

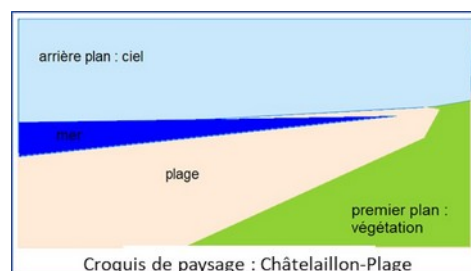
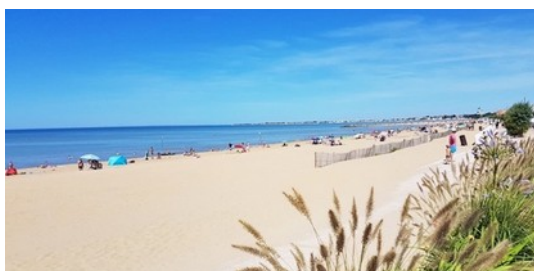


Géographie – Cycle 2

Regarder le Tour de France, c'est l'occasion de découvrir la variété des paysages français.

Votre épreuve consiste à choisir une photo de paysage d'une des villes étapes du Tour ou de ses alentours, et d'en faire un croquis, avec un titre et une légende, pour identifier les différents plans de la photo et les situer les uns par rapport aux autres à l'aide d'un outil numérique.

Exemple :



Sitographie

- [Carte officielle du Tour de France](#)

Consigne



- Repérer une ville étape sur le parcours du tour (site officiel du Tour de France)
- Chercher une photo de paysage libre de droit de cette ville étape ou de ses environs proches et l'enregistrer
- Délimiter chaque zone de l'image pour créer un croquis et la colorier. Le schéma doit permettre de dégager au moins trois plans : (premier plan, second plan, arrière-plan). Le travail peut se faire avec une application sur ordinateur, tablette ou TNI par insertion de formes colorées sur l'image : logiciel de dessin, logiciel de présentation type powerpoint, logiciel du TNI, etc.
- Légender chaque plan et donner un titre au croquis
- Enregistrer le croquis ou faire une capture d'écran
- Envoyer les documents réalisés (photo initiale et réalisation) par courriel à Anne Laurent (anne.laurent4@ac-versailles.fr) en précisant l'objet du message « *Réponse à l'épreuve géographie cycle 2 classe XXX* » (remplacer XXX par le numéro d'inscription de la classe)

Barème : 10 points

- 1 point pour le choix de la ville étape et de la photo
- 6 points pour la réalisation du croquis montrant au moins trois plans différents et pour le choix des couleurs
- 3 points pour la rédaction de la légende et du titre



Géographie – Cycle 2

Compétences numériques du CRCN

- **Domaine 1 (information et données)**
 - Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur ou la tablette utilisés et les retrouver (C1.2)
- **Domaine 2 (communication et collaboration)**
 - Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer (C2.1)
- **Domaine 3 (création de contenu)**
 - Produire et enregistrer un document multimédia dans un format adapté (C3.2)
- **Domaine 5 (environnement numérique)**
 - Se connecter à un environnement numérique (5.2)