



TACTILÉO MAP

AUTEURS

M. BERTHOIX
P. BRINGER
J. CAZES
F. CORDIER
P. DAUBIAS
L. DELORME
E. SANCHEZ
J. STAUB
J. VINCE

NIVEAU

École primaire
Collège
Lycée

DISCIPLINES

SVT
Géographie
Éducation civique

LÉA LYCÉE MADAME DE STAËL

Tactiléo Map est une application de géomatique créée pour l'accompagnement des élèves en sortie terrain. Il ne s'agit pas à proprement parler d'un jeu, mais d'une application qui peut permettre d'en construire, notamment à travers le mode « scénario ». Elle a été conçue par un groupe de travail composé de chercheurs, d'enseignants et de concepteurs spécialisés en géomatique, d'ingénieurs logiciel et de *game designers* issus de l'IFÉ, de [Maskott](#) et de l'IGN dans le cadre du projet e-Education Tactiléo. L'application Tactiléo Map est expérimentée sur le terrain depuis janvier 2014, dans plusieurs classes de l'école primaire, du collège et du lycée. L'objectif de l'application ? Développer l'autonomie des élèves dans le cadre de leurs activités en extérieur. Pour cela, Tactiléo Map propose deux modes de fonctionnement. Le mode « Exploration libre » permet aux élèves de recueillir des données géo-référencées (notes, photos, audios, schémas, etc.). Le mode « Scénario » permet aux enseignants de mettre à disposition des élèves

un scénario contenant des points d'intérêt et des ressources pédagogiques géolocalisées, que les élèves devront débloquer au cours de leur sortie terrain. La réalisation du scénario s'effectue sur la plateforme [Tactileo Cloud](#). Disponible sur le Google Store, l'application fonctionne sur des équipements individuels mobiles (tablettes et smartphones) équipés du système d'exploitation Android.



[Accéder
au site](#)

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES SCIENTIFIQUES ASSOCIÉES À LA RESSOURCE :

- L. DELORME, (2016)
Engagement de l'élève sur le terrain avec Tactiléo Map.
Ludovia#13, Aix-les-Thermes
Consultable en ligne : goo.gl/xJnofg
- L. TRANCHAND-GRANGER (2016)
Exploitation de traces géolocalisées dans un contexte pédagogique : un cas d'étude Tactiléo Map.
Mémoire de Master en architecture de l'information, ENS de Lyon.
- E. SANCHEZ, G. KALMPOURTZIS, J. CAZES, M. BERTHOIX et R. MONOD-ANSALDI (2015)
Learning with Tactileo Map: From Gamification to Ludicization of Fieldwork.
Journal for Geographic Information Science, Geospatial Minds for Society, pp. 261-271.
Consultable en ligne : goo.gl/S6dnv5