# Cartographie aléatoire

## SCENARIO

**Coup de pouce :**

La longitude est comprise entre -179° et 180°

(***-*** pour l’Ouest et ***+*** pour l’Est).

La latitude est comprise entre -89° et 90°

(***-*** pour le Sud et ***+*** pour le Nord).

**Objectif** : Utiliser une application de cartographie pour repérer une position choisie aléatoirement, par un programme, sur le globe terrestre.

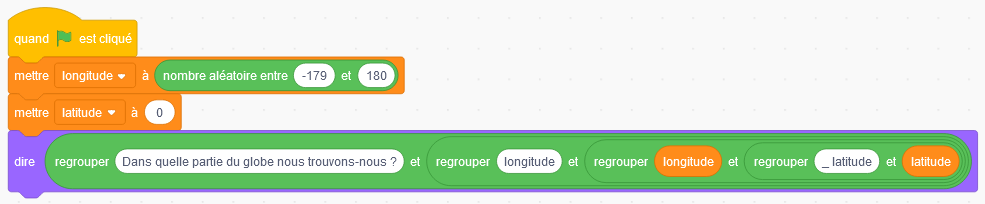
1. a) Ouvrir le logiciel de programmation SCRATCH et

recopier le script ci-dessous permettant de

générer aléatoirement des coordonnées

géographiques entières.

1. Compléter de la même façon la variable ***latitude***.



1. a) Exécuter le programme. Relever les valeurs de la longitude et de la latitude.
2. Se rendre sur la page ***Géoportail*** (portail Web public ouvert depuis 2006, permettant l'accès à des services de recherche et de visualisation de données géographiques ou géolocalisées) à l’adresse suivante :

<https://www.geoportail.gouv.fr/carte>

1. Dans la recherche avancée, sélectionner ***Coordonnées***, puis reporter la ***longitude*** et la ***latitude*** trouver par le programme.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

1. Dans quelle partie du globe êtes-vous ? Océan ? pays ? ville ?...
2. Retrouver les coordonnées géographiques de votre collège.

## CYCLE

4

## NIVEAU(X) DE CLASSE

3ème

### CRCN

#### Domaines

|  |
| --- |
| 1. Informations et données |
| 3. Création de contenu |

#### Compétences travaillées

|  |  |
| --- | --- |
| Loupe avec un remplissage uni | 1.1 Mener une recherche et une veille d’information |
| Conception web avec un remplissage uni | 3.4 Programmer |

#### Niveau de maîtrise

|  |  |
| --- | --- |
| 1.1 | 2 |
| 3.4 | 2 |



### Thèmes et attendus Mathématiques

#### Espace et géométrie

|  |  |
| --- | --- |
|  | Représenter l’espace |

#### Algo et programmation

|  |  |
| --- | --- |
|  | Écrire, mettre au point, exécuter un programme |

