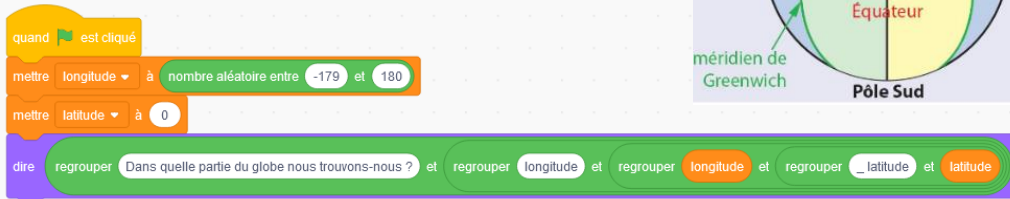
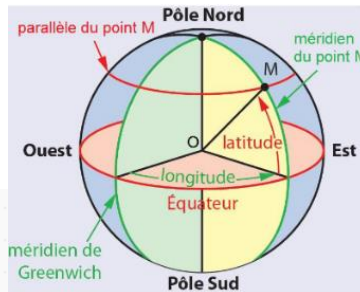


## CARTOGRAPHIE ALEATOIRE SCENARIO

**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.
- b) Compléter de la même façon la variable **latitude**.



### Coup de pouce :

La longitude est comprise entre  $-179^\circ$  et  $180^\circ$   
(- pour l'Ouest et + pour l'Est).  
La latitude est comprise entre  $-89^\circ$  et  $90^\circ$   
(- pour le Sud et + pour le Nord).



- 2) a) Exécuter le programme. Relever les valeurs de la longitude et de la latitude.
- b) 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>
- c) Dans la recherche avancée, sélectionner **Coordonnées**, puis reporter la **longitude** et la **latitude** trouver par le programme.



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

## CYCLE

☒4

## NIVEAU(X) DE CLASSE

☒3<sup>ème</sup>

## CRCN

### Domaines

1. INFORMATIONS ET DONNEES
3. CREATION DE CONTENU

### Compétences travaillées

- 🔍 1.1 Mener une recherche et une veille d'information
- 📄 3.4 Programmer

### Niveau de maîtrise

- 1.1 ☒ 2
- 3.4 ☒ 2

## THEMES ET ATTENDUS MATHÉMATIQUES

### Espace et géométrie

🖋 Représenter l'espace

### Algo et programmation

🤖 Écrire, mettre au point, exécuter un programme