

<https://canabae.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article1332>



Région académique
AUVERGNE-RHÔNE-ALPES

OSM OMEGA - Jeu

Les enjeux de la géolocalisation

- Enseigner - Lycée - SNT (Sciences Numériques et Technologie) -



Date de mise en ligne : mardi 4 février 2020

Copyright © CAN@BAE

Histoire-Géographie -

Tous droits réservés

Dans le cadre de l'enseignement de SNT (Sciences Numériques et technologie) en classe de seconde, le thème 5 s'intéresse à la question de la cartographie, de la géolocalisation et des mobilités.

Le programme propose notamment de sensibiliser les élèves aux enjeux de la géolocalisation mais également à la cartographie notamment participative à travers l'usage d'OpenStreetMap.

Le jeu numérique "OSM-OMEGA" (entre jeu de piste et escape game) poursuit ce double objectif :

- Comprendre les enjeux de la géolocalisation et la capacité à paramétrer son smartphone
- Découvrir les principes de base de l'application OpenStreetMap

Le jeu s'intéresse également au thème 7 (photographie numérique) introduisant ici les notions de métadonnées EXIF.

[Le jeu](#) d'une durée de 45 minutes permet également aux élèves de développer des compétences du [Cadre de référence des compétences numériques \(CRCN\)](#) évaluées en 2021 par la [plateforme PIX](#). [Pour en savoir plus sur le CRCN et PIX sur le site de la DANE de Lyon](#)

Le jeu permet de développer plus particulièrement les compétences le domaine 1 et la recherche d'information et le domaine 4 autour de la protection des données personnelles.

Une présentation jointe à l'article accompagne la phase de débriefing du jeu avec les élèves.

NB : au préalable, les élèves ont découvert quelques principes de base : cartes, coordonnées et géolocalisation à travers un quiz réalisé avec l'application du Réseau Canopé la Quizinière :

<https://www.quiziniere.com/#/PartageExercice/85VJNLEYGE>