

## Journée de développement professionnel

**CPE bassin 41**

**2019-2020**

**Bassin : LOIR ET CHER**

**Journée : 2**

**Coordonnateurs : Mme BARJOLLE, Mme MOAL et M ROUSSEL**

<b>Intitulé de la formation</b>	CPE et parcours citoyen
<b>Objectif général de la formation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>–Développer la place du CPE au sein du parcours citoyen</li> <li>–Entrée en pédagogie du CPE</li> <li>–Sensibiliser et former les CPE aux pratiques innovantes au sein des EPLE</li> <li>–Participation à un escape game pédagogique sur l'éducation aux médias.</li> <li>–Construction d'un escape game pédagogique sur la transmissions des valeurs de la République</li> </ul>
<p><b>Objectifs spécifiques (compétences)</b></p> <p><i>Se reporter au référentiel de compétences professionnelles des métiers du professorat et de l'éducation du 01.07.2013.</i></p>	<p><b>CC 1</b> : Faire partager les valeurs de la République en aidant notamment les élèves à développer leur esprit critique, à savoir argumenter et à respecter la pensée de l'autre.</p> <p><b>CC 6</b> : Apporter sa contribution à la mise en œuvre de l'éducation à la citoyenneté.</p> <p><b>CC9</b> : Intégrer les éléments de la culture numérique nécessaires à l'exercice de son métier.</p> <p><b>CC 14</b> : S'engager dans une démarche individuelle et collective de développement professionnel.</p> <p><b>CS 6</b> : Accompagner les élèves, notamment dans leur formation à une citoyenneté participative.</p>
<p><b>Modalités pédagogiques</b> (intervention, échanges, animations d'ateliers, construction d'outils, mutualisation...)</p>	<p><b>Objectifs:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jouer à un escape game pédagogique pour en découvrir les mécanismes et les potentialités.</li> <li>2. Créer un escape game pédagogique</li> </ol> <p><b>Contenu :</b></p> <p>9h – 12h : Jouer à un escape game pédagogique.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participation à un escape game pédagogique sur <u>l'éducation aux médias</u>.</li> <li>- Debriefing sur l'expérience et déconstruction des mécanismes de ce jeu pour découvrir l'envers du décor.</li> <li>- Apports théoriques sur les principes de l'escape game pédagogique et sur les étapes essentielles lors de la création de ce</li> </ul>

	<p>type d'activité.</p> <p>13h30 – 16h30 : Créer un escape game pédagogique sur <u>la transmission des valeurs de la République.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Présentation de quelques escape games (numérique, semi-numérique)</li> <li>- Présentation d'outils d'aide à la création d'un escape game</li> <li>- Mise en situation de création d'un escape game pour ses élèves</li> </ul>
<b>Finalités</b> en termes de pratiques professionnelles, effets attendus.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Développer la place du CPE dans l'élaboration et la mise en œuvre de la politique éducative de l'établissement.</li> <li>- Contribution du CPE dans la mise en œuvre du parcours citoyen (EMC...).</li> <li>- Développer des pratiques innovantes à destination des élèves</li> </ul>
<b>Contenus</b> (références théoriques, textes institutionnels...)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>L'Escape Game, Une pratique pédagogique innovante</i>, Sous la coordination d'Emilie Leuret et Christelle Quesne, ed. Canopé. Juin 2019.</li> <li>- <i>Esprit Critique, Outils et méthodes pour le second degré</i>, dirigé par Gérard Attali, Abdennour Bidar, Denis Caroti et Rodrigue Coutouly, ed. Canopé, Mai 2019.</li> <li>- <i>La classe renversée. L'innovation par le changement de posture</i>, Jean-Charles Cailliez, ed. Ellipses, 2017.</li> <li>- Le parcours citoyen de l'élève, source : Eduscol : <a href="https://www.education.gouv.fr/cid100517/le-parcours-citoyen.html">https://www.education.gouv.fr/cid100517/le-parcours-citoyen.html</a></li> </ul>
<b>Date et lieu</b>	<p>Jeudi 12 mars 2020</p> <p>Canopé, Blois</p>
<b>Intervenants</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Intervenant M ou Mme X, CANOPE, Blois</i></li> <li>- <i>Jean Roussel (CPE 41)</i></li> </ul>

Validé par Jamal KHELLAD, IA IPR-EVS, le 23/01/2020