

L'univers du manga Ateliers et réseau littéraire

Hiver 2022



Niveaux scolaires ciblés : 2e et 3e cycle

Liens avec le PFÉQ :

- Français – C1 et C4 : Lire des textes variés et apprécier des œuvres littéraires
- Français – C3 : Communiquer oralement

Compétences numériques développées:

3-Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage

5-Collaborer à l'aide du numérique

6-Communiquer à l'aide du numérique

Période de réalisation : du 31 mars au 12 mai

Intentions pédagogiques :

À la fin des ateliers et du réseau littéraire dans l'univers du manga, l'élève sera capable:

- De choisir adéquatement un manga
- De lire correctement un manga
- D'avoir une meilleure compréhension sur la façon d'interpréter un manga.
- De donner son opinion en s'appuyant d'exemples du texte
- De communiquer et d'échanger avec d'autres élèves sur sa compréhension d'un texte.
- D'apprécier une oeuvre littéraire sous différents aspects
- D'utiliser les technologies pour échanger avec les autres.

Déroulement:

Les élèves développeront des habiletés avec les deux ateliers qui sont offerts en début de projet. Tout d'abord, ils apprendront les caractéristiques d'un manga. Ensuite, dans le deuxième atelier, ils développeront leurs habiletés à lire des mangas et à les expliquer. Les élèves approfondiront leurs compétences disciplinaires en français à l'aide du manga.

Par ce projet de lecture, ceux-ci pourront apprécier et réagir sur le manga lu en classe par l'enseignante. Il est également possible de leur faire lire individuellement le manga, si vous en avez suffisamment à votre disposition.

Les élèves auront la chance d'explorer le monde du manga pendant 3 semaines. La classe pourra lire un manga suggéré ensemble, commencer le deuxième, ou en lire plusieurs de manière individuelle. Ainsi, les élèves pourront mieux comprendre comment lire, expliquer et interpréter un manga. Ils pourront également développer à l'aide de l'enseignante, leurs compétences à réagir et à poser un jugement critique.

Par la suite, l'élève pourra partager son travail et ses observations en deux étapes. Dans sa classe, dans un premier temps, il échangera avec ses camarades, sous forme de discussions, le fruit de ses réflexions. Ensuite, les échanges et les interactions se poursuivront sur le padlet correspondant au manga lu en classe. Les élèves sont encouragés à produire eux-mêmes quelques questions à poser aux élèves des autres classes.

Finalement, les élèves seront invités dans un dernier atelier, où la spécialiste de manga, Mme Amélie Jean-Louis, se prêtera au jeu d'interpréter les deux mangas. Ce sera l'occasion également de faire une mise en commun, des échanges interclasses et de poser des questions.

Pour aller plus loin...

Des activités complémentaires et facultatives seront proposées également pour les classes qui souhaitent aller plus loin. La possibilité, par exemple, de faire la description d'un personnage ou d'interpréter un autre manga.

Outils utilisés : Padlet et visioconférence par Zoom

Matériel à avoir en main:

Les deux mangas recommandés par O-Taku



<https://otakulounge.com/mangas/enfants/aventure-enfants/pokemon-la-grande-aventure-t01/>



<https://otakulounge.com/mangas/shonen/aventure/samurai-8-t-01/>

Quelques suggestions pour avoir accès à des Mangas

En faire l'achat en vérifiant s'ils sont disponibles dans votre région

En faire l'achat directement en passant par O-Taku

Faire la demande à la bibliothécaire de son CSS pour qu'elle puisse vérifier dans toutes les écoles et vous fournir un nombre suffisant de Manga

Se référer au réseau des bibliothèques de sa municipalité

Si vous avez des questions vous pouvez communiquer avec Julie turcotte, responsable du projet:

julie.turcotte@csrsaguenay.qc.ca

Échéancier suggéré

Date	Support	Activités
31 mars 11h45	Visioconférence Pour les enseignants seulement	Présentation du projet, de l'échéancier et des outils aux enseignants afin de clarifier les étapes du projet ainsi que les outils qui seront utilisés. <i>Cette rencontre est facultative.</i>
7 avril 9h00	Visioconférence Atelier # 1	Atelier animé par Mme Amélie Jean-Louis, propriétaire des librairies O-Taku et spécialiste en manga. L'atelier portera principalement sur la question: "Qu'est-ce qu'un manga?"
21 avril 9h00	Visioconférence Atelier # 2	Atelier animé par Mme Amélie Jean-Louis, expert en manga. L'atelier portera sur la manière de choisir un manga. Par la suite, il permettra d'apprendre à lire, à le comprendre, à l'expliquer et à l'interpréter à ses amis.
Du 22 avril au 11 mai	Dans les classes et sur les Padlet	Lecture commune d'un manga ou de deux mangas en classe. Ainsi, par la lecture, les élèves découvrent avec leur classe l'univers du manga, se mettent à l'œuvre afin de réussir à le lire, à l'expliquer et à l'interpréter. Faire la présentation des découvertes et réaliser des questions pour les autres classes en les partageant sur les padlets correspondants au manga choisi: PoKemon: https://padlet.com/padeer/Mangapokemon Samurai: https://padlet.com/padeer/MangaSamurai
12 mai 10h30	Visioconférence Rencontre finale	Atelier # 3 animé par Mme Amélie Jean-Louis, expert en manga. Mise en commun et interprétation d'un manga lu en classe. Retour et partage des expériences et découvertes réalisées en classe.

Les liens vers les outils utilisés pour le projet

Nom	Utilité	Liens
Padlet Manga: Pokémon Tome 1	Permet de partager nos réactions, nos impressions, nos découvertes et nos questions	https://padlet.com/padeer/Mangapokemon
Padlet Manga: Samurai 8 Tome 1	Permet de partager nos réactions, nos impressions, nos découvertes et nos questions	https://padlet.com/padeer/MangaSamurai