



Club manga : quels outils numériques pour dynamiser la lecture ?

publié le 10/05/2024 - mis à jour le 14/05/2024

CRCN Domaine 3

Descriptif :

La séquence "Manga et Numérique" combine lecture de mangas et activités créatives en ligne. Les élèves explorent des mangas, puis passent à des tâches numériques comme la création d'avatars manga. Malgré quelques défis techniques, elle offre une expérience enrichissante.

Sommaire :

- Contexte et objectif de la séance
- Plus-value du numérique dans cette séance
- Modalités de mise en œuvre
- Déroulement de la séquence
- Compétences travaillées
- Bilan critique de la séance

● Contexte et objectif de la séance

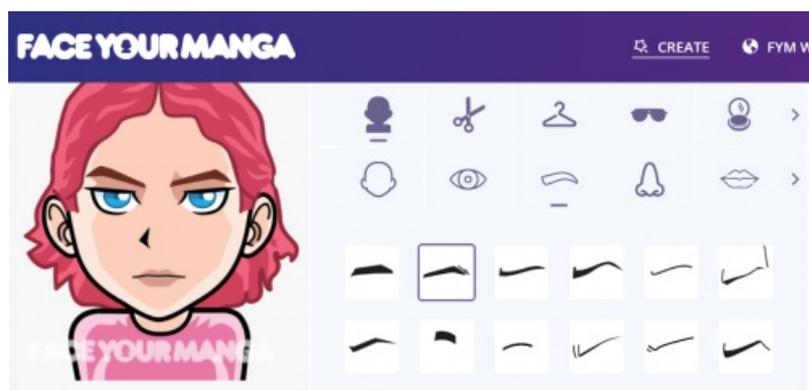
Professeur documentaliste en poste au collège de la Tour de Montguyon depuis 2016, j'ai expérimenté depuis mes débuts divers projets autour de la lecture. J'ai vite compris que le numérique pouvait être un levier ludique à l'entrée dans la lecture chez une majorité d'élève.

Il s'agira ici de promouvoir la littérature jeunesse et principalement la lecture de manga à travers différents travaux possibles, principalement numériques pouvant être réalisés en club manga mais aussi en classe dans le cadre du programme de français.

● Plus-value du numérique dans cette séance

L'intégration du numérique dans ces activités offre une série d'avantages concrets pour les élèves, contribuant ainsi à enrichir leur expérience d'apprentissage, à les valoriser et à favoriser leur entrée dans la lecture de manière différenciée.

Tout d'abord, le caractère ludique et interactif des activités numériques stimule l'engagement des élèves, les incitant à s'investir davantage dans les tâches proposées. Par exemple, la création d'un nuage de mots avec WordArt ou d'un avatar manga sur Face Your Manga suscite un réel enthousiasme chez les élèves, les incitant à exprimer leur créativité tout en développant leurs compétences numériques.



Ensuite, l'utilisation du numérique permet une différenciation efficace en offrant des parcours adaptés à chaque élève, quels que soient leur niveau de lecture ou leurs préférences. Certains élèves peuvent être encouragés à relever des défis de lecture et de production numérique, renforçant ainsi leur confiance en eux et leur autonomie. Par exemple, en février, certains élèves avaient déjà lu 15 livres et relevé autant de défis, démontrant ainsi leur capacité à s'investir pleinement dans leur apprentissage.

De plus, l'aspect collaboratif des activités numériques favorise les échanges entre pairs et la construction collective des savoirs. Les élèves peuvent partager leurs créations, échanger des conseils et des astuces, ce qui enrichit leur expérience d'apprentissage et renforce leur sentiment d'appartenance à la communauté éducative.

Enfin, l'utilisation du numérique permet de valoriser les progrès des élèves en leur offrant la possibilité de produire des contenus numériques variés et de qualité. Par exemple, la rédaction d'un avis sur Esidoc après avoir rédigé une fiche de lecture leur permet de partager leurs impressions de manière authentique et constructive, tout en développant leurs compétences rédactionnelles et leur esprit critique.

● Modalités de mise en œuvre

- Niveau éducatif : cycle 3 et cycle 4
- Durée : club à l'année, une heure par semaine
- Ressources numériques utilisées :
 - [site wordart](#) 
 - [Face your manga](#) 
 - [Digimindmap](#) 
 - [Esidoc du CDI](#) 
- Applications numériques utilisées :
 - [Exemple de portail du projet](#) 
- Pré-requis :
 - Lire des mangas

● Déroulement de la séquence

L'année débute par la présentation d'une sélection de mangas soigneusement choisie, permettant aux élèves de découvrir différentes œuvres et de choisir celles qui les intéressent le plus. Ensuite, un temps de lecture individuelle est alloué, offrant à chacun la possibilité de s'immerger dans l'univers des mangas et de développer son propre rapport à la lecture.

Après cette phase de lecture, les élèves sont regroupés en équipes pour une émulation collective. Au sein de ces groupes, ils partagent leurs impressions sur les mangas qu'ils ont lus, discutent des thématiques abordées et des personnages rencontrés. Cette étape favorise les échanges entre pairs et la construction d'une réflexion commune autour des œuvres.

Ensuite, les activités de production numérique sont présentées aux élèves, qui ont la possibilité de choisir celles qui correspondent le mieux à leurs appétences et à leurs compétences.

Chaque activité est accompagnée d'un temps dédié à sa prise en main. Puis vient le temps de la réalisation, pendant lequel les élèves explorent les outils numériques et mettent en pratique leurs idées créatives.

Une fois les productions terminées, un temps de valorisation est prévu, au cours duquel chaque groupe partage ses réalisations avec le reste de la classe. Les élèves ont également l'occasion d'échanger sur les astuces et les techniques qu'ils ont découvertes lors de leurs travaux, favorisant ainsi l'apprentissage collaboratif et l'enrichissement mutuel.

Hachi & Maruru : chats des rues. 1

Yuri Sonoda et Pénélope Rouillon-Ishihara
Publié en 2023 par Bamboo, 172 pages

Maruru, un chat domestique, s'est perdu un soir en chassant un oiseau. Alors qu'il est terrifié par ce monde inconnu, il rencontre Hachi, un véritable chat des rues. Ce dernier lui vient en aide et lui apprend tout ce qu'il faut savoir pour survivre à la vie de chat errant.

Note moyenne des lecteurs : 4.56 ★★★★★ (9 avis)

Classement des avis : Les mieux notés

Avis des lecteurs

Manga incroyable clairement le meilleur du prix mangawa junior. L'histoire est, je trouve, plutôt touchante et sinon les personnages principaux sont attachants bref très bon manga, je le recommande.

Publié par un(e) élève le 10-11-2023 à 12:45
★★★★★
CE MANGA EST TROP MIGNON ! JA-DO-RE ! Bonne lecture !

Publié par un(e) élève le 12-10-2023 à 13:00
★★★★★
Ce livre est très émouvant si vous aimez les chats. Je l'ai ADORE.

● Compétences travaillées

• Compétences du CRCN mises en œuvre par les élèves

▶ CRCN : consulter le tableau avec une entrée par compétence ↗

○ Création de contenus

- Développer des documents textuels multimédia
- Adapter les documents à leur finalité
- Programmer

=> création de contenus numériques, du plus simple au plus élaboré, y compris des programmes informatiques

• Compétences du CRCN-Edu mises en œuvre par l'enseignant (

▶ CRCN-Edu : Domaines et compétences ↗

○ Environnement professionnel

- Agir en faveur d'un numérique professionnel sûr et responsable

○ Ressources numériques

- Sélectionner des ressources
- Gérer des ressources

○ Diversité et autonomie des apprenants

- Inclure et rendre accessible
- Différencier
- Engager les apprenants

○ Compétences numériques des apprenants

- Développer les compétences numériques des apprenants

● Bilan critique de la séance

La séquence a été un succès, permettant d'impliquer les élèves de manière active et motivante dans la lecture de mangas. L'utilisation du numérique a favorisé la différenciation en offrant des activités adaptées à chaque niveau et profil d'élève, tout en renforçant leur confiance en eux et en valorisant leurs progrès.

Le partage d'astuces fonctionne beaucoup dans ce type d'activité et des ponts sont à établir avec la plateforme PIX d'acquisition de compétences .

Points de vigilance : l'enseignant est souvent sollicité pour résoudre des bugs au démarrage tant qu'un vivier d'experts collégiens ne s'est pas constitué. De plus, des dérives sont possibles car certaines applications très ludiques entraînent un niveau sonore élevé.