

Le complément multimédia qui vous manquait

Parce que vous avez depuis longtemps compris les formidables possibilités offertes par les nouvelles technologies en terme d'enseignement et parce qu'*Aventure Math* est un manuel scolaire en phase avec son temps, nous lui avons adjoint deux compléments multimédia : un CD-Rom GRATUIT à l'usage du professeur et un site Internet utilisable à la fois par les élèves et par les enseignants.

Le multimédia fait aujourd'hui partie de notre vie quotidienne. Nous avons tous déjà cherché un film ou un itinéraire sur Internet, trouvé une documentation à l'aide d'un moteur de recherche, appris une langue chez soi grâce à un CD-Rom, réalisé un exposé ou une conférence avec projection de résultats sur grand écran. Parce qu'il représente un extraordinaire moyen de transmission de l'information, le multi-

média est sans aucun doute un vecteur du savoir. Même s'il n'est pas voué, dans le cadre de l'apprentissage des notions fondamentales, à remplacer « le crayon, la gomme et le professeur », le multimédia et plus particulièrement Internet, offrent des possibilités de communication infinies car beaucoup moins coûteuses et beaucoup plus réactives que celles transmises par le papier.

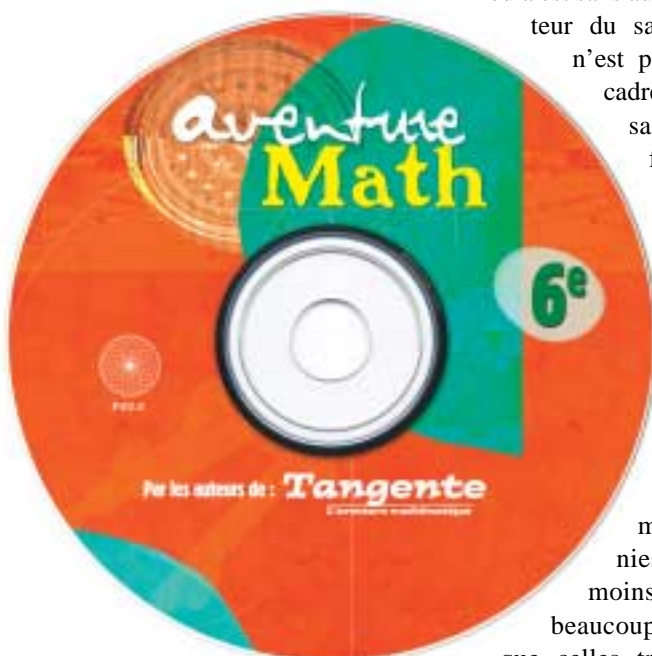
Avec *Aventure Math*, c'est la première fois qu'un prolongement d'un manuel scolaire, élèves et professeurs pourront bénéficier gratuitement de toute la richesse des nouvelles technologies.

Aventure Math Multimédia se décline sous deux formes, bien distinctes dans leur contenu : un CD-Rom pour le professeur et un site Internet.

Le CD-Rom : la mine d'or du professeur

D'après vos réponses au questionnaire publié dans *Tangente Éducation* n°100, il est manifeste que les enseignants sont en demande avant tout d'une mine d'activités et d'exercices dans laquelle puiser et dont ils pourront adapter le contenu. Cette mine d'or, ce sera notre CD-Rom pédagogique, véritable prolongement du manuel. On y trouvera non seulement les solutions des milliers d'exercices du manuel, mais aussi des centaines de nouveaux exercices et des dizaines d'activités supplémentaires prêtes à être photocopiées, des outils pédagogiques (transparents, programmes officiels,...), des activités pour salles d'informatique (autour de tableurs, de logiciels de construction géométrique...), des ressources documentaires et liens Internet, des jeux originaux... Vendu au prix de 100 €, ce CD-Rom sera adressé gratuitement à tous les enseignants des collèges ayant choisi le manuel *Aventure Math*.

Pour les enseignants de ces classes, *Tangente* met à disposition une autre ressource : le site Internet tangente-education.com, où ils auront accès à un forum permettant d'échanger leurs expériences et leurs documents pédagogiques, de communiquer avec les auteurs du manuel, et de recevoir des contenus supplémentaires au fur et à mesure de leur élaboration. Le CD-Rom sera ainsi enrichi quotidiennement de nouvelles ressources.



Grâce au CD-Rom, le professeur a accès à des activités supplémentaires

Avec *Aventure Math*, c'est la première fois qu'un prolongement d'un manuel scolaire, élèves et professeurs pourront bénéficier gratuitement de toute la richesse des nouvelles technologies.

Le site Internet *aventuremath.com*

Le site Internet *AventureMath.com*, quant à lui, s'adresse avant tout aux élèves, même s'il est accessible à leur professeur qui pourra, s'il le désire, suivre leur progrès depuis chez lui ou depuis son collège. C'est à notre connaissance la première fois qu'un site Internet est proposé en complément (facultatif) à un manuel scolaire.

Pour les élèves, en effet, l'ordinateur est devenu un outil familier, présent dans plus de la moitié des foyers, généralement utilisé à des fins ludiques. Nous avons pensé qu'ils sont en droit d'attendre des méthodes d'apprentissage et des références qui soient en phase avec ces habitudes. Ceux qui n'ont pas accès à un ordinateur chez eux l'ont en général dans leur collège. Le site n'introduit donc pas de ségrégation entre les élèves.

Outre son caractère attractif, le multimédia offre une interactivité nouvelle, en particulier dans le cadre du travail personnel de l'élève. Ainsi, le site Internet *Aventure Math* proposera des exercices à difficulté graduée selon son niveau de maîtrise de chaque thème du programme abordé en classe avec *Aventure Math 6^e*, mais aussi selon qu'il désire réviser des notions mal comprises, s'entraîner pour consolider ses acquis, approfondir les sujets maîtrisés, etc.

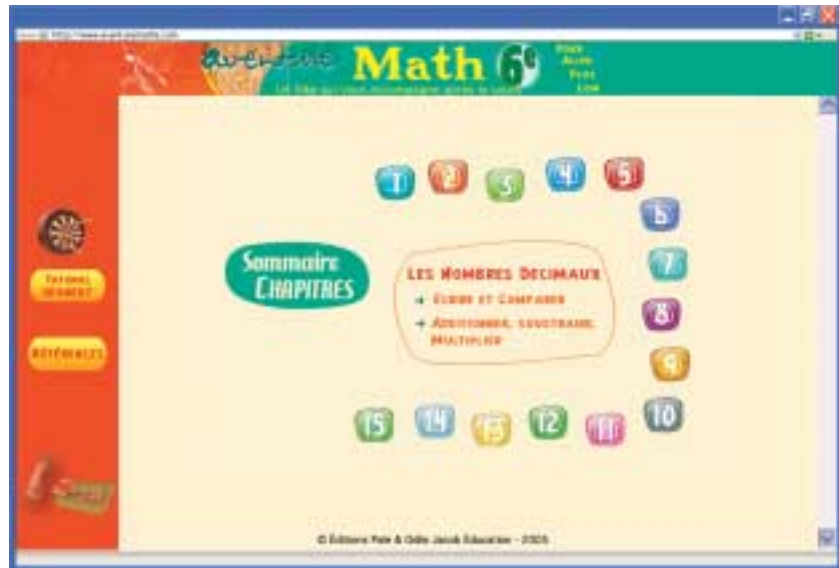
Les « batteries » d'exercices sont bien distinctes de celles contenues dans le manuel et le CD-Rom et elles sont quasi-infinies dans la mesure où pour un énoncé donné, les valeurs numériques sont générées de manière aléatoire. Les exercices de géométrie sont effectués avec le logiciel GEO-NEXT dont l'apprentissage se fait à l'aide d'un tutoriel simple, présent sur le site.

Les élèves y trouveront également un rappel des supports de cours, évitant ainsi le recours systématique au manuel en cas de déplacement, ainsi que des références bibliographiques et Internet sur les sujets abordés.

Figureront aussi plusieurs jeux mathématiques (en rapport avec les thèmes du programme) préparés par l'équipe de *Tangente*, qui seront autant de moments où « détente » pourra rimer avec « réflexion » et « concentration ».

La navigation du site Internet reprendra la logique du manuel papier, à savoir l'ordre des chapitres et le même regroupement des thèmes abordés. On pourra ainsi se déplacer facilement d'un thème à l'autre selon ses besoins. Pour chacun des thèmes, un sommaire proposera l'accès à des exercices classés par ordre de difficulté, des rappels de cours, des références bibliographiques et inter-navigraphiques, des jeux.

L'existence du site *Aventure Math*, c'est aussi pour l'élève la garantie d'une prise en main de



Page de sommaire permettant d'accéder au contenu des chapitres. L'élève vient de choisir le chapitre 2, les nombres décimaux.

l'outil Internet dès le collège, outil aujourd'hui incontournable dont la maîtrise lui sera indispensable plus tard.

Enfin, au-delà de sa dimension « information », nous n'avons pas oublié qu'Internet était aussi un formidable moyen de dialogue et d'échange entre les individus. C'est pourquoi le site *Aventure Math* permettra au professeur, en plus d'accéder à la totalité des informations individuelles, de communiquer avec sa classe ou avec un groupe d'élèves s'il le souhaite, au moyen d'un espace réservé.

Un prix d'abonnement attractif

Seul défaut : le site Internet *AventureMath.com* sera payant. Son développement, réalisé conjointement par les Éditions POLE et par Odile Jacob Éducation, se doit d'être financé. En revanche, un effort colossal a été fait pour mettre l'abonnement à ce site à la portée de tous les élèves.

Cet abonnement annuel, valable une année scolaire, de septembre à juillet, a été fixé à 40 € par élève. Il pourra cependant être divisé par 10 ! Ramené à environ 5 € (150 € par classe) pour les élèves dont le collège aura choisi le manuel et souscrit l'abonnement pour l'intégralité de ses élèves, ce prix sera même encore abaissé de 20% si l'abonnement est pris avant le 14 juillet 2005.

Alors, nous vous invitons tous à vous rendre dès le 15 mai sur le site www.Aventuremath.com pour l'ouverture du site, les premières démos, et les premières inscriptions.

F.C.