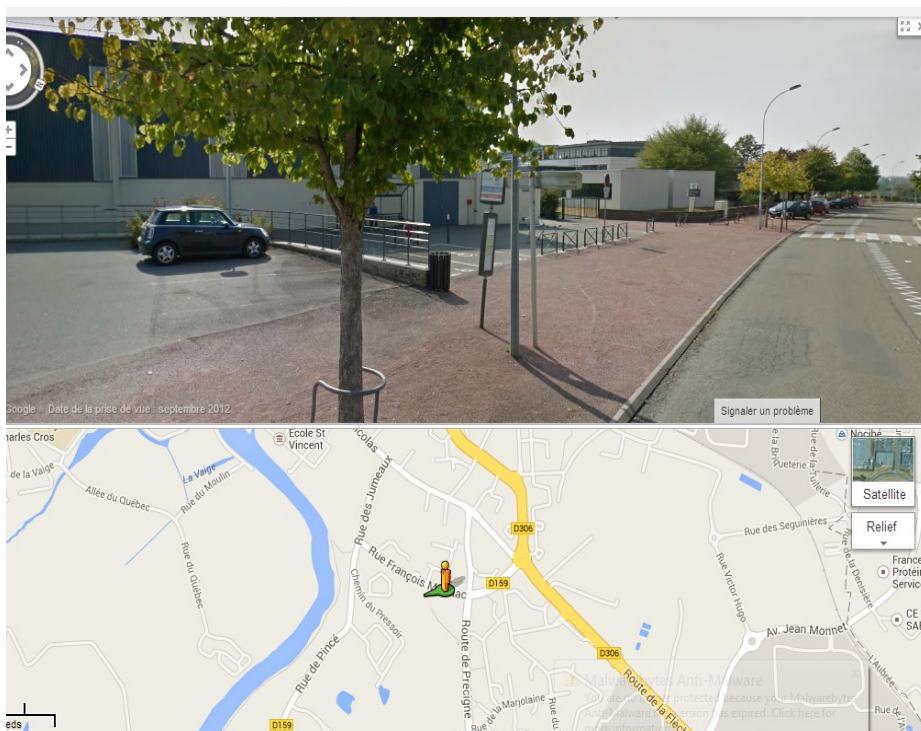




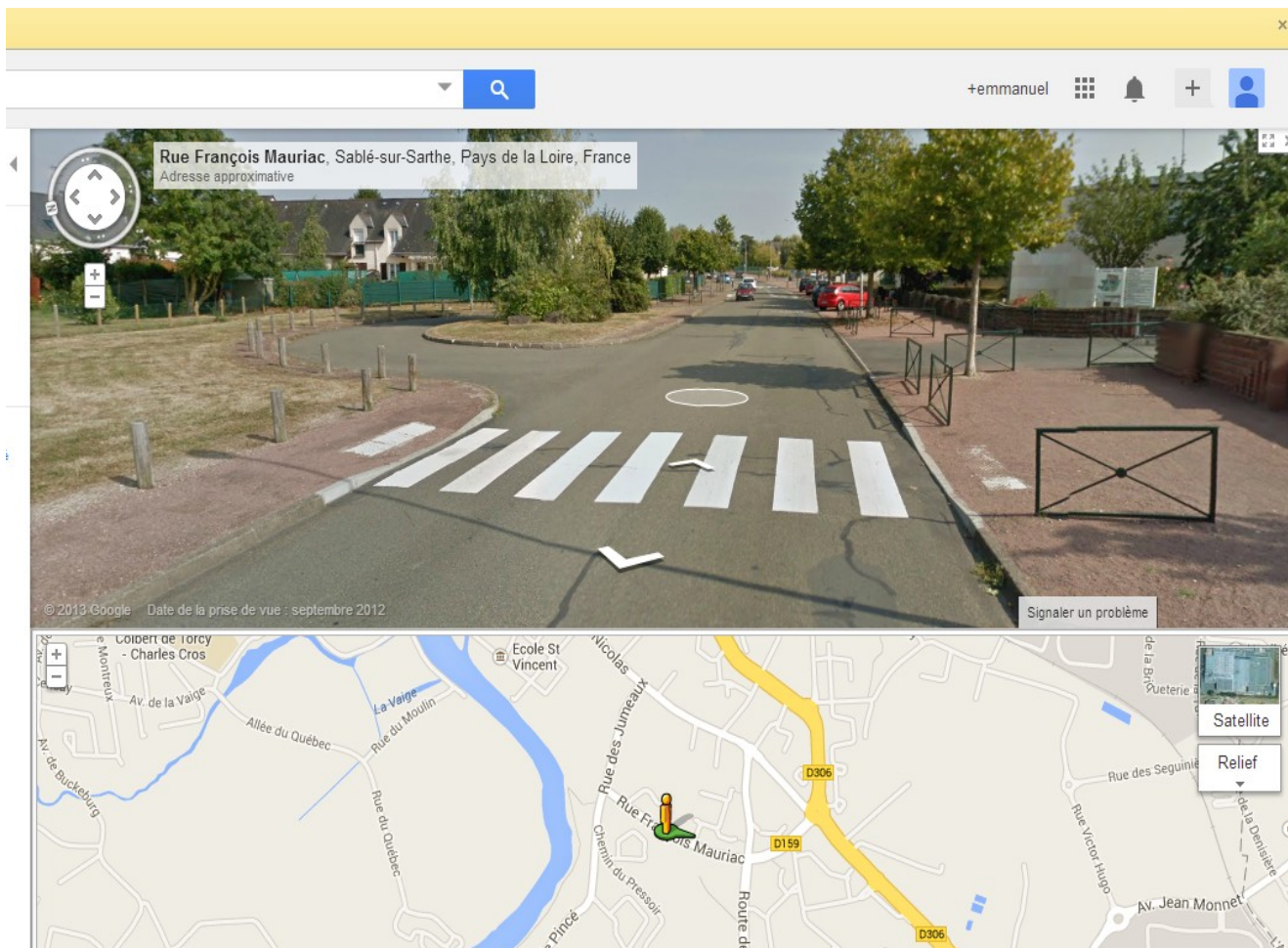


Sur la carte, en zoomant et dézoomant, un repérage simple du lieu de résidence pourra être demandé à l'élève. La tâche pourra ensuite d'expliquer à un camarade le chemin qu'il faut prendre pour aller de ce lieu à l'établissement scolaire, ici le collège Anjou de Sablé sur Sarthe.

***Se repérer dans l'espace grâce à Google Street.***



Beaucoup plus intéressante est l'utilisation de **Google Street**, avec l'option consistant à présenter de façon simultanée la carte et la vue en images. Il n'est pas évident que l'élève sache en effet se déplacer sur une carte de l'espace urbain : pour beaucoup d'allophones, ceux issus de pays en voie de développement (Congo, Mali, Cameroun, RDC ...), la ville cartographiée et adressée (noms des axes et numérotation des bâtiments) est inconnue, tout comme la couverture par Google Street qui se limite à l'accès à certaines photos, images fixes de certains quartiers prises par des internautes.



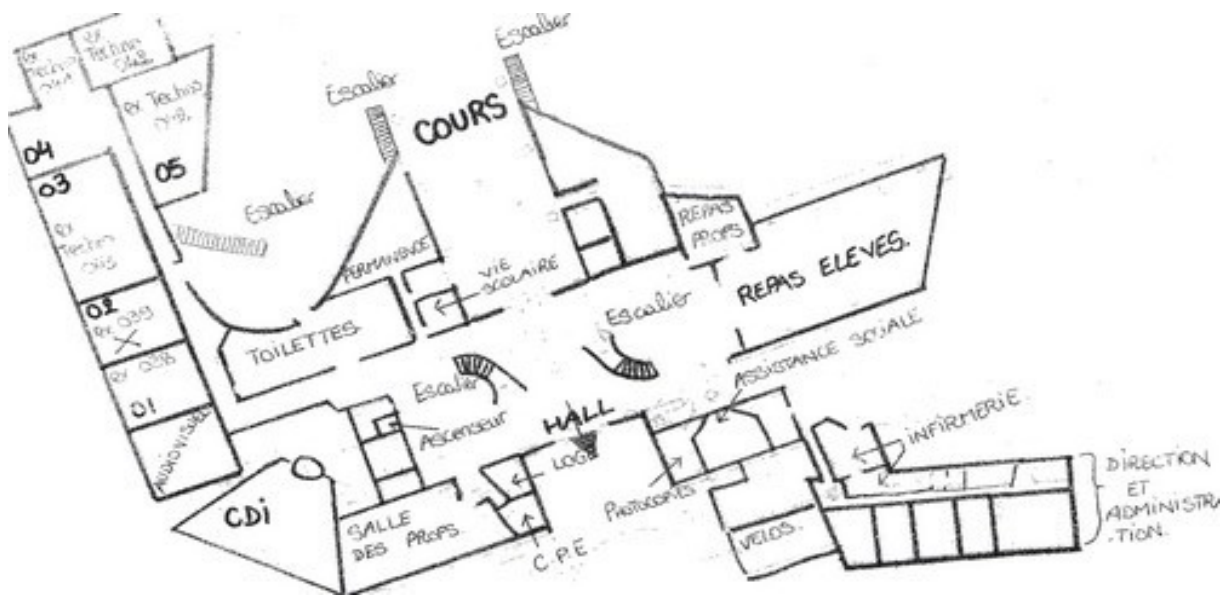
A l'aide de cet outil, on pourra alors lancer un jeu de rôle, avec un élève chargé d'atteindre une destination et un autre jouant le rôle de « *la voix du GPS* ». Précisons que cet élève ne pourra orienter son camarade que grâce à la voix, non surtout en désignant du doigt sur le même écran la direction à suivre. 2 groupes d'élèves (avec deux écrans différents) pourraient même cheminer via Google Street de façon simultanée, partant de deux points différents mais s'orientant vers la même destination, le même établissement scolaire. L'enseignant se doit de rester à distance, pour entraîner une plus authentique confrontation entre pairs, pour favoriser les interactions.

On pourra en début de séance confier à un élève du groupe, à l'aise avec le maniement de ces outils, l'élaboration d'un mode d'emploi (à l'écrit ou à l'oral) pour en faciliter sa prise en main.

Une deuxième séance permettra de fixer, d'institutionnaliser le lexique et les outils linguistiques utiles et les problèmes rencontrés.

Cette même tâche pourra être poursuivie, à l'oral comme à l'écrit, en « *zoomant* » en quelque sorte, c'est à dire en choisissant comme territoire à explorer l'établissement scolaire lui-même, ce qui permettra une découverte de ce dernier : les différents espaces administratifs, l'infirmerie, le self, les salles de classe, le CDI ...

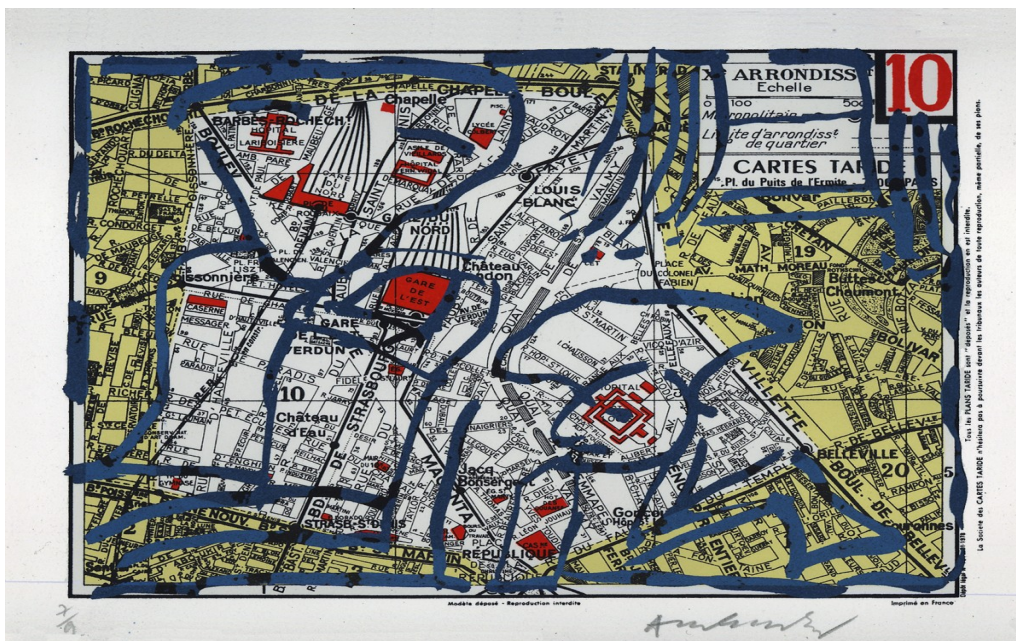
On pourra établir des jeux de rôle avec des énoncés comme « *Hugo est au CDI et doit faire deux photocopies d'une page de son manuel de géographie. Aide-le en lui donnant en détail son chemin* ».



Il serait pertinent de réactiver ces savoir-faire et savoir-être au cours de l'année, à l'occasion des traditionnelles journées portes-ouvertes, journée d'intégration des CM2, visites d'autres classes ...



On pourra enfin pour offrir une dimension culturelle à l'activité travailler sur la représentation de la ville, de sa carte par quelques artistes contemporains :



Pierre Alechinsky, *le XXème arrondissement*



Gérard Fromanger, **Bastilles**. (On notera que cette toile présente de façon simultanée la carte (moitié supérieure) avec ses rues et lignes de métro cartographiées et la représentation en images , la vue du réel de ce même quartier (moitié inférieure). La *carte et son territoire* comme vu plus haut avec Google Map et Google Street sur le même écran, dans et par la même fenêtre.

Et terminer de façon récréative sur quelques photos insolites collectées sur Google Street par l'artiste américain Jon Rafman.

