



Voter, ça peut changer la donne !

publié le 23/04/2025

Organiser des élections pour enrichir le fonds documentaire manga.

Descriptif :

Développer son engagement citoyen et ses compétences numériques, notamment en création et diffusion de supports de communication, tel est l'objectif des élections organisées depuis quatre ans par les élèves pour enrichir le fonds manga du CDI.

Sommaire :

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

● Contexte et objectif de la séquence

Depuis quatre ans, chaque mois d'octobre, je propose aux élèves du collège d'organiser des **élections** afin d'enrichir le **fonds documentaire manga** du CDI. L'objectif est double : offrir aux élèves la possibilité de choisir les séries manga qu'ils souhaitent voir au CDI, tout en sensibilisant à l'importance de la **participation citoyenne et du vote**. Par cette activité, les élèves sont invités à prendre conscience que leurs choix peuvent avoir un impact direct sur la **bibliothèque scolaire**. La participation des collégiens varie chaque année entre 35 et 55 % ; cette année, 151 élèves sur 310 ont pris part au vote, ce qui témoigne de l'engouement et de l'engagement croissants des élèves.



● Plus-value du numérique dans cette séquence

L'usage du numérique dans cette séquence permet d'enrichir le projet d'un point de vue **pédagogique** et **pratique**.

L'outil numérique favorise la **création de contenus visuels** (les affiches électorales réalisées sous Libre Office Impress).

Le numérique contribue aussi à l'**organisation, la gestion des informations et la diffusion** de l'événement au sein du collège (via les écrans d'affichage et le site e-sidoc pour diffuser les résultats).

Les **écrans d'affichage** facilitent la diffusion instantanée d'informations clés (dates, résultats, candidats), assurant une **visibilité maximale** à tous les élèves, quel que soit leur emploi du temps. Ils rendent l'événement plus **attractif et interactif**, permettant aux élèves de suivre en direct les résultats et de s'engager davantage dans le processus. Leur usage **modernise** l'événement et capte l'attention des élèves, renforçant ainsi leur participation.

Une ressource numérique particulièrement intéressante dans ce projet est **Cafeyn, un kiosque de presse numérique** qui permet aux élèves d'accéder à un large choix de **magazines et journaux**. Ce service, disponible sur abonnement pour les établissements scolaires, offre un accès illimité à plus de 2 000 titres sur tous les appareils (ordinateur, tablette, smartphone), même sans connexion Internet. Dans ce projet, Cafeyn permet aux élèves de consulter des magazines spécialisés comme Otaku Manga, renforçant leur culture manga. Ils sont ainsi exposés à des **nombreuses opportunités de lecture**. Ce vote les amène à découvrir le **potentiel de la plateforme**.

Conseils pour réaliser votre affiche électorale manga

Utilise **Libre Office Présentation** (Impress), format Portrait, écran 4:3

Insère sur l'affiche :

- le **titre** de la série
- une **image** de la série manga (d'un tome au choix)
- un **slogan** = un courte phrase qui donne envie de voter pour ce titre
- la **date du vote** : Vendredi 4 octobre 2024
- **enregistre ton fichier** dans « perso » ou sur une clé USB avec pour nom : titre du manga et ton prénom,
- **Préviens Mme Sambou** que ton affiche est terminée.

Les affiches sont à terminer Vendredi 27 sept. 17h au plus tard.

Exemple d'une affiche de l'année passée)



● Modalités de mise en œuvre

- **Niveau éducatif** : Collège (élèves de la 6e à la 3e)
 - Durée : Une à deux semaines, réparties entre les différentes étapes du processus électoral.
- **Ressources numériques utilisées** :
 - e-Sidoc : pour la publication des résultats du vote et l'information sur les élections.
 - Cafeyn (magazine « Otaku Manga ») : pour consulter des informations et recommandations sur les séries manga à ajouter.
- **Applications numériques utilisées** :
 - Libre Office Impress : pour la création des affiches électorales.
 - Outils d'affichage numérique (écrans du collège) : pour diffuser les informations relatives aux élections et aux résultats.
- **Pré-requis** :
 - Connaissance de base des outils bureautiques (Libre Office).
 - Notions de citoyenneté et d'organisation d'une élection.
 - Sensibilisation à l'usage des ressources numériques sur Cafeyn.

• **Supports pédagogiques et productions d'élèves**

[Pièces jointes (Libre Office, modifiables) [↗](#)]

01_preparation des elections, rdv CDI. Pour écrans d'affichage

02_tuto élève pour affiche électorale

03_invitation vote. Pour écrans d'affichage

04_affichage jour de vote

05_bulletin de vote

06_signalétique bureau de vote

07_depouillement vote

08_resultats pour affichage

et quelques exemples d'affiches réalisées cette année par les élèves (6e à 3e). format .pdf

Article publié sur [ESIDOC](#) cette année avec les résultats.

● Déroulement de la séquence

- **Première étape (dès septembre)** : inviter les élèves à proposer des séries manga candidates. Pour les nouvelles séries, ils s'appuient sur leurs propres connaissances, mais je leur demande également de consulter "Otaku Manga", magazine auquel nous sommes abonnés depuis le premier numéro et accessible via l'offre Cafeyn. Les critères à respecter incluent des séries courtes et adaptées au public du collège. J'évite de valider des séries interminables comme "Naruto" ou "One Piece", mais il est parfois difficile de prévoir le nombre de tomes à venir pour les nouveautés. Les élèves peuvent également proposer le prolongement de séries déjà présentes et appréciées au CDI. Si certains souhaitent créer une affiche électorale pour une série BD, c'est accepté (cette année, il n'y a eu aucune demande, contre une ou deux les années précédentes).
- **Deuxième étape** : les élèves réalisent des affiches électorales avec LibreOffice Impress sur leur temps libre. Le cahier des charges impose d'y faire figurer le titre, un visuel (première de couverture) et un slogan incitant au vote pour la série, ainsi que la date du scrutin.
- **Troisième étape** : impression des affiches au format A4 et affichage dans la coursive menant à la cantine, une semaine avant le vote. Les élèves sont encouragés à promouvoir leur « candidat » auprès de leurs camarades. Selon les années, nous avons entre 10 et 16 séries en lice. Une annonce est diffusée sur les deux écrans d'affichage du collège (sous le préau et à l'entrée de la cantine).
- **Quatrième étape** : le jour du vote, installation du bureau de vote en fin de matinée sous le préau, avec déroulement du scrutin pendant la pause méridienne. Le bureau est tenu par des élèves volontaires, sous ma supervision.
- **Cinquième étape** : dépouillement dès la clôture du vote, avec deux ou trois élèves assesseurs. Les résultats sont affichés sur les écrans du collège et publiés sur e-sidoc.
- **Sixième étape** : la commande est ensuite passée auprès de ma librairie préférée, dans la limite du budget alloué par le FSE (250 €), partenaire de l'événement. Cette somme permet d'acquérir une trentaine de mangas, généralement répartis ainsi : 6 ou 7 tomes pour les deux séries en tête, et 3 à 4 tomes pour les suivantes. **Les 5 ou 6 premières séries arrivent dans le fonds du CDI une dizaine de jours après les élections.**



● Compétences travaillées

- **Compétences disciplinaires** :
 - Français : rédaction de slogans, argumentation pour convaincre les camarades.
 - Histoire/Géographie/Citoyenneté : sensibilisation à la démocratie, au droit de vote et à la participation citoyenne.

- Technologie : utilisation des outils numériques pour créer des supports de communication.
- **Compétences du CRCN mises en œuvre par les élèves :**
 - Information et données
 - Mener une recherche et une veille d'information (recherche de séries manga).
 - Création de contenus
 - Développer des documents textuels multimédia (création d'affiches électorales sous Libre Office Impress).
- **Compétences du CRCN-Edu mises en œuvre par l'enseignant :**
 - Environnement professionnel
 - Communiquer (avec les élèves, l'administration, et les partenaires via les écrans et Esidoc).
- ◦ Ressources numériques
 - Sélectionner des ressources (magazines, plateformes numériques avec E sidoc et Cafeyn).

● Bilan critique de la séance

Cette activité permet aux élèves de se **familiariser** avec des outils numériques tout en renforçant leurs compétences citoyennes et leur participation active à la vie du collège. L'intégration du numérique dans ce projet **facilite la gestion de l'information, la communication et la création de contenus**, tout en rendant l'événement plus **dynamique et accessible**. Les élèves prennent conscience du rôle qu'ils peuvent jouer dans les **décisions collectives** et apprennent à utiliser des outils de manière **responsable et créative**. Cependant, il serait intéressant de continuer à **varier les outils numériques** pour permettre à chaque élève d'explorer différentes facettes de la **culture numérique**.

Document joint

 [03_invitation_vote_pour_echans_affichage](#) (PDF de 1.5 Mo)