

**Titre : Habiter un littoral touristique**  
**Géographie – Classe de Sixième**  
**Thème 3 : Habiter les littoraux**  
**Chapitre 1 : « Littoral industrialo-portuaire, littoral touristique »**

- **Résumé de la séquence**

Cette proposition de séquence est réalisable en distanciel/présentiel et en utilisant des outils numériques comme Édugéo. Elle a pour objectif de travailler plusieurs compétences et d'approfondir en quatre temps les connaissances des élèves afin de comprendre comment s'organise la vie des habitants sur un littoral transformé par des activités touristiques.

- 1) Travail sur les paysages de littoraux touristiques (recherche sur internet)
- 2) Étudier les pratiques et les usages d'un littoral touristique en effectuant une recherche sur internet
- 3) Réalisation d'un croquis sur Édugéo d'un littoral touristique
- 4) Analyse documentaire permettant de réaliser une carte mentale

- **Compétences visées en Géographie**

- Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques ;
- Comprendre un document ;
- Pratiquer différents langages : réaliser une production graphique.

- **Compétences du cadre de référence des compétences numériques**

- 1.1 Mener une recherche ou une veille d'information :
- 2.2 Partager et publier
- 2.3 Collaborer
- 3.2 Développer des documents multimédias

- **Notions abordées**

- Habiter
- Littoral
- Tourisme

- **Activités proposées**

### **Activité 1 - Un littoral touristique, Deauville et Trouville-sur-Mer (2h)**

L'étude de cas peut s'effectuer soit en présentiel (en salle informatique ou avec des tablettes), soit en distanciel.

*Étape 1 : L'élève travaille sur des paysages de littoraux touristiques*

Les élèves tapent « littoral touristique » sur [www.stocklib.fr](http://www.stocklib.fr) (images libres de droit). Ils choisissent 6 photographies et ils identifient tous les éléments qui, selon eux, illustrent ce qu'est un littoral touristique.

A partir des éléments relevés, ils expliquent en quelques phrases comment on peut reconnaître un littoral touristique. Les élèves peuvent écrire sur leur cahier ou sur ordinateur via un traitement de texte et l'écrit pourra ensuite être envoyé au professeur dans le casier de l'ENT.

## Étape 2 : L'élève organise un week-end à Trouville-sur-Mer

Les élèves préparent un séjour fictif de deux jours et une nuit à Trouville-sur-Mer en se connectant sur le site internet de l'office du tourisme : <http://www.trouvillesurmer.org>. Ils localisent les espaces étudiés, calculent leur itinéraire à l'aide de « Google Map », puis préparent leur séjour : activités à faire sur place, trouver un hôtel et des restaurants (activité 1).

Les séjours des élèves sont comparés pour montrer les différences dans la perception et les pratiques du lieu. Le professeur peut également présenter son séjour.

1. Nous allons partir de Poissy à côté de Verneuil-sur-Seine, direction Trouville-sur-Mer le temps d'un weekend. Entourez sur la carte la ville de Poissy et celle du Trouville-sur-Mer.



2. Calculez la distance réelle (en vous aidant de l'échelle en bas à droite de la carte) : \_\_\_\_\_

3. Allez ensuite sur le site « [google maps](http://www.google.com/maps) » pour calculer le temps de trajet en voiture. Le temps de trajet en voiture entre Poissy et Trouville-sur-Mer est de : \_\_\_\_\_

4. Préparons maintenant notre séjour, pour cela allons sur le site de l'office du tourisme du Trouville-sur-Mer : <http://www.trouvillesurmer.org> ou cherchez « Trouville office de tourisme » dans le moteur de recherche.

> Ensuite cliquez sur l'onglet « Préparer son séjour » puis sur l'onglet « Découvrir la station ».  
 > Vous devez préparer votre séjour le long du littoral de Trouville-sur-Mer. \*N'oubliez pas que vous partez le temps d'un weekend, il faut penser à se loger, à se restaurer, et aussi à profiter du lieu, le découvrir, s'amuser !  
 > Vous pouvez compléter le tableau suivant :

Hôtel (1 nuit)	Restaurants (3 repas)	Activités / Visites

## Étape 3 : L'élève réalise un croquis du littoral de Deauville à l'aide d'Édugéo

Les élèves sont guidés pour réaliser un croquis du littoral de Deauville à l'aide d'une ressource numérique, Édugéo (Activité 2).

	Ouvrir une page internet et tapez dans le moteur de recherche « Édugéo ». Cliquez sur l'icône « Accéder à Édugéo via Eduthèque » ; puis tapez dans le compte classe « ..... » et le mot de passe « ..... ».
	Dans le menu « Recherche une adresse », taper « Deauville ». Le code postale correspondant 14800 s'affiche par défaut. Puis, en cliquant sur le zoom, placer l'échelle sur 200 m et le mot Deauville au milieu à gauche de l'écran.
	Commencez par tracer les limites de la mer. Pour cela, taper sur l'icône « Polygone » (voir l'icône à gauche). Dessiner un polygone qui suit les limites de la mer. Vous allez changer la couleur de la forme en sélectionnant à gauche la couleur bleue.
	Dessinez ensuite les limites de la plage en procédant de la même façon avec l'outil « Polygone ». Choisir ici la couleur jaune. N'oubliez pas de changer également la couleur du contour.
	Dessinez à présent le port de plaisance de Deauville en procédant toujours de la même façon. Choisir la couleur rouge.
	Dessinez le bord de mer entre la plage et la ville. Choisir la couleur grise.
	Dessinez maintenant les contours de l'hippodrome. Choisir la couleur noire.
	Terminez en dessinant les limites de la commune. Appliquez-vous afin que les bords des différentes formes se rejoignent. Choisir la couleur orange.
	Ce travail terminé, vous allez faire disparaître la carte et les photographies aériennes pour ne garder que votre croquis. Pour cela, il faut cliquer sur l'icône en haut à droite et décocher les cases correspondantes.
	A présent, à l'aide de votre croquis réalisé sur Édugéo, vous allez compléter la légende avec les mêmes couleurs. Les éléments de la légende sont : <input type="checkbox"/> La mer <input type="checkbox"/> La plage <input type="checkbox"/> Le port de Plaisance <input type="checkbox"/> Le bord de mer <input type="checkbox"/> L'hippodrome <input type="checkbox"/> La ville
	Faire une capture écran de votre travail ou une photographie afin de l'envoyer au professeur par l'intermédiaire de l'ENT.

Le travail peut être individuel ou en binôme. L'objectif est de montrer que cette ville, située sur un littoral, a aménagé son espace en fonction de son activité principale, le tourisme. Ils suivent les étapes de l'activité 2 pour réaliser progressivement le croquis.

## Utiliser Édugéo

**A-** Avant l'activité, l'enseignant doit créer un « compte Classe » à l'aide de son adresse mail académique sur l'application Édugéo pour permettre aux élèves d'effectuer le travail.

**2. Créer votre compte "classe" (facultatif)**

Créer un identifiant pour votre "classe" :

Créer un mot de passe pour votre "classe" :  
  
Exemple : classe\_6eg\_college\_camus

J'accepte les conditions d'utilisation d'Éduthèque

**Inscription**

Créer un compte "classe" pour vos élèves afin qu'ils puissent accéder directement aux ressources des partenaires Éduthèque suivants :  
**AFP, BBC, BRGM, Cité de l'architecture & du patrimoine, CNES, Deutsche Welle, ERSILIA, FOVEA, IGN Édugéo, Ina GRM, Inserm, Institut du Monde Arabe, Le Louvre, Lumni Enseignement, Philharmonie de Paris, RetroNews-BnF, Rmn-GP - Panorama de l'Art, Rmn-GP / MCC - L'Histoire par l'Image, RTVE, Théâtre en acte.**

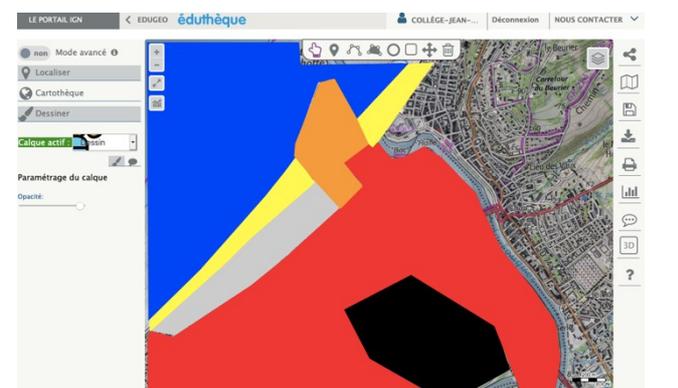
**B-** Le nom de la ville doit être écrit dans le cercle noir. Il est possible de retirer des filtres (rectangle jaune) pour n'avoir que la photographie satellite ou carte IGN. Au départ, tous les filtres sont mis. On pourra réaliser le croquis à l'aide des icônes dans la zone entourée en rouge.



**C-** Les limites de chaque espace se font progressivement et le choix des couleurs se fait à la fin de la manipulation (à la fin de la constitution « polygone »). On peut supprimer le « polygone » en utilisant l'icône « Poubelle ».



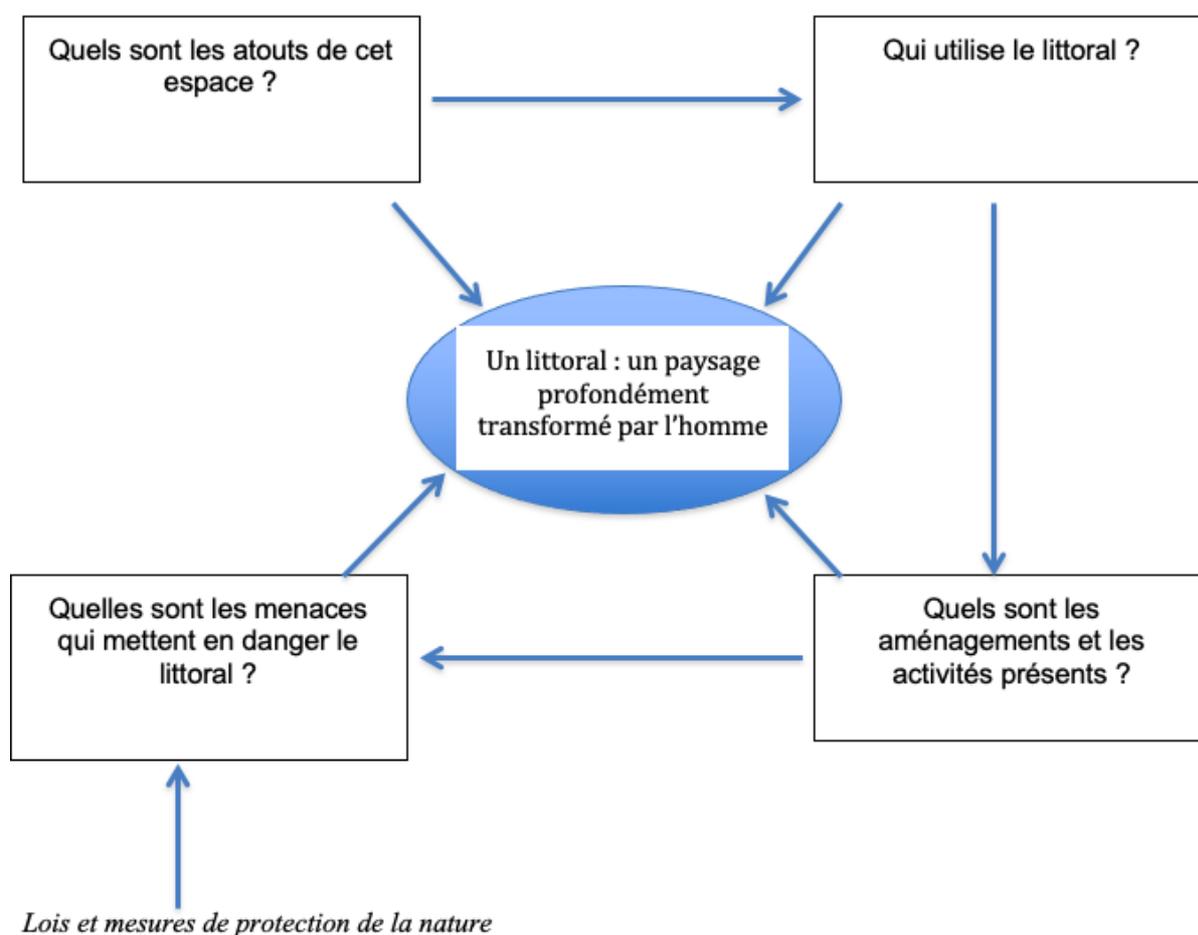
**D-** Croquis final



#### Étape 4 : Les élèves construisent une carte mentale

Il s'agit de reprendre les idées principales de plusieurs documents proposés et de réutiliser les connaissances acquises lors des activités précédentes. Parmi les compétences travaillées, on notera le prélèvement d'information des documents et la pratique de différents langages.

Deux possibilités sont proposées aux élèves pour réaliser leur carte mentale, soit sur l'outil carte mentale de l'ENT, soit sur le cahier (la photographie du cahier est ensuite envoyée par message ENT / casier ENT).



#### **Le fonctionnement du littoral touristique**