Guide de l'enseignant

Les Enquêtes au Palais en 3 questions

Quoi ?

C'est une série d'activités en ligne qui initie les élèves de CE2 et cycle 3 aux investigations policières et les engage dans une démarche progressive pour accéder au sens. Il s'agit de confronter les élèves à des textes susceptibles de développer leur vocabulaire, de nourrir leur imagination, de susciter leur intérêt et de développer leurs connaissances et leur culture.

Pour qui ?

Dans ces 20 Enquêtes, les élèves se retrouvent plongés au cœur d'une intrigue dans laquelle ils sont les héros. Ces enquêteurs en herbe tentent de résoudre des énigmes qui se déroulent principalement au Moyen-Âge, au Palais des Ducs de Bourgogne.

Comment ?

Pour résoudre chacune de ces Enquêtes, les élèves sont confrontés à la résolution d'énigmes présentées sous forme ludique et novatrice. Ils doivent chercher les indices et répondre progressivement aux questions posées. À l'issue de leur investigation, ils rédigent un texte organisé et cohérent qu'ils adressent numériquement aux Ducs de Bourgogne.

Les Enquêtes au Palais vues à travers les programmes

En référence avec le BOEN n° 31 du 30 juillet 2020, les Enquêtes au Palais amènent les élèves à :

- Comprendre un texte littéraire et se l'approprier
- Comprendre des textes, des documents et des images, et les interpréter
- Contrôler sa compréhension et devenir un lecteur autonome
- Recourir à l'écriture pour réfléchir et pour apprendre
- Maîtriser les bases de l'écriture au clavier

Les Enquêtes au Palais vues à travers le CRCN
Compétences du cadre de référence des compétences numériques et du socle commun

1. **Infos et données**
- Mener une recherche ou une veille d'information *: Lire et repérer des informations sur un support numérique*
2. **Communication et collaboration :**
- Interagir : utiliser un outil ou service pour communiquer
3. **Création de contenus**
- Développer des documents à contenu majoritairement textuel : Utiliser des fonctions simples de traitement de texte

Mais au fait, pourquoi ces Enquêtes au Palais ?

Développement de la pensée critique : suivre une enquête et chercher des indices pour résoudre le mystère. Cela aide les élèves à développer leur pensée critique et leur capacité à raisonner de manière logique.

Développement du vocabulaire : enrichir le vocabulaire et améliorer la compréhension de la langue.

Développement de l'imagination : stimuler l'imagination des enfants en leur permettant de se projeter dans des situations de mystère et de suspense. Psychologiquement, l'univers du polar est souvent plus proche de celui de l'enfant qu'on ne croit : présence du danger, part faite au mystère, goût du frisson, besoin de s'identifier au héros, dualité du bien et du mal sont autant de liens entre la réalité et l'imaginaire de l'enfant.

Plaisir de la lecture : lectures captivantes qui peuvent aider à susciter l'intérêt des enfants pour la lecture et les encourager à lire davantage. L'enfant est déjà familiarisé aux notions de crime, d'enquête, d'énigme, de suspect, d'indice, d'alibi, de coupable (séries TV, jeux vidéo...).

Des Enquêtes au Palais…numériques

Avec son côté interactif, son aspect autocorrectif et sa facilité de mise en œuvre, le numérique apporte une réelle plus value à ces Enquêtes.
C'est l'intégration, dans des pratiques liées à l'enseignement ou à l'apprentissage, d'un outil numérique et plus spécifiquement d'une de ses fonctionnalités, permettant de réaliser une tâche ou une activité qu'il n'était pas possible d'effectuer sans le numérique ou pas aussi efficacement.

Pistes de mise en œuvre en classe :

Ces activités peuvent être intégrées à une séquence d'apprentissage sur le récit policier. Elles sont réalisables sur ordinateur Windows/Linux/Mac, sur Chromebook ou sur tablette, à condition que le matériel soit connecté à internet.

Selon le niveau et l'âge des élèves, le temps imparti à chaque enquête peut varier. Elles sont prévues pour durer environ 30min.

L'important n'est pas tant la réponse finale que la démarche mise en œuvre et les compétences numériques exercées.

La mise en œuvre pédagogique reste à la liberté de l'enseignant : les élèves peuvent travailler en autonomie, seuls ou par deux.

Pour permettre aux élèves les plus en difficulté en lecture de comprendre les textes proposés, un support audio et enregistré est prévu pour chaque Enquête au Palais. Un casque ou des écouteurs peuvent ainsi être utilisés.

Un tutoriel est publié sur le site pour aider les enseignants à créer une page numérique de sauvegarde des textes des élèves.

Une harmonisation du CE2 au CM2 est conseillée pour permettre une certaine progressivité dans les apprentissages.

Exemple :

CE2	CM1	CM2
enquête 1 à 6	enquête 7 à 13	enquête 14 à 20

Une fiche de suivi des enquêtes est proposée. Ainsi que la plupart des textes issus des enquêtes. Un modèle de livre numérique au format Epub peut également être utilisé pour rendre compte de manière collaborative de ces lectures.

Besoin de ressources ? C'est ici.

Eduscol : https://eduscol.education.fr/247/francais-cycle-3-pour-une-culture-litteraire-et-artistique
CRCN : https://eduscol.education.fr/721/evaluer-et-certifier-les-competences-numeriques
un digipad ressources : https://digipad.app/p/273088/da8ad94df8584