



Guide de l'enseignant

Les Enquêtes du Panda en 3 questions

Quoi ?

C'est une série d'activités en ligne qui initie les élèves de GS au CE2 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 7 Enquêtes, les élèves se retrouvent plongés au cœur d'une intrigue dans laquelle ils vont aider Bao Dao le panda à résoudre des énigmes aux côtés d'autres personnages que sont Rourou le renard, Fripin le lapin, Nala la chatte, Fuji la chouette et Néo l'escargot

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.

Les Enquêtes du Panda 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 et contrôler sa compréhension
- Pratiquer différentes formes de lecture
- Construire le lexique
- Apprendre à copier (clavier)

Les Enquêtes du Panda 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*

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 du Panda ?

Développement de la pensée critique : suivre une enquête et chercher des indices pour résoudre le mystère. Cela aide 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 à les encourager à lire davantage. L'enfant est déjà familiarisé aux notions d'enquête, d'énigme, de suspect, d'indice, d'alibi, de coupable (séries TV, jeux vidéo...)

Des Enquêtes du Panda...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. 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 15 min.

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 du Panda. Un casque ou des écouteurs peuvent ainsi être utilisés.

Un modèle de livre numérique au format Epub peut également être utilisé pour rendre compte de manière collaborative de ces lectures.

	Focus	points de vigilance
Enquête n°1 : Savoir partager	Enquête simple, découverte de l'univers du panda et des amis de Bao Dao : qui mange les fraises de Nala ? Elimination des suspects.	12 pages; quelques inférences
Enquête n°2 : Réparer ses erreurs	Enquête plutôt simple : qui a volé la coquille de Néo ? Beaucoup d'observations d'images pour relever les indices. Elimination des suspects.	12 pages; quelques inférences et déductions
Enquête n°3 : accuser n'est pas prouver	Enquête plus difficile : Fuji a mal aux yeux et accuse les autres amis. Regard sur l'écologie et l'impact de l'homme sur la nature.	9 pages, plus de textes.
Enquête n°4 : Le bonheur c'est de le chercher	Enquête longue et difficile en 2 parties (donc 2 séances). Un jeu de piste intrigant amenant Bao Dao petit à petit chez ses amis, qui lui offrent une surprise pour son anniversaire.	9 pages pour partie 1 8 pages pour partie 2 Des déductions Des codes à déchiffrer
Enquête n°5 : Scène de méninges	Série de 7 mini enquêtes qui ne sont pas liées entre elles. Chaque page est une enquête. Plutôt difficile	10 pages Beaucoup d'inférences
Enquête n°6 : Facile la consigne	Série de 5 défis, plutôt difficiles. Le même tableau avec des noms, mais avec une consigne différente à chaque fois	8 pages Bien lire les consignes ! Technique du copier-coller
Enquête n°7 : Sens dessus dessous	Série de 5 défis plutôt simples. Pour travailler sur l'espace : devant, derrière, à droite etc...	8 pages

Besoin de ressources ? C'est ici.

Eduscol : <https://eduscol.education.fr/154/francais-cycle-2-lecture-et-comprehension-de-l-ecrit>

CRCN : <https://eduscol.education.fr/721/evaluer-et-certifier-les-competences-numeriques>

un digipad ressources : <https://digipad.app/p/273088/da8ad94df8584>