

NEW YORK : METROPOLE GLOBALE
Travail en salle informatique sur UMAP

Objectif de la séance : se construire des repères géographiques en identifiant et en caractérisant les espaces étudiés.

① Rends-toi sur **Umap** en tapant l'adresse suivante :

<https://umap.openstreetmap.fr>

② Connecte-toi :



[Connexion / Créer un compte](#)

③ Choisis le fournisseur suivant (en haut à droite de l'écran) :



④ Connecte-toi :

Adresse e-mail ou nom d'utilisateur :

6a@college-genevoix.fr

Mot de passe :

[Vous avez perdu votre mot de passe ?](#)

Se souvenir de moi

Se connecter

⑤ Autorise l'accès au compte de la classe :

L'application **uMap** demande l'accès à votre compte, **classe de 6A**. Vérifiez si vous désirez que l'application ait les possibilités suivantes. Vous pouvez en choisir autant ou aussi peu que vous voulez.

Autoriser l'application client à :

lire vos préférences utilisateur.

Accorder l'accès

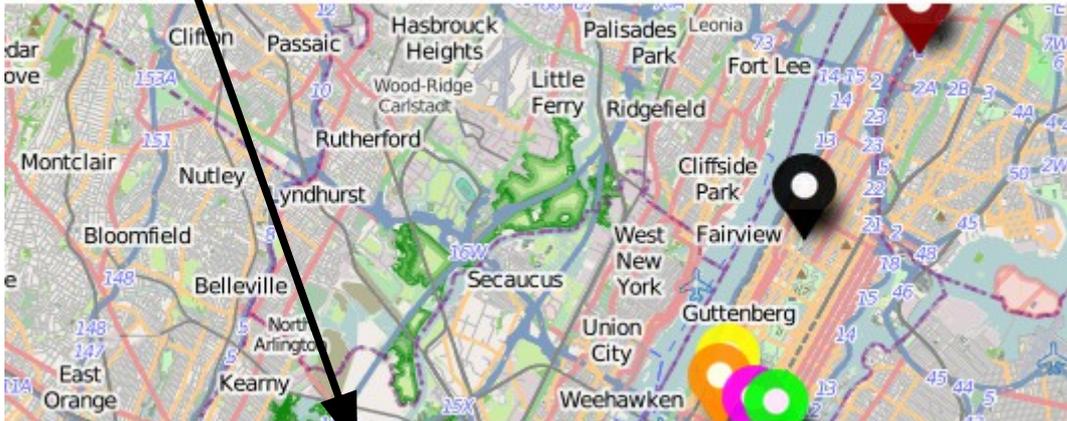
⑥ Sélectionne la carte préparée par ton professeur :



Mes cartes (classede6A)

⑦ Clique sur le titre de la carte pour l'ouvrir :

CONSULTER LES CARTES DE CLASSEDE6A

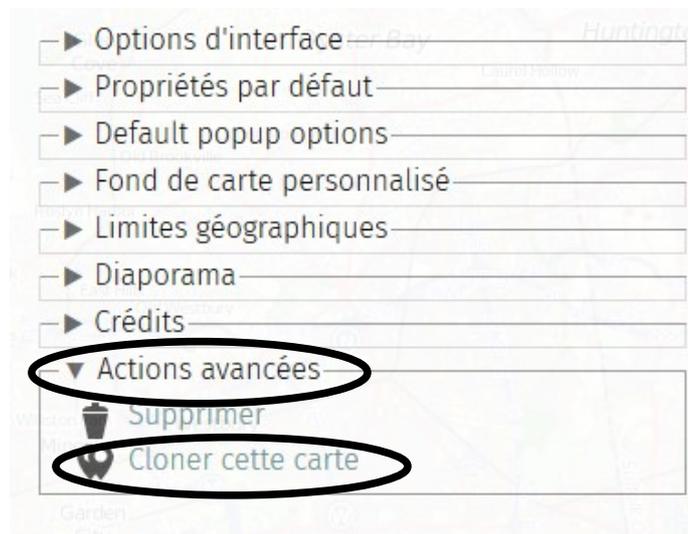


New York par classede6A

⑧ Afin de pouvoir modifier toi-même la carte, clique sur le crayon en haut à droite :



Il faut maintenant cloner la carte pour réaliser ton travail . Pour cela va dans Paramètres choisis actions avancées et « cloner cette carte »



⑨ Donne un titre à cette nouvelle carte (tes nom et prénom). Pour cela , clique à nouveau sur



En haut à droite, change le titre en cliquant sur le crayon situé à côté de « New York »

Edition en cours New York





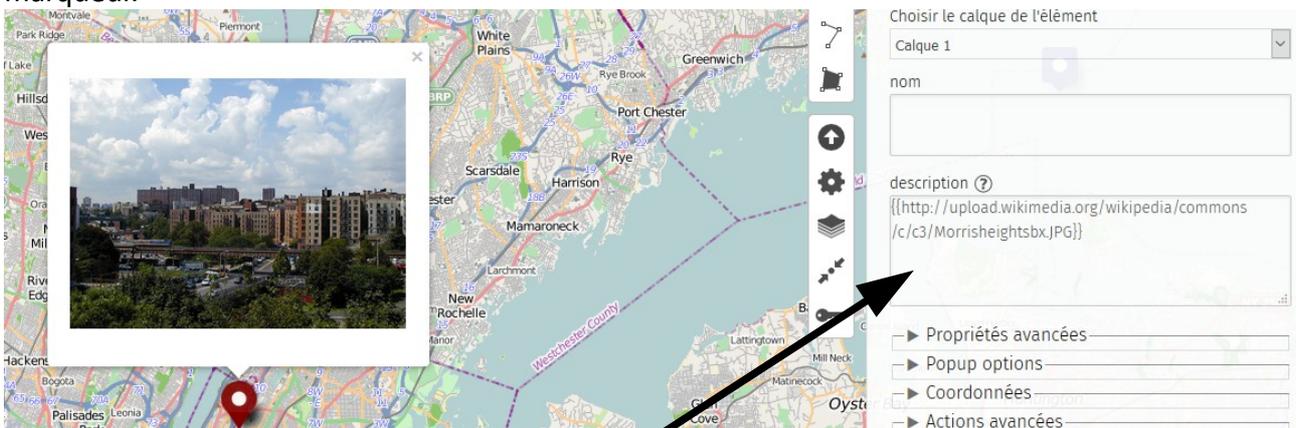
⑩ Repère les lieux. Pour cela, passe en mode « lecture »



⑪ Clique sur chaque marqueur et découvre les photographies des lieux.

Ton travail consiste à faire apparaître un commentaire sous chaque photographie en t'aidant du tableau que tu as complété à la maison.

⑫ Pour cela, passe en mode « écriture » en cliquant sur le crayon et repère un premier marqueur.



⑬ Tape ton texte dans la case description sans oter l'adresse de l'image déjà présente !
N'oublie d'enregistrer lorsque tu as fini de taper un commentaire.

⑭ Recommence pour chaque marqueur.