



DÉCOUVREZ ET PARTAGER VOS CARTOGRAPHIE GRÂCE À UMAP

Outil de cartographie open-source qui permet de créer, gérer et partager des cartes personnalisées



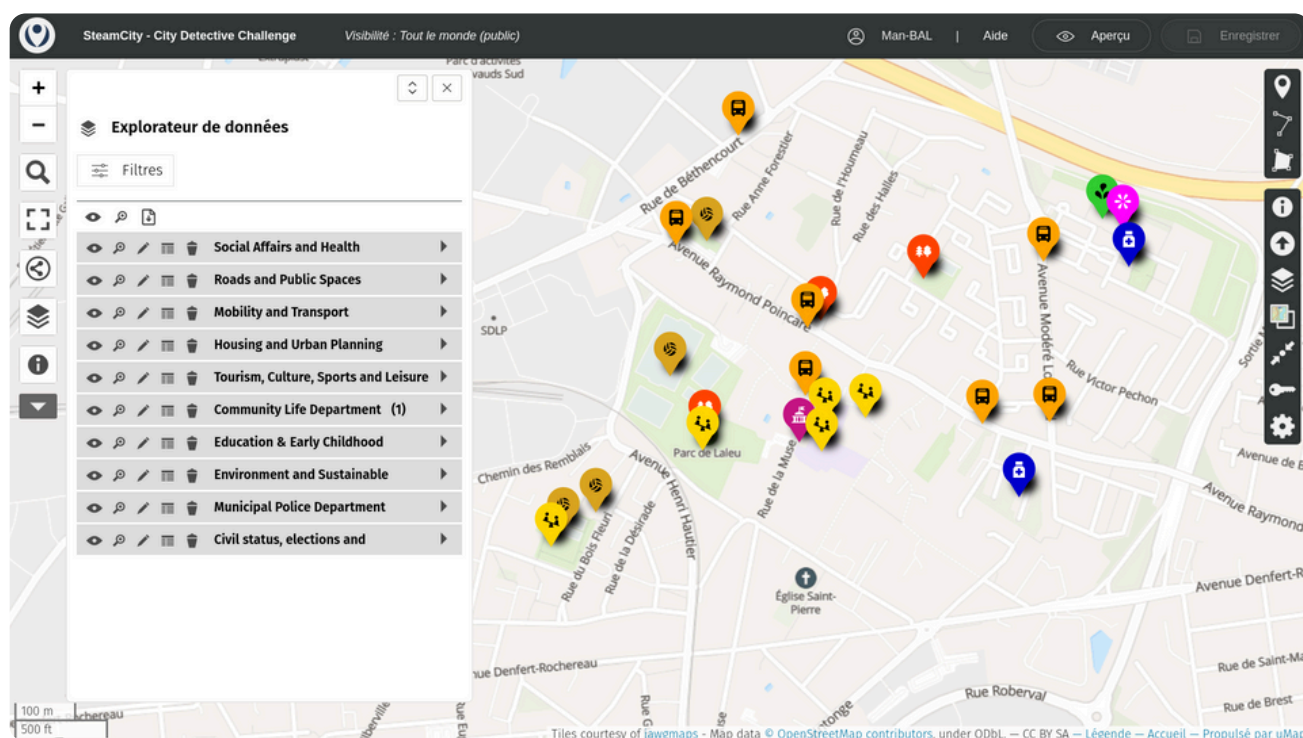
uMap est un outil de cartographie open-source qui permet de créer, gérer et partager des cartes personnalisées. Il s'appuie sur les données d'OpenStreetMap, offrant une plateforme souple et accessible pour représenter des informations géographiques.

Cette fiche a pour objectif d'accompagner les enseignants et les élèves dans l'usage pédagogique de uMap, en intégrant des cartes interactives au service des apprentissages. Elle montre comment cet outil peut enrichir les séances, en facilitant la visualisation, l'organisation et l'analyse spatiale des données recueillies.

OpenStreetMap est un projet collaboratif visant à créer une carte mondiale librement accessible et modifiable. Elle est alimentée par des bénévoles, à partir de connaissances locales, de traces GPS et d'autres sources ouvertes. Elle rassemble une grande variété de données géographiques : rues, équipements publics, commerces, transports, etc. Souvent comparée à Wikipedia, cette carte permet à chacun de contribuer, mais aussi de réutiliser les données dans de nombreux contextes.

Dans le cadre de SteamCity, plusieurs protocoles préconisent d'utiliser uMap pour partager les données collectées, qui l'ont été par l'observation de terrain et non par l'utilisation de capteurs (ou notre plateforme IoT ou Vittamap sont plus conseillés). Pour certains protocoles, notamment le Défi du détective urbain, une carte prête à l'emploi est mise à disposition. Elle permet à plusieurs classes, écoles, régions ou pays de collaborer sur une base commune, enrichissant progressivement une connaissance collective partagée.

En dehors des cartes d'ores et déjà fournies, l'outil uMap vous permet de créer et partager autant de cartes que vous le souhaitez !





PROCÉDURE, FONCTIONNALITÉS ET CONSEILS DÉMARRER AVEC UMAP

Créer une carte sur uMap

1. Ouvrez un navigateur web et allez sur le [site web uMap](#).
2. Cliquez sur « **Créer une carte** » pour démarrer un nouveau projet.
3. Une fois que votre fond de carte s'ouvre, cliquez sur **l'icône des paramètres** (symbole d'engrenage) pour définir le **titre de la carte**, la **description** et les **paramètres d'affichage par défaut**.
4. Choisissez le **format de fond de carte** qui convient le mieux aux besoins de votre projet (par exemple, standard, topographique, satellite).

Ajouter des couches et des données

Les couches sont utilisées pour organiser différents types d'informations sur votre carte, comme différents sujets ou types de données.

1. Cliquez sur **l'icône des couches** (deux couches empilées) pour **gérer** et **ajouter** de nouvelles couches.
2. Pour ajouter une nouvelle couche, sélectionnez « **Créer une couche** » et nommez-la en fonction des données ou de l'activité (par exemple, Sites historiques, Données de trafic).
3. Configurez les propriétés de la couche, comme la **couleur des marqueurs ou des lignes**, pour différencier visuellement les couches.

Ajouter des marqueurs et des formes

1. Sélectionnez la couche que vous souhaitez modifier dans votre liste de couches.
2. Choisissez **l'outil approprié (marqueur, ligne ou polygone)** dans la barre d'outils et cliquez sur la carte pour le placer.
3. Chaque nouvel élément peut être **personnalisé** avec une boîte de dialogue contextuelle où vous pouvez ajouter des titres, des descriptions, des images ou des liens.

Enregistrer un lieu

Pour enregistrer un nouveau lieu sur la carte, cliquez sur « **éditer** » (ou « **edit** »). Recherchez l'emplacement de votre site. Vous pouvez utiliser l'outil de recherche situé à gauche pour entrer directement **les coordonnées GPS**, ce qui facilite la localisation.

Une fois l'emplacement trouvé (lieu, bâtiment ou service), cliquez sur **l'icône du pointeur** pour marquer l'endroit :

- **Positionnez** le pointeur sur le bon emplacement. Cela ouvrira une fenêtre de propriétés.
- **Choisissez la couche** appropriée, par exemple : *Service de la mobilité et des transports*.
- Dans la même fenêtre, **nommez l'emplacement** et ajoutez une **description**.

Vous pouvez également **ajouter une image**. Pour cela, collez l'URL entre deux accolades : {{URL}}. Pour créer facilement une URL à partir de vos images, utilisez un outil libre comme

- **Postimage** (<https://postimg.cc/>). Téléversez l'image, puis copiez le **Lien Direct** (sans créer de compte)
- Vous pouvez également utiliser **GitHub** (<https://github.com/>) : ajoutez votre image dans un dépôt public, ouvrez le fichier, puis copiez l'adresse de l'image (clic droit → copier l'adresse de l'image).

Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **enregistrer**. Passez en mode **aperçu** pour vérifier l'affichage de votre vignette.

Partager et collaborer

1. uMap vous permet de contrôler qui peut voir ou modifier vos cartes.
2. Dans les paramètres de la carte, ajustez les « **Permissions** » pour définir votre carte comme publique ou privée, et attribuez des droits d'édition aux membres de l'équipe ou aux étudiants.
3. Les cartes peuvent être **intégrées dans des sites web ou des blogs** pour un partage plus large.
4. Utilisez l'option « **Partager et intégrer** » pour obtenir le **code HTML** qui peut être inséré dans votre site.

Conseils pratiques pour les enseignants

1. **Idées de projets** : Utilisez uMap pour divers projets éducatifs comme le suivi d'événements historiques, l'analyse des schémas de circulation ou la planification d'études écologiques.
2. **Développement des compétences** : Les exercices de cartographie améliorent les compétences en analyse de données, en géographie et en pensée critique.
3. **Utilisation pour l'évaluation** : Les enseignants peuvent utiliser les projets uMap pour évaluer la compréhension des concepts géographiques par les élèves et leur capacité à interpréter des données spatiales.

Dépannage et assistance

1. **Problèmes courants** : Pour les problèmes tels que les difficultés de connexion, les données qui ne s'affichent pas correctement ou les erreurs dans les fonctionnalités de la carte, consultez la FAQ d'uMap ou les forums pour trouver des solutions.
2. **Ressources d'apprentissage** : Explorez les tutoriels et guides utilisateur disponibles en ligne pour maîtriser les fonctionnalités avancées et les techniques de dépannage: [uMap/Guide - OpenStreetMap Wiki](http://u.osmfr.org/m/1160331/), [Tutoriel - Umap / Openstreetmap \(carte enrichie\) \(+ 2e tuto plus simple en descripton\)](#), [Tutoriel - Umap, croquis et carte interactive \(bases sans création de compte\)](#).

Exemple de la carte du détective urbain

Dans le cadre du protocole «**Défi du détective urbain**», nous proposons à l'ensemble des enseignants d'utiliser une carte commune uMap disponible ici : <http://u.osmfr.org/m/1160331/>

Elle permet à plusieurs classes, écoles, régions ou pays de collaborer sur une base commune, enrichissant progressivement une connaissance collective partagée.

Les élèves vont sur le terrain découvrir **quels services publics gèrent les installations de leur quartier afin de se questionner sur le rôle de la mairie et le panel de services rendus aux citoyens.** Ils enregistrent leurs découvertes au travers de plusieurs couches, chacune identifiant un service particulier.

Ce travail leur permet de réfléchir à l'ampleur et l'importance d'un engagement public fort pour les citoyens au regard du nombre d'installations et d'outils publics mis à la disposition des habitants dans l'espace commun.