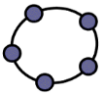


## Logiciels et sites internet pour les mathématiques au collège

### 1) Geogebra



Geogebra est un logiciel de géométrie dynamique. C'est un logiciel gratuit que vous devez télécharger et installer depuis l'adresse suivante : <http://www.geogebra.org/cms/en/download>(en cliquant sur GeoGebraPrim).

### 2) Un tableur



Le tableur est un logiciel permettant de faire des calculs, des tableaux, des graphiques,... Il existe deux tableurs classiques « Excel » qui est payant et « Open Office Calc » que nous préférons utiliser au collège car il est gratuit. On peut le télécharger à l'adresse suivante : <http://www.openoffice.org/fr/>

### 3) Matou Matheux



Matoumatheux est un site d'exercices interactifs corrigés et il permet également de s'entraîner au calcul mental.

<http://matoumatheux.ac-rennes.fr/accueilniveaux/accueilFrance.htm>

### 4) Labomep (version 2)

Labomep v2

<http://labomep.sesamath.net/>

Labomep est un site utilisé par les professeurs de mathématiques pour proposer des séances d'exercices personnalisés à leurs élèves.

Les séances peuvent être faites en classe ou à la maison et le professeur a accès aux résultats de l'élève. Pour se connecter, chaque élève sera doté d'un code personnel qui sera fourni ultérieurement.

### 5) Mathenpoche

MathenPOCHE

<http://mathenpoche.sesamath.net/>

Mathenpoche est un site d'exercices interactifs du même type que ceux proposés par Labomep mais sur ce site l'élève est complètement autonome et choisit lui-même les notions qu'il veut retravailler. Il peut ainsi s'entraîner pour les contrôles.

### 6) Sésamath

Les Manuels  
SÉSAMATH

Sésamath est le site où sont disponibles gratuitement des manuels numériques. On peut au choix les consulter en ligne ou les télécharger sur son ordinateur.

<http://manuel.sesamath.net/>

### 7) Scratch



Scratch est un logiciel libre conçu pour initier les élèves dès l'âge de 8 ans à des concepts fondamentaux en mathématiques et en informatique. Il repose sur une approche ludique de l'algorithmique, pour les aider à créer, à raisonner et à coopérer.

<https://scratch.mit.edu/>