

Une unité d'introduction à des compétences cartographiques de base pour les élèves de quatrième année

Objectifs

Dans cette unité, à l'aide de matériel à portée de la main (la carte de la ville dans l'annuaire téléphonique et les cartes routières de Winnipeg), les élèves développent des compétences cartographiques de base. Une série d'activités d'enrichissement en équipe renforce les compétences.

Aperçu des compétences de base

- suivre des directives
- repérer des endroits particuliers
- utiliser des symboles cartographiques
- développer une sensibilité à l'échelle cartographique
- se familiariser (expérimentalement) avec les distances

Aperçu des activités d'enrichissement :

- créer des symboles cartographiques
- utiliser différents lieux pour rédiger des compositions
- créer une carte

Résultats souhaités

1. Les élèves se familiariseront avec des cartes municipales et provinciales et pourront les lire.
2. Les élèves pourront tracer un itinéraire sur une carte provinciale.
3. Les élèves pourront utiliser une échelle pour trouver des emplacements situés à un demi-kilomètre et à un kilomètre de l'école.
4. Les élèves pourront créer leur propre carte.

Procédure

1. Agrandissez et faites laminier une carte simplifiée de la ville (indiquant les routes principales, les lacs, les rivières, etc.) et accrochez-la sur le babillard.
2. Les élèves et l'enseignant(e) discutent des noms des lieux historiques et écrivent sur la carte au marqueur non permanent. La quantité de détails varie selon le niveau d'intérêt démontré par les élèves. Le babillard est en fait une carte pour s'exercer à faire les activités suivantes.
Une fois qu'ils connaissent mieux la carte municipale sur le babillard, les élèves doivent trouver un emplacement particulier (immeuble, site) sur de plus petites cartes individuelles, puis les indiquer d'une couleur en particulier. L'enseignant(e) suit l'exemple sur la version du babillard.

3. L'enseignant(e) introduit et explique les symboles cartographiques, puis la classe crée une légende des symboles sur la carte municipale sur le babillard. Ensuite, l'enseignant(e) distribue une carte municipale comportant une liste de 10 lieux historiques à chaque élève. Les élèves attribuent un symbole et une couleur appropriés à chaque lieu. Ensuite, ils le dessinent et le colorient à côté du nom. Ils utilisent l'annuaire téléphonique pour trouver l'adresse de chaque lieu et consigner cette information. Ils examinent ensuite leur carte pour trouver cette adresse et indiquer le bon symbole aux lieux appropriés.
4. **Séance « Où suis-je? »**

Après avoir donné des directives, l'enseignant(e) divise la classe en équipes de trois ou quatre élèves. Chaque équipe s'avance à la carte municipale accrochée au babillard, et l'enseignant(e) pose aux membres de l'équipe une question « Où suis-je? » (par exemple : en partant de l'école Sargent Park, prenez la rue Dominion en direction sud jusqu'à l'avenue Portage), une question « Quelle direction vous amène à la rue Main? » (par exemple, en partant de l'école Sargent Park, dirigez-vous vers le nord sur la rue Dominion jusqu'à l'avenue Notre-Dame, puis tournez à droite), puis une question « Où vous amène Notre-Dame? ». Une fois que tous les groupes ont eu leur tour, l'enseignant(e) remet à chaque groupe une feuille d'activités énumérant 10 questions « Où suis-je? », accompagnées d'une carte de la ville et d'une légende des symboles. Les élèves travaillent en équipes et entrent les symboles sur la carte pour indiquer leurs réponses.
5. **Séance d'enrichissement : création littéraire**

En groupe, la classe fait un remue-méninges pour trouver différentes raisons pour expliquer pourquoi les immeubles se trouvent là où ils sont. Ils doivent intégrer un certain nombre d'endroits à leur histoire, par exemple, cinq immeubles et cinq rues.
6. **Échelle des kilomètres**

L'enseignant(e) présente cette compétence et les élèves s'exercent sur une feuille d'activités et une carte de la ville. En partant de l'école comme point de départ, les élèves travaillent avec un partenaire pour trouver des endroits qui sont à un kilomètre, à six kilomètres et à dix kilomètres de distance. L'activité doit se dérouler comme si les élèves conduisaient une voiture dans les rues au lieu d'adopter une perspective aérienne. Ensuite, la classe se réunit et compile une liste principale de tous les endroits que chaque paire a trouvés.
7. **Qu'est-ce qu'un kilomètre?**

La plupart des élèves de quatrième année ne comprennent pas vraiment la longueur réelle d'un kilomètre. Pour cette activité, l'enseignant(e) et les élèves sélectionnent un des emplacements à un kilomètre de distance dans la liste principale et s'y rendent à pied en groupe. Si possible, le professeur d'éducation physique peut enrichir cette activité en emmenant les élèves en

randonnée pédestre, en identifiant la distance à mesure qu'ils marchent.

8. Votre propre ville!

Une fois que les élèves ont une bonne idée du type de structures et de parcs qui se trouvent dans leur propre ville, ils créent leurs propres cartes de villes imaginaires et y ajoutent leur propre légende des symboles.