

Osez le site des élèves !

Un site Internet destiné aux élèves : c'est la révolution, unique dans l'histoire de la pédagogie des mathématiques, que vous propose (de manière facultative), depuis la dernière rentrée, le manuel *Aventure Math*. Pourtant, un millier d'élèves de sixième seulement profitent aujourd'hui de cet outil. Osez donc !



Suivi individualisé des élèves, batteries d'exercices aléatoires pour s'entraîner aux techniques, logiciel de construction de figures, jeux permettant

de s'approprier des notions, rappels du cours, tel est le contenu du site *Aventure Math*. Un contenu qui devrait emporter la conviction de tous les enseignants, mais qui, pour l'instant, n'a été choisi que par une quinzaine de collèges.

Bien sûr, comme dans tout ce qui démarre, un certain nombre d'imperfections subsiste : les exercices pourraient être plus nombreux, l'interface est un peu austère, le logiciel de construction géométrique parfois lent. Mais les utilisateurs sont satisfaits, voire ravis. Faites-vous votre propre opinion en allant visiter la démonstration disponible sur www.aventuremath.com ! Alors, quels obstacles empêchent un usage généralisé de ce site ? Il semblerait que ce soient la nouveauté et le prix.

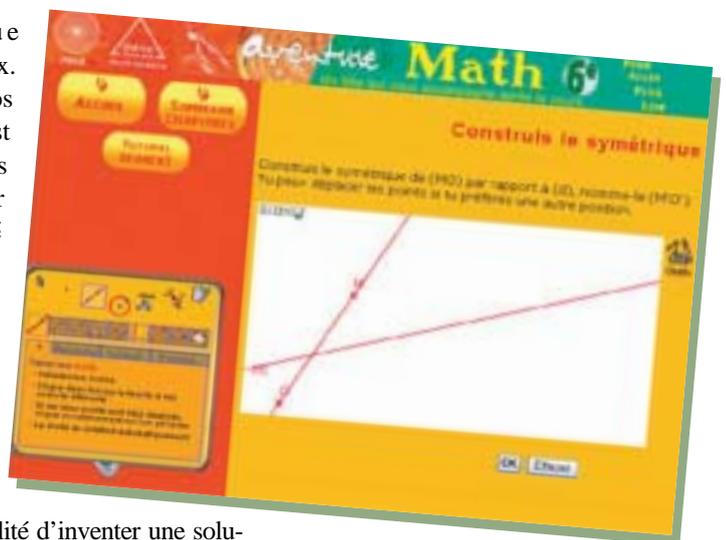
Une ressource démocratique

Pour ce qui est de la nouveauté, il est temps de renverser les barrières mentales et d'opter pour une solution délibérément moderne, qui recueille sans aucun doute l'adhésion des élèves. Signalons que les noms des élèves n'ont pas à être transmis au site par les enseignants, ce qui permet un strict respect de la loi informatique et liberté. Ajoutons qu'un tel site est une solution démocratique, dans la mesure où la connexion des élèves peut se faire de chez eux, de chez un parent, mais aussi au collège pour ceux, de plus en plus rares, qui ne disposeraient pas d'ordinateur. Aussi efficace qu'un cours particulier quotidien, mais tellement moins cher !

Démocratique aussi est le prix. 120 à 150 euros par classe, c'est moins de 5 euros par élève et par an, la moitié d'une place de cinéma. De plus, il y a de nombreuses façons de le faire financer par le collège ou le foyer, ou encore la possibilité d'inventer une solution « mixte » où le collège prendrait en charge l'abonnement des élèves dont les parents ont des revenus modestes. Le numéro de *Tangente Éducation* de rentrée fera le point sur le financement des ressources numériques, mais consultez donc votre gestionnaire ! Il trouvera une solution.

Comme l'an dernier, les Éditions POLE et Odile Jacob Multimedia, producteurs du site, proposent une souscription plus avantageuse pour les collèges qui adoptent le manuel *Aventure Math*, ainsi que pour ceux qui souscrivent avant l'été.

Alors, n'hésitez plus !



M.C.

Souscription au site

Le montant de la souscription aux sites *Aventure Math 6e* et *5e* a été fixé à 150 euros par classe pour l'année scolaire 2006-2007. Il est ramené à 120 euros dans deux cas :

- Souscription avant le 30 juin 2006 ;
- Souscription d'une classe ayant adopté le manuel *Aventure Math* (joindre une attestation).

L'ordre de souscription doit être adressé à POLE, 80 bd Saint-Michel, 75006 PARIS, en précisant le nom du collège et des classes concernées. La facture sera adressée à la rentrée avec les codes d'accès des élèves et des professeurs.

