

DU JEU CLASSE INVESTIGATION A L'EMI

A travers la mise en oeuvre du jeu sérieux conçu par le CLEMI, développez dans votre classe l'éducation aux médias, l'esprit critique et les compétences langagières de vos élèves.

Public cible : enseignants de cycle 2 _ enseignants de cycle 3 (Public volontaire)



PRÉSENTIEL

SYNCHRON

ASYNCHRON

MF1 : S'APPROPRIER LE JEU/DECOUVERTE

Objectif : Connaître le jeu « classe investigation » et identifier les compétences des élèves mises en place dans ce dispositif

Ecully le 25/02/26 (14:00 - 17:00)

MF2 : BILAN ET PERSPECTIVES

Objectif : S'appuyer sur l'expérience vécue pour se projeter dans l'enseignement de l'EMI et la production d'un média scolaire

02/04/26 (17:00 - 19:00)

MT : MISE EN OEUVRE

Objectif : Mettre en place le jeu dans sa classe

Du 26/02/26 au 27/03/26, durée asynchrone 1h

MP : POUR ALLER PLUS LOIN

Objectif : Au choix des participants : webradio, auto-formations CLEMI,

Inconnu (Inconnu)

DU JEU CLASSE INVESTIGATION A L EMI

A travers la mise en oeuvre du jeu sérieux conçu par le CLEMI, développez dans votre classe l'éducation aux médias, l'esprit critique et les compétences langagières de vos élèves.

Type de candidature : Public volontaire

Public cible : enseignants de cycle 2 _ enseignants de cycle 3

Durée : 6h en présentiel, 2h en distanciel synchrone

Objectifs de la formation : Aborder la notion d'information dans sa classe Connaitre le métier de journaliste Mettre en oeuvre l'EMI dans sa classe grâce à un dispositif proposé par le CLEMI.

MF1- S APPROPRIER LE JEU / DECOUVERTE

Durée : 3h en présentiel

Objectifs :

Connaitre le jeu classe investigation

Connaitre le métier de journaliste

Identifier les compétences des élèves mises en jeu dans ce dispositif

Contenu :

- Vivre le jeu classe investigation junior
- Identifier les compétences mises en jeu dans cet outil : compréhension orale, production orale et écrite, EMI.

MF2- S APPROPRIER LE JEU : BILAN ET PERSPECTIVES

Durée : 2h en distanciel synchrone

Objectifs :

S'appuyer sur l'expérience vécue pour se projeter dans l'enseignement de l'EMI et la production d'un média scolaire
Connaitre les fondamentaux de l'EMI
Découvrir d'autres dispositifs favorisant l'EMI

Contenu :

- Retour sur l'expérimentation
- Apports complémentaires sur l'EMI
- Produire un média scolaire en classe : enjeux et perspectives
- Présentation du concours Médiatiks

MF3-**Durée :****Contenu :****MT- MISE EN OEUVRE**

Durée : 1h en distanciel asynchrone

Contenu :

Mettre en place du jeu dans sa classe.
Réaliser un bilan de la séance réalisée en classe.

MP-MODULE DE PERSONNALISATION

Durée : 3h en présentiel

Objectifs :

Découvrir un média scolaire : la webradio

Contenu :

- Prise en main de différents matériels de webradio
- Pistes pédagogiques d'exploitation : ensemble des compétences langagières, EMI, EMC.
- Connaître les principes d'écoute de la radio (identifier les composants d'un podcast)
- Identifier les différents types de podcasts
- Connaître les principes de l'écriture dans un contexte de radio (écrire pour l'oral)
- Dimension psychoaffective
- Réfléchir à son projet de publication

Compétences professionnelles :

- Inscrire son action dans le cadre des principes fondamentaux du système éducatif et dans le cadre réglementaire de l'école
- Connaître les élèves et les processus d'apprentissage
- Prendre en compte la diversité des élèves
- Accompagner les élèves dans leur parcours de formation
- Agir en éducateur responsable et selon des principes éthiques
- Intégrer les éléments de la culture numérique nécessaires à l'exercice de son métier
- Coopérer au sein d'une équipe
- Contribuer à l'action de la communauté éducative
- S'engager dans une démarche individuelle et collective de développement professionnel
- Maîtriser les savoirs disciplinaires et leur didactique
- Construire, mettre en œuvre et animer des situations d'enseignement et d'apprentissage prenant en compte la diversité des élèves
- Organiser et assurer un mode de fonctionnement du groupe favorisant l'apprentissage et la socialisation des élèves
- Évaluer les progrès et les acquisitions des élèves

Compétences du CRCN Edu :

- 1.1. Communiquer (Confirmé)
- 1.2. Collaborer (Confirmé)
- 1.3. Se former, développer une veille (Confirmé)
- 1.4. Agir en faveur d'un numérique sûr et responsable (Confirmé)
- 1.5. Adopter une posture ouverte, critique et réflexive (Confirmé)
- 2.1. Sélectionner des ressources (Confirmé)
- 2.2. Concevoir des ressources (Confirmé)
- 2.3. Gérer des ressources (Confirmé)
- 3.1. Concevoir (Confirmé)
- 3.2. Mettre en œuvre (Confirmé)
- 3.3. Évaluer au service des apprentissages (Confirmé)
- 4.1. Inclure et rendre accessible (Confirmé)
- 4.2. Différencier (Confirmé)
- 4.3. Engager les apprenants (Confirmé)
- 5.1. Développer les compétences numériques des apprenants (Confirmé)