



## Feuille de route

### LIVRES D'ARTISTES

### LIVRES ANIMÉS

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 au milieu = après la visite des magasins.
- Rôle de l'enseignant : gérer le comportement des élèves, distribuer des livrets et éventuellement participer.

- **Milieu** =

- Pause : Après la visite des magasins, temps libre pour aller dans l'espace jeunesse afin de trouver des livres animés.
- Réactivation de la 1ère phase et suite de l'atelier.

- **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, collège

2. **Référence aux programmes scolaires** : Arts plastiques : Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace.

3. **Référence au socle commun de connaissances de compétences et de culture** : les langages pour penser et communiquer
4. **Moyens nécessaires** : 1 dossier par élève + matériel pour écrire + ciseaux, règles, crayons de couleurs pour réalisation finale.
5. **Objectifs généraux** : Connaître les différentes techniques d'animation des livres et observer le travail des artistes.
6. **Objectifs spécifiques ou opérationnels** : Acquérir du vocabulaire et comprendre les techniques artistiques pour animer les livres.
7. **Type de séance** : 1 atelier interactif de 2h (si fabrication à la bibliothèque ou 1h30 si travail fait en classe) avec support dossier à compléter au fur et à mesure par les élèves. Possibilité de mise en activité en fin de séance.
8. **Quelles collections sont valorisées** : Les livres animés accessibles au prêt et ceux qui sont conservés et ne peuvent pas être empruntés.
9. **Compétences atteintes** : Reconnaître les différentes techniques et le travail des artistes.
10. **Finalités, buts, résultats à atteindre, compétences à développer** : Être capable de réaliser une feuille animée et éventuellement de faire fabriquer collectivement à la classe son livre animé : plusieurs thèmes possibles : abécédaire en langue étrangère, illustration d'un conte....
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 livres réalisés par les élèves en classe.

