

Proposition d'activités avec Géoportail

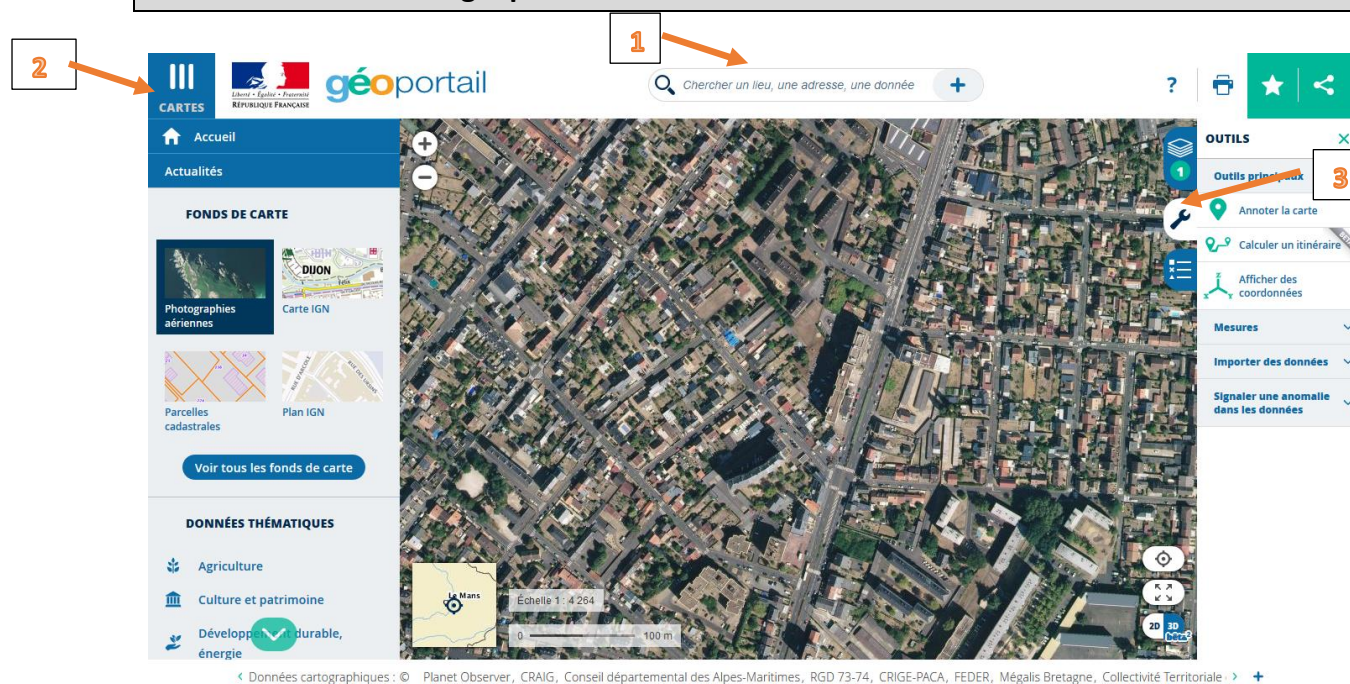
Géoportail est un site français de cartographie en ligne qui utilise les données de l'IGN (Institut Géographique National). Il permet de visualiser des cartes, des photographies aériennes mais aussi des données liées à l'environnement, à l'aménagement, au service public...

Objectifs :

- Repérage sur un plan, une vue aérienne.
- Travail sur le plan de l'école, du quartier, de la ville...

Se connecter à Géoportail : <https://www.geoportail.gouv.fr>

Prise en main de l'outil géoportail : les fonctions essentielles



1-Saisir une adresse

2-Onglet cartes : permet de choisir différents types de cartes et de vues aériennes

3-Outils de cartographie.

Manipulation de la carte

La navigation sur la carte se fait en déplaçant la souris / le doigt.

Le zoom sur la carte se fait par la molette de la souris / le pincement sur la surface de la tablette ou du smartphone.

Quelques propositions d'activités :

Approche géographique

1- Rechercher son domicile : (cycle 2 et 3)

- Zoomer sur la carte pour trouver des indices permettant de valider l'endroit : nommer / noter les indices relevés
- Passer en mode carte et vérifier les noms des rues alentours

2- Matérialiser un trajet : (cycle 2 et 3)

- Sur la vue aérienne, avec l'outil « **annoter la carte** » : tracer le trajet entre différents lieux connus (domicile/école ; école/piscine ; ...)
- En fonction des élèves, il est possible d'imposer des contraintes de déplacement (en passant par, en évitant, en empruntant...)

3- Ecrire un itinéraire : (cycle 2 et 3)

- A partir du trajet matérialisé en 2, passer en mode « carte ou plan »
- Rédiger l'itinéraire matérialisé en indiquant les rues empruntées et les actions à effectuer (tourner à gauche, à droite, avancer jusqu'à...)

4- Effectuer un trajet virtuel proposé par les autres élèves : (cycle 3)

- A partir des productions en 3, les élèves peuvent s'échanger leurs itinéraires en indiquant juste un point de départ. Le point d'arrivée sera donné par l'élève testeur comme validation du parcours. (Utilisation d'un ENT par exemple pour créer une banque de trajets).

La fonction 3D (**en bas à droite de l'écran** ) , permet d'avoir une autre appréhension de l'espace et rendre encore plus « réels » les déplacements.

5- Créer un plan de l'école

- A partir de la vue aérienne de l'école et à l'aide des outils de géoportail :
 - Faire apparaître les clôtures de l'enceinte scolaire.
 - Dessiner les contours des bâtiments scolaires
 - Ecrire le nom des bâtiments de l'école, des rues ou lieux alentours

Les outils disponibles pour cette activité

	<u>Dessiner des lignes</u> : permet de faire apparaître les clôtures de l'enceinte scolaire.
	<u>Dessiner des polygones</u> : permet de redessiner les contours des bâtiments scolaires.
	<u>Ecrire sur la carte</u> : cliquer à l'endroit voulu puis saisir le texte.
	<u>Supprimer des objets</u> : permet de supprimer un élément.
	<u>Modifier l'apparence des objets</u> : permet de mettre des couleurs / des lignes différentes

Un exemple de projet



Approche historique

<https://remonterletemps.ign.fr>

- 1- **Comparer** : Afficher deux représentations d'un même lieu sous des formes et/ou époques différentes (cartes, plans, photos) :
 - notre quartier
 - un quartier ancien d'une ville / un quartier nouveau en périphérie
 - le développement d'une zone industrielle/artisanale ou d'un lotissement en zone rurale
 - Verbaliser les éléments d'évolution entre les deux époques. (cycle 2)
 - Décrire les changements et la nature des évolutions observées (construction résidentielle, industrielle, aménagement piéton...) (cycle 3)
- 2- **Remonter le temps** : A partir d'un lieu choisi : (cycle 3)
 - Choisir une année et visualiser les différentes représentations d'un lieu au fil du temps (évolution des cartes, apparition de la photographie aérienne)
 - Décrire l'évolution des représentations d'un lieu (cycle 3)