

Réaliser une carte des pratiques et représentations des élèves avec umap

1 / Les élèves créent leur carte.

Préalables : établir une liste des élèves leur attribuant à chacun un nom de code (nom de ville, de pays, de personnage historique, etc.) pour garantir leur anonymat ; disposer d'une salle informatique et d'un accès à Internet ; distribuer le protocole d'utilisation d'umap.

- Faire créer une carte à chaque élève.
- Leur faire nommer la carte de leur nom de code.
- Leur faire copier-coller le lien secret de leur carte dans un document word.

2 / Les élèves localisent leurs points.

Préalable : établir une liste de catégories de lieux à localiser et un code forme, couleur, image pour chaque type de lieu. Ce code sera utile à l'enseignant pour classer ensuite les éléments dans la carte de synthèse.

- Faire créer un unique calque aux élèves nommé de leur nom de code.
- Faire placer les points de chaque catégorie en respectant le code imposé.
- Faire nommer chaque point (Domicile 1, Tennis...).
- Faire enregistrer les modifications de la carte régulièrement.

3 / Les élèves exportent leurs données.

- Faire exporter les données de leur carte aux élèves en choisissant « Données complètes de la carte ».
- Récupérer le fichier en .umap (par mail, par clé, etc.).

4 / L'enseignant réalise la carte de synthèse de la classe.

- Créer une carte au nom de la classe.
- Importer les cartes des élèves dans des calques différents.
- Retravailler la carte en créant de nouveaux calques reprenant la liste de catégories de lieux imposée aux élèves et en déplaçant chaque point dans le nouveau calque adapté. (C'est le travail le plus long).
- Supprimer les calques des cartes des élèves une fois vides.
- Enregistrer les modifications de la carte régulièrement.

5 / L'enseignant réalise des cartes à thème pour le débriefing.

- Faire une impression écran de la carte de synthèse.
- Faire une impression écran de chaque catégorie de lieux en laissant visible le calque désiré et en masquant les autres calques.
- Faire une impression écran de zooms sur certains lieux qui croisent des données intéressantes (domiciles + activités par exemple...).
- Monter un corpus documentaire à destination des élèves à l'aide de ces impressions écran.

Exemple de liste des catégories de lieux et de code de représentation

- **Domicile**, couleur = gold, forme = par défaut, image = lit (lodging white)



- **Activités**, couleur = fuchsia, forme = par défaut

Pratiques sportives (football, tennis, natation, équitation, judo... à préciser), image = ballon (soccer white)



Pratiques artistiques (peinture, théâtre... à préciser), image = palette de peintre (art gallery white)



Pratique culturelles (bibliothèque, musées, cinéma... à préciser), image = livre (library white)



Pratiques commerciales (achats, shopping, lèche-vitrine), image = caddie (grocery white)



Pratiques sociales (rencontre entre amis, sortie entre amis), image = bonhomme (pitch white)



- **Espace de nature**, couleur = dark green, forme = par défaut

Parcs, image = arbre (park 2 white)



Plages, image = nageur (swimming white)



- **Espace attractif**, couleur = red, forme = goutte, image = étoile (star white)



- **Espace répulsif**, couleur = navy (bleu), forme = goutte, image = étoile (star white)



- **Aménagement**, couleur = dark violet, forme = goutte, image = triangle (campsite white)

