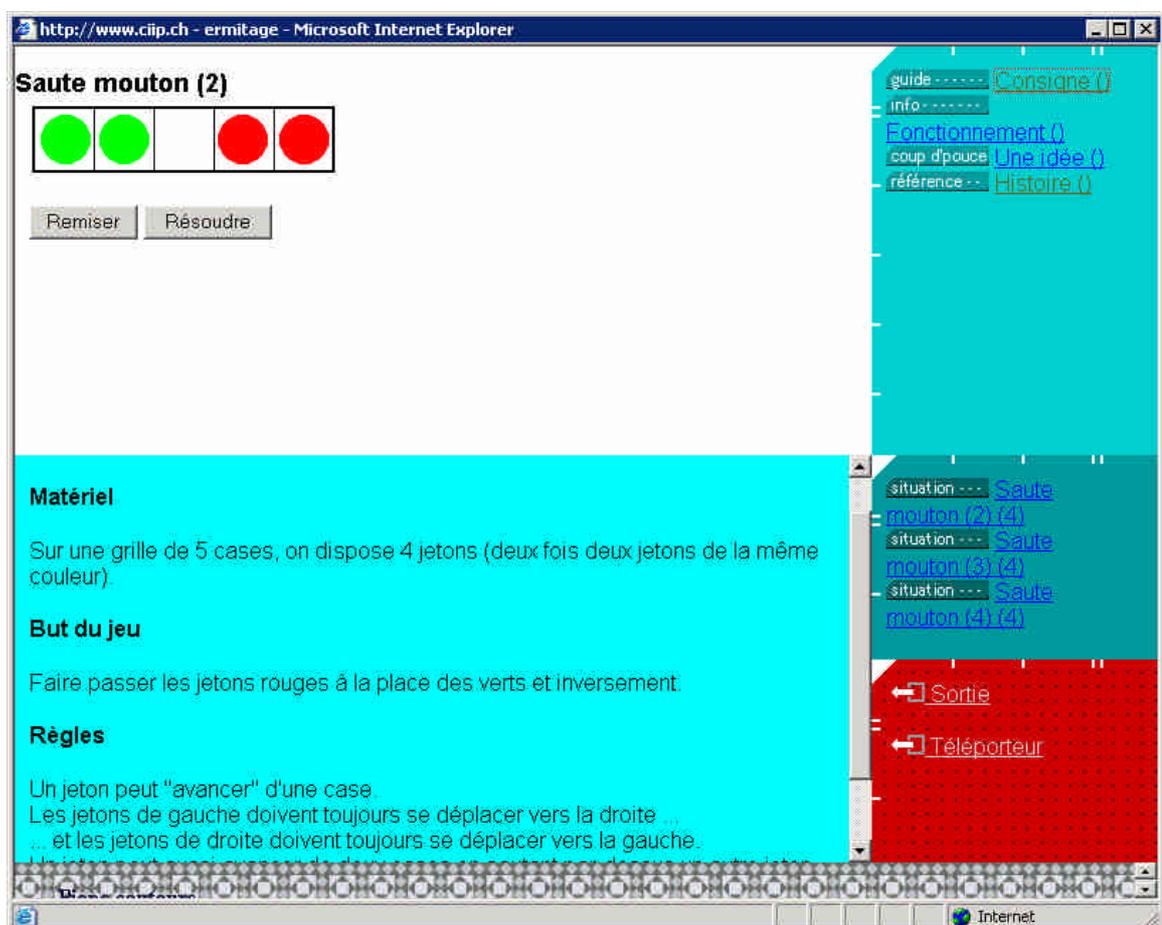


ANNEXE IV : Site Ermitage

La figure ci-dessous illustre l'écran initial de l'activité intitulée "Pile de Jetons" dans les moyens officiels. Retranscrite dans l'environnement Ermitage sous le titre de "Saute-mouton", elle a l'avantage de permettre de "jouer la partie" par le truchement du "tirer-glisser" de la souris. L'interaction ici est un atout fort important qui permet à l'étudiant de tester l'activité avant de la résoudre. De plus, cette simulation peut se faire selon 2 points de vue : celui de la machine (démonstration) ou celui de l'apprenant qui peut "tâtonner" pour trouver la solution. On trouve également dans cet environnement la possibilité de *jouer* les variables didactiques ou les variantes en activant les liens "Saute-mouton (2)", "Saute-mouton (3)" ou "Saute-mouton (4)".



Activité interactive correspondant au jeu "Saute-mouton" des moyens 5P d'enseignement romands