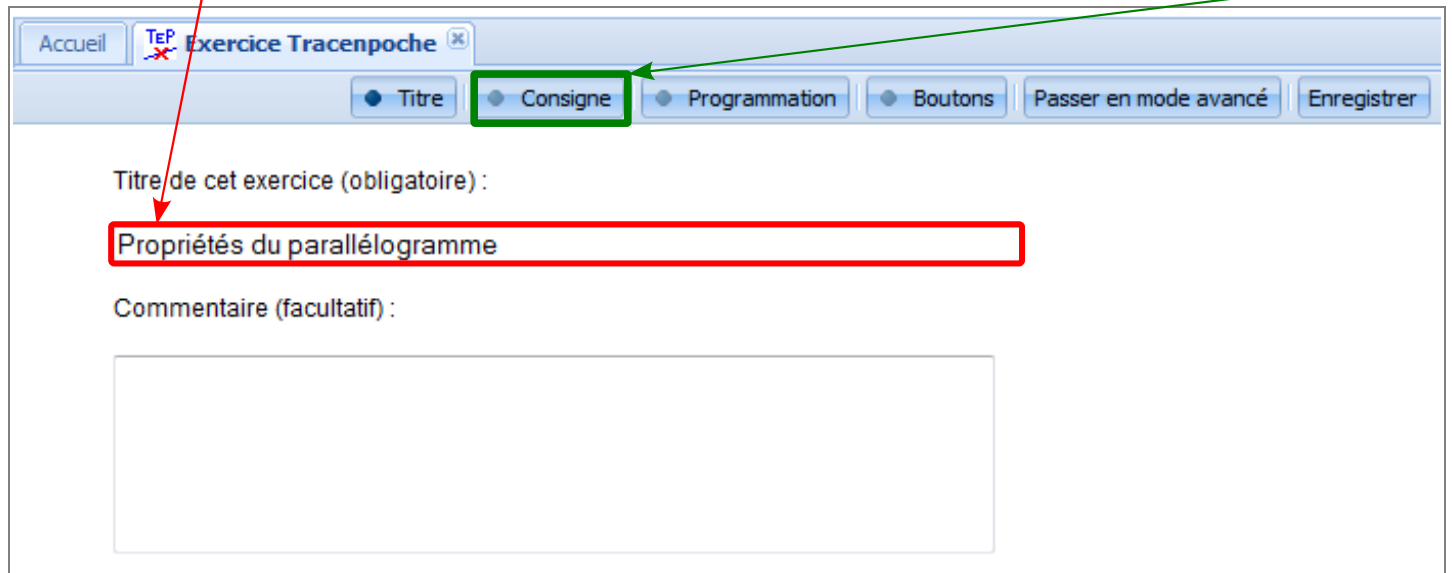


Créer un exercice TracenPoche

Il est possible de créer un exercice TracenPoche dans LaboMEP. Celui-ci pourra ensuite être intégré à une séance.

1. Créer un exercice TracenPoche (Cf. documentation « Créer ses propres ressources »).
2. Indiquer **le titre** de l'exercice et un commentaire qui est personnel puis cliquer sur l'onglet « **Consigne** ».



Accueil **TEP** Exercice Tracenpoche

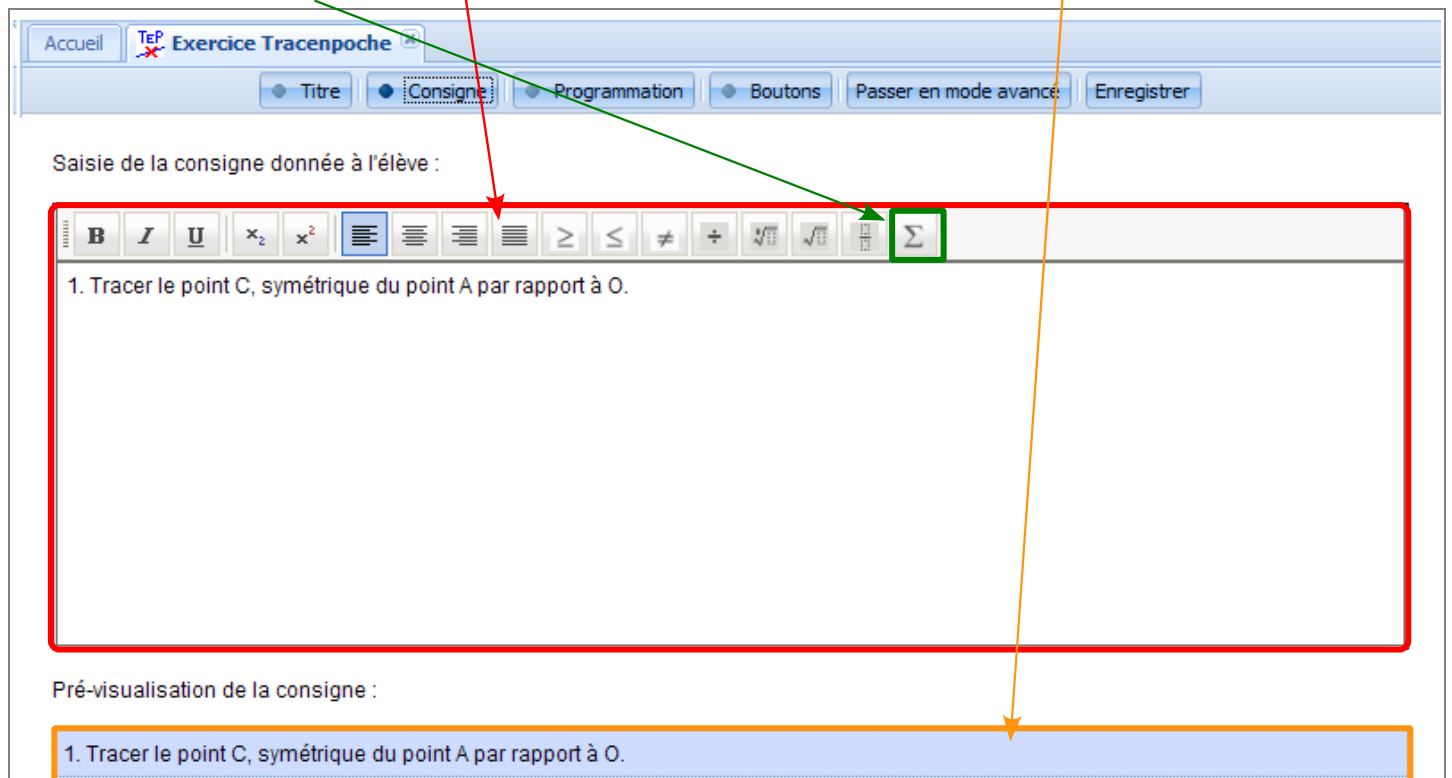
Titre **Consigne** Programmation Boutons Passer en mode avancé Enregistrer

Titre de cet exercice (obligatoire) :

Propriétés du parallélogramme

Commentaire (facultatif) :

3. Saisir la consigne dans **la fenêtre**. Il est possible d'insérer des formules mathématiques en utilisant l'éditeur MathML Σ . La prévisualisation de la consigne s'affiche dans **le cadre bleu** sous la fenêtre.



Accueil **TEP** Exercice Tracenpoche

Titre **Consigne** Programmation Boutons Passer en mode avancé Enregistrer

Saisie de la consigne donnée à l'élève :

B *I* U x_2 x^2 Σ

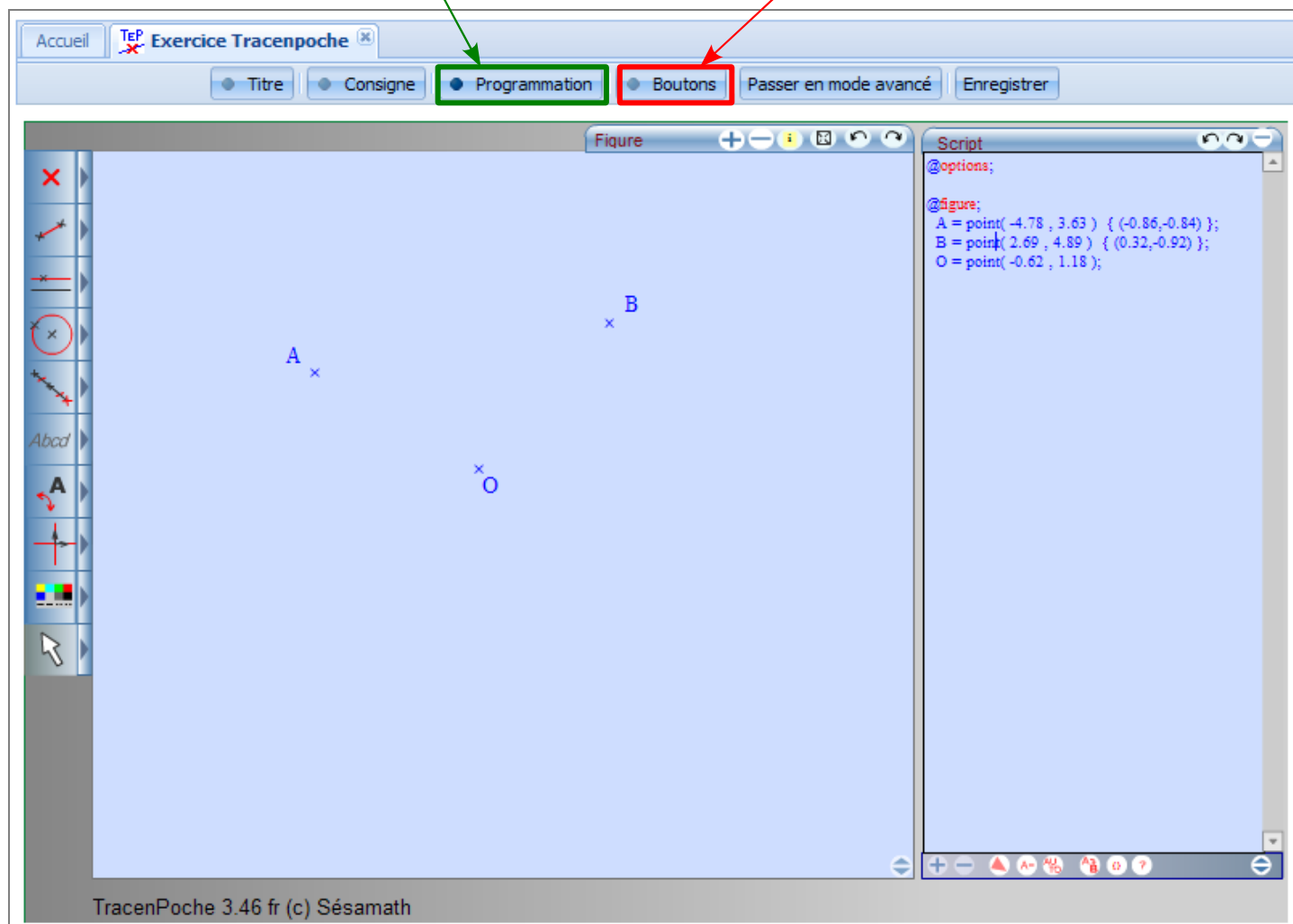
1. Tracer le point C, symétrique du point A par rapport à O.

Pré-visualisation de la consigne :

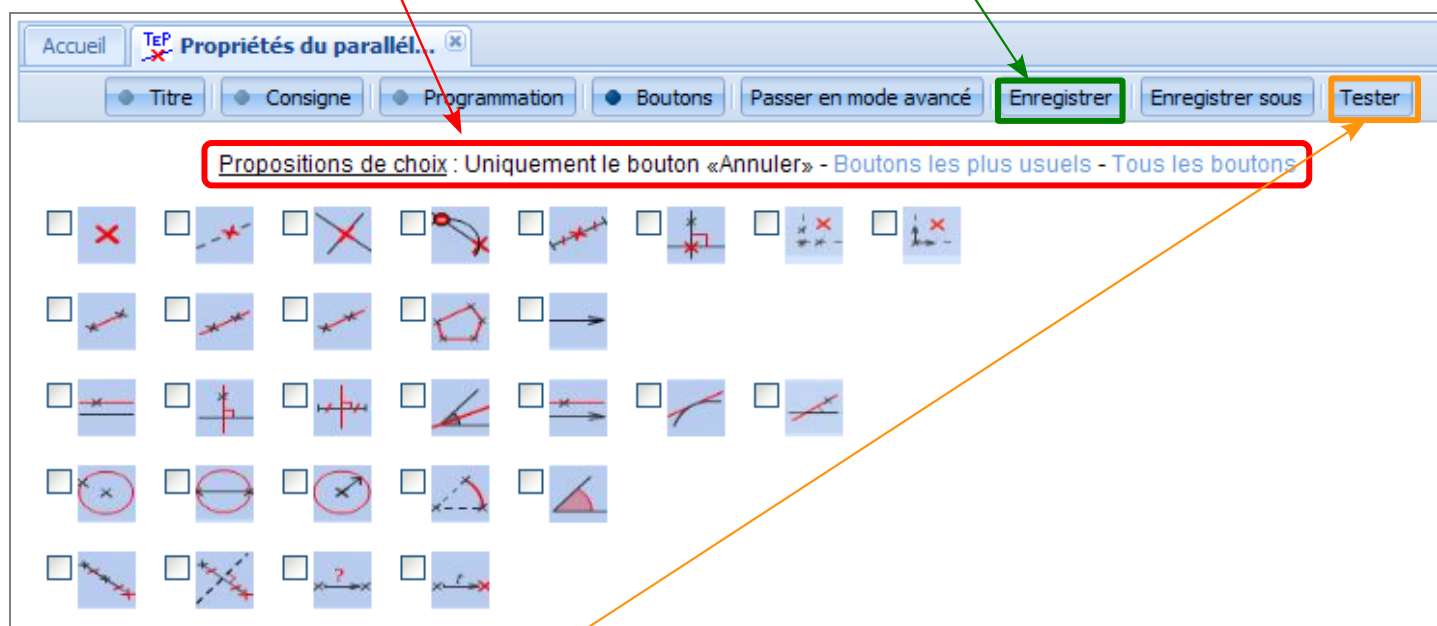
1. Tracer le point C, symétrique du point A par rapport à O.

Remarque : Pour insérer des images des boutons TracenPoche ou des liens, se reporter à la documentation « Créer un exercice TracenPoche en utilisant le mode avancée » et « Insérer un lien dans la consigne d'un exercice TracenPoche ».

4. Cliquer sur l'onglet « **Programmation** ». Tracer la figure de base qu'auront les élèves lorsqu'ils ouvriront l'exercice. Cette figure est facultative. Cliquer sur l'onglet « **Boutons** ».



5. Sélectionner les boutons auxquels les élèves auront accès. Pour une sélection plus rapide, vous pouvez utiliser **les configurations pré-enregistrées**. Cliquer sur l'onglet « **Enregistrer** ».



6. Une fenêtre vous annonce que l'exercice a bien été enregistré. En validant ce message, on revient à la page de titre de l'exercice. « **Tester** » l'exercice TracenPoche dans une nouvelle fenêtre.

7. Fermer la séance en cliquant sur la croix  de l'en-tête pour revenir à la page d'accueil.

Remarque : Pour modifier et organiser ses propres ressources, se reporter à la documentation « Organiser ses propres ressources ».