



Feuille de route

BANDE DESSINÉE

MANGAS

Cadre - les différentes phases :

- Avant =

- Préparer deux groupes en amont en vue de faire travailler les élèves en groupe si c'est possible.

- Début =

- Présentation des bibliothécaires, du sujet, du programme, du déroulement,
- Pause prévue avant la réalisation du personnage de manga.
- Rôle de l'enseignant : gérer le comportement des élèves, distribuer des livrets et éventuellement participer.

- Milieu =

- Pause : Après la partie de l'atelier sur les personnages de manga, temps libre pour feuilleter des albums afin d'éveiller leur créativité et créer le leur.
- Réactivation de la 1ère phase et création du personnage de manga.

- Fin =

- Synthèse de l'atelier, quelles notions ont été acquises/retenues ?
- Quelles plus-value/transpositions pour le quotidien personnel et/ou scolaire de l'élève ?

- Après =

- Evaluation de la séance par l'enseignant

1. **Cycle visé** : école, collègue

2. **Référence aux programmes scolaires** : Français : Lecture et compréhension de l'écrit - Vivre des aventures

Arts Plastiques : La représentation plastique et les dispositifs de présentation

3. **Référence au socle commun de connaissances de compétences et de culture : Domaine 1** : les langages pour penser et communiquer
4. **Moyens nécessaires** : 1 dossier par élève + matériel pour écrire et dessiner.
5. **Objectifs généraux** : Découvrir ou mieux connaître les albums de mangas.
6. **Objectifs spécifiques ou opérationnels** : Acquérir du vocabulaire et savoir regarder les points communs et les spécificités des différents genres de mangas.
7. **Type de séance** : 1 atelier interactif de 1h30 avec support dossier à compléter au fur et à mesure par les élèves. Mise en activité en fin de séance avec création d'un personnage de manga.
8. **Quelles collections sont valorisées** : Les mangas.
9. **Compétences atteintes** : Reconnaître les principaux personnages des mangas et savoir identifier les éléments caractéristiques de chaque genre de manga.
10. **Finalités, buts, résultats à atteindre, compétences à développer** : Être capable d'inventer son propre personnage de manga et de l'imaginer dans son contexte/histoire (travail seul ou à 2).
11. **Evaluation** : Quelles connaissances ont été apportées aux élèves, y a-t-il eu un suivi en classe après la séance ? Eventuellement exposition dans les vitrines de la bibliothèque des personnages imaginés par la classe.