

The logo for EdComix, with 'Ed' in yellow and 'Comix' in white, set against a blue background with abstract white and yellow shapes.

EdComix

Ressources de création de
bandes dessinées pour
l'enseignement des langues

Guide pédagogique

Utilisation de la bande dessinée pour l'éducation inclusive en anglais



TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION.....	2
CHAPITRE 1 LE POTENTIEL PEDAGOGIQUE DE LA BANDE DESSINEE : LA THEORIE.....	3
1.1 Qu'est-ce qu'une bande dessinée ?	3
1.2 L'histoire et l'origine des bandes dessinées.....	6
1.3 Les bandes dessinées comme outil d'apprentissage.....	10
1.4 Différentes utilisations de la bande dessinée en classe.....	18
1.5 Les bandes dessinées pour l'enseignement des langues.....	33
Conclusion.....	44
BIBLIOGRAPHIE DU CHAPITRE 1	47
CHAPITRE 2	53
L'UTILISATION DES BANDES DESSINÉES EN CLASSE DE LANGUE EN PRATIQUE.....	53
2.1 Utiliser la bande dessinée en tant que lecteur.....	54
2.2 Utiliser les bandes dessinées dans les activités de groupe	58
2.3 Utiliser la bande dessinée en tant que créateur	62
2.4 La contribution de la bande dessinée à l'apprentissage des langues.....	66
BIBLIOGRAPHIE DU CHAPITRE 2	70
CHAPITRE 3	72
UNE PERSPECTIVE INCLUSIVE DES UTILISATIONS PEDAGOGIQUES DE LA BANDE DESSINÉE.....	72
3.1 L'approche inclusive au regard des troubles spécifiques du langage et des apprentissages (TSLA).....	72
3.2. Propositions pour une approche plus inclusive de la bande dessinée au vu des différentes cultures, et pour les élèves ayant des difficultés socio-économiques.....	88
Conclusion.....	103
BIBLIOGRAPHIE DU CHAPITRE 3	105
ANNEXE	107



INTRODUCTION

Cette publication a été créée dans le cadre du projet Erasmus+ EdComix, avec le soutien de la Commission Européenne.

L'objectif de ce projet est de proposer une nouvelle méthodologie pour tirer le meilleur parti de la bande dessinée dans l'éducation pour l'apprentissage des langues. Nous pensons en effet que la BD constitue une ressource riche, sous-estimée et innovante. C'est pourquoi, dans les pages suivantes de ce guide, nous établirons la valeur pédagogique de l'utilisation de la bande dessinée dans l'éducation, en particulier pour enseigner l'anglais de manière inclusive.

Pour ce faire, dans le chapitre 1, nous définirons d'abord ce qu'est une bande dessinée, en parcourant leur histoire et en analysant les différents types de BD. En outre, nous explorerons la théorie liée à l'utilisation de la bande dessinée comme outil d'apprentissage, notamment dans la classe, en mettant l'accent sur les cours de langues.

Ensuite, le chapitre 2 se concentrera sur les utilisations pratiques de la bande dessinée en classe, avec des exemples et des suggestions d'activités que les enseignants peuvent utiliser et adapter à leurs besoins.

Enfin, nous avons consacré la dernière partie de ce guide à un sujet qui a peu été abordé : l'utilisation inclusive de la bande dessinée éducative. Ainsi, dans le chapitre 3, nous traitons de la manière dont la bande dessinée peut soutenir des pratiques d'enseignement inclusives et participatives dans l'apprentissage des langues, pour les apprenants ayant des troubles spécifiques d'apprentissage, mais aussi au regard des divers contextes culturels.



CHAPITRE 1

LE POTENTIEL PEDAGOGIQUE DE LA BANDE DESSINEE : LA THEORIE

1.1 Qu'est-ce qu'une bande dessinée ?

L'image, le croquis, le dessin sont des moyens d'expression aussi vieux que l'humanité. Les humains peignaient dans des grottes bien avant de pouvoir écrire. Quelle que soit la signification de ces peintures rupestres, qui reste énigmatique (soit pour des raisons religieuses, soit pour affirmer une domination, entre autres), elles sont clairement un moyen de communication (« Art préhistorique », 2020).

Un autre exemple est celui des hiéroglyphes qui sont considérés comme l'un des plus anciens systèmes d'écriture, avec l'écriture cunéiforme (« Systèmes d'écriture », 2020). Cette dernière a connu une importante évolution graphique au cours de son histoire. Cependant, les premiers écrits cunéiformes et hiéroglyphes partagent une caractéristique commune : ils étaient pictographiques. Ils utilisaient des dessins, ou ce qu'on appelle des pictogrammes, au lieu de nos alphabets ou systèmes logographiques modernes, comme les caractères chinois.

L'histoire nous montre d'autres exemples de ce type d'images séquentielles qui, de nos jours, pourraient être qualifiées de « bandes dessinées » :

- La colonne Trajane à Rome, qui représente les victoires militaires de Trajan contre les Daces, et qui remonte au deuxième siècle.
- Les vitraux des églises catholiques.
- Les tapisseries, avec le célèbre exemple de la Tapisserie de Bayeux en France, représentant les événements qui ont conduit à la conquête de l'Angleterre par les Normands au onzième siècle.

Certains chercheurs considèrent la Tapisserie de Bayeux mentionnée ci-dessus comme la première bande dessinée, car elle utilise une succession de panneaux et de



légendes en latin pour raconter une histoire, comme le font les bandes dessinées contemporaines (Peccatte, 2016). Son inclusion dans l'histoire de la bande dessinée remonte à 1967, lorsque George Perry et Alan Aldridge l'inclurent dans leur « Penguin Book of Comics » (ou en français : « le livre de la bande dessinée des éditions Penguin »).

Aujourd'hui, la définition de la bande dessinée dans sa conception moderne est source de divergences. Pour certains, la bande dessinée est un certain type d'« art séquentiel », qui prend généralement la forme d'un court album, tandis que pour d'autres, la bande dessinée est une catégorie parapluie, regroupant plusieurs formes d'« art séquentiel » (Yildirim, 2013). La bande dessinée a souffert d'une mauvaise réputation au cours de son histoire, et c'est pourquoi un nouveau terme est apparu récemment, le « roman graphique » (de l'anglais : « graphic novel »). Là encore, les définitions divergent, car certains considèrent ce nouveau nom comme une tentative d'effacer la mauvaise réputation de la bande dessinée, tandis que d'autres considèrent les romans graphiques comme une catégorie de bande dessinée à part entière.

Pour ce guide et dans le contexte du projet Erasmus+ EdComix, nous considérerons la définition suivante de la bande dessinée, telle qu'énoncée par Scott McCloud (1993) : les bandes dessinées sont « **des images picturales et autres juxtaposées dans un ordre délibéré, destinées à transmettre des informations et/ou à susciter une réponse esthétique chez le lecteur** ». Cette définition inclut tous les types et genres d'« art séquentiel », y compris les hiéroglyphes (Källvant, 2015). Cependant, la définition actuelle a l'avantage de ne pas exclure certains types de bandes dessinées qui pourraient être utiles dans le contexte éducatif. C'est pourquoi, dans les pages qui suivent, nous considérerons la bande dessinée comme un terme générique.



Explorons maintenant un peu plus les termes techniques qualifiant les types de bandes dessinées et voyons les différentes formes qu'elles peuvent prendre :

- Le bande dessinée de type « gag » ou « strip », généralement utilisée dans les journaux. Elle est courte, simple, et la plupart du temps humoristique (Yildirim, 2013).
- Les séries de bandes dessinées : elles racontent généralement une partie d'une histoire, qui est divisée en plusieurs albums.
- Les romans graphiques : ils sont plus longs que les bandes dessinées et l'histoire entière est contenue dans une seule publication (Ásbjörnsson, 2018).
- Les mangas (que l'on peut traduire du japonais par « images fantaisistes »). Ce type de bande dessinée japonaise, lu de droite à gauche, et a été développé à la fin du XIXe siècle (Asher et Sola, 2011).
- Un webcomic, ou bande dessinée numérique ou éditée en ligne (voir le chapitre 3 du guide). Cette forme de bande dessinée tire parti des possibilités offertes par les médias numériques et peuvent même être dynamiques, voire quasi animées.

Cette liste peut être facilement étendue : un article trouvé sur le site de la bibliothèque publique de Louisville identifie plus de 50 types de bandes dessinées¹. Pour autant, les cinq types de BD listés ci-dessus sont les plus courants. En ce qui concerne les genres, on peut dire que la bande dessinée tend à suivre les genres littéraires. On peut trouver des bandes dessinées de science-fiction, d'aventure ou d'horreur. Les bandes dessinées éducatives pourraient être ajoutées en tant que type de BD à part entière, mais elles reposent généralement sur une histoire appartenant à un autre genre.

¹ Le site suivant présente ces différents types en anglais : <http://blogs.lfpl.org/readers/comics-and-manga/types-of-comics/>



Notre guide fera office de résumé des recherches existantes sur la bande dessinée éducative. Dans les pages suivantes de ce chapitre, nous reviendrons sur l'histoire de la bande dessinée, en général et en tant qu'outil d'apprentissage, et sur les avantages éducatifs de la bande dessinée tout en explorant ses différentes utilisations en classe. Nous exploerons plus particulièrement les classes de langues, puisque le projet EdComix se concentre sur l'utilisation de la bande dessinée pour l'enseignement de l'anglais.

Commençons par présenter brièvement comment la bande dessinée a évolué au fil des ans jusqu'à aujourd'hui.

1.2 L'histoire et l'origine des bandes dessinées

L'âge d'or des années 1930 et 1940 : l'essor de la bande dessinée dans le monde

Les bandes dessinées, telles que nous les connaissons aujourd'hui, sont nées dans les années 1930. Cependant, les formes périodiques de BD et les dessins humoristiques apparaissaient déjà dans les journaux avant cette décennie. Le premier comics (bande dessinée américaine) au format relié a été imprimée en 1933 (Yildirim, 2013). L'âge d'or a commencé avec la publication de « Superman » d'Action Comics en 1938. En 1944, Sones a mis en évidence les premières statistiques à leur sujet : aux États-Unis, 95 % des enfants de 8 à 14 ans lisaient des magazines de BD, et 65 % des 15-18 ans.

La plupart des bandes dessinées américaines publiées en série dans les années 1940 suivaient le même scénario, mettant en scène des super-héros, toujours prêts à combattre des vilains dont le seul but était de détruire le monde. Ce récit était fortement lié à la situation de l'époque, et cette tendance s'est poursuivie tout au long de la décennie suivante. Après la fin de la Seconde Guerre mondiale et le retour des soldats dans leur pays d'origine, la représentation classique d'« un vengeur



invincible portant une cape, qui surmonte aisément les grands maux du monde », a perdu en popularité (Johnson, 2017).

A la même époque, dans d'autres parties du monde : la France, la Belgique et le Japon étaient les trois autres pôles actifs de la création de BD dans les années 1930 et 1940. L'artiste belge Hergé a publié le premier album européen en 1930 : « Tintin au pays des Soviets », qui devient rapidement une série intitulée « Les aventures de Tintin ». Une tendance similaire se produit au Japon, avec la popularisation du manga.

En Europe, plusieurs séries avaient un caractère éducatif. « Bécassine » en est un bon exemple. Publié initialement en 1905 dans l'hebdomadaire « Le Journal de Suzette », le personnage a été créé à l'origine pour éduquer les jeunes filles des classes supérieures et moyennes aux bonnes manières. Son succès a changé le personnage qui est rapidement devenu une aventurière intrépide, s'éloignant des tâches traditionnellement réservées aux femmes (LipaniVaissade, 2009).

Les enseignants de l'époque ne manquaient pas de remarquer la popularité croissante de ce nouvel art auprès des jeunes générations. Ils l'ont très vite intégré dans les programmes d'enseignement en tant qu'outil éducatif. Les études sur le sujet comme celle de W. W. D. Sones en 1944, intitulée « La bande dessinée et la méthode d'instruction (The Comics and Instructional Method) », se sont multipliées aux États-Unis. Leur utilisation dans un contexte éducatif a néanmoins pris fin brusquement.

La baisse de popularité des bandes dessinées dans les années 1950

En 1954, le docteur américain Frederic Wertham a publié « La séduction des innocents », une étude résumant ses travaux sur la délinquance juvénile et son lien supposé avec la lecture de bandes dessinées. Ce livre a suscité l'intérêt d'un sénateur américain. Peu de temps après, le Sénat a lancé une enquête sur ce sujet. Les



résultats n'ont pas été concluants, mais le mal était fait (Yang, 2016). Cette étude, ainsi que l'essor de la télévision, ont mis fin à l'âge d'or de la bande dessinée. Les enseignants, craignant des répercussions, ont cessé d'utiliser les bandes dessinées dans leurs classes. À la suite de l'enquête, les éditeurs de BD aux États-Unis ont créé la Comics Code Authority (CCA), dont l'objectif déclaré était la censure des contenus.

En Europe également, les séries de bandes dessinées ont souffert d'une mauvaise image presque dès le début (Groensteen, 1999). L'utilisation d'images était perçue comme un moyen de séduire les jeunes lecteurs et de les éloigner des informations réelles provenant du texte. L'utilisation de l'humour était considérée un facteur qui rendait les jeunes stupides. Les groupes religieux combattaient largement les bandes dessinées qui, selon eux, encourageaient des comportements contraires aux bonnes mœurs. En France, cela a conduit à la mise en place d'une loi sur les publications pour la jeunesse en 1949. Elle réglementait ce qui pouvait être représenté dans les publications destinées aux jeunes lecteurs. Il est intéressant de noter que cette loi est toujours en vigueur aujourd'hui.

Néanmoins, cela n'a pas arrêté les auteurs de bandes dessinées et une nouvelle ère a commencé : l'âge dit d'argent, avec des artistes clandestins et rebelles. Dans les années 1960, la bande dessinée a plutôt ciblé les adultes. Les auteurs ont commencé à intégrer les thèmes pour lesquels ils avaient été critiqués une décennie plus tôt, tels que la violence, la sexualité, la toxicomanie, etc. (Yildirim, 2013).

Les années 1970 et 1980 : la réinvention d'un genre

L'âge d'argent a été suivi dans les années 1970 par l'âge de bronze, qui a vu la fin de la censure aux États-Unis, même si la Comics Code Authority a existé jusqu'en 2001. L'âge de bronze a été suivi par l'âge sombre dans les années 1980. Cet âge a déconstruit le genre des super-héros, en introduisant des anti-héros et des sujets et



personnages à la psychologie plus complexe (« L'âge sombre de la bande dessinée (The Dark Age of Comic Books) », s.d.).

De 1990 à 2020 : le retour des bandes dessinées comme outil éducatif

L'utilisation de la bande dessinée dans l'éducation est une tendance ancienne qui connaît un regain d'intérêt. Les chercheurs ont recommencé à mettre l'accent sur leur valeur ajoutée dans les programmes scolaires dans les années 1990. Les bandes dessinées sont souvent plus attractives pour les jeunes que les romans textuels. Elles sont un moyen d'éducation informelle, dans la mesure où elles ont longtemps été considérées comme un simple loisir, et elles peuvent être un support d'éducation. Nombreux sont ceux qui peuvent citer l'exemple d'un ami ou d'un membre de leur famille qui s'est familiarisé avec la littérature ou la lecture en général grâce à la bande dessinée. On pourrait dire que c'est l'une des principales contributions de la bande dessinée à l'éducation.

Néanmoins, à ce jour, elle reste un support rarement utilisé dans les salles de classe à l'échelle européenne. Wallner (2017), en examinant les guides officiels suédois, a conclu que la bande dessinée avait généralement été laissée de côté par les responsables de la politique éducative. La Belgique et la France font exception : ayant une riche histoire dans la création de la bande dessinée, elles les voient plus souvent utilisées en classe. En France, les autorités éducatives recommandent leur utilisation. Cependant, les enseignants déplorent le manque de conseils pratiques de la part des autorités (Depaire, 2009).



1.3 Les bandes dessinées comme outil d'apprentissage

Mais qu'est-ce donc qu'une bande dessinée éducative ? On pourrait dire que les bandes dessinées éducatives sont celles qui sont créées dans un but d'apprentissage et peuvent également être utilisées en classe par les enseignants et les éducateurs qui recherchent du matériel contenant des informations spécifiques.

De nombreuses bandes dessinées éducatives ont été publiées ces dernières années, et parmi les exemples les plus populaires, on peut trouver les suivants :

- Un exemple dans l'enseignement des sciences : « The Stuff of Life (les choses de la vie) : Un guide graphique de la génétique et de l'ADN », de Mark Schultz, Zander Cannon (Illustrateur), et Kevin Cannon (Illustrateur). C'est un roman graphique qui raconte l'histoire d'un scientifique extraterrestre, chargé par son peuple de faire des recherches sur les bases de l'ADN humain.
- Un exemple loué en économie : « Economix » de Michael Goodwin, Dan E. Burr (illustrateur). Cette bande dessinée raconte l'histoire des théories économiques, de la montée du capitalisme au mouvement Occupy Wall Street en 2011.
- Un exemple plus récent qui fait référence dans l'apprentissage du code : « Secret Coders » de Gene Luen Yang et Mike Holmes (Illustrateur), Une série de courtes bandes dessinées qui expliquent de manière intelligente et divertissante la les concepts et méthodes de code informatique.

Par ailleurs, on peut apprendre des bandes dessinées sans qu'elles soient écrites dans le seul but d'être éducatives. Voici deux exemples différents :

- Le plus cité : « Maus » d'Art Spiegelman. Cette œuvre connue pour être le premier roman graphique à avoir remporté un prix Pulitzer en 1992. Elle représente l'auteur en train d'interviewer son père au sujet de son expérience dans les camps de concentration pendant la Shoah. L'histoire est basée sur deux lignes de temps : la



première se situe dans le présent de l'auteur, la seconde dans le passé du père de Spiegelman, de la Pologne des années 1930 jusqu'à la fin de la Seconde Guerre mondiale.

- La seconde plus citée : « Persepolis » de Marjane Satrapi. Il s'agit d'une bande dessinée autobiographique, allant de l'enfance de l'auteur pendant la révolution iranienne en 1979 à sa vie d'adulte en Europe et aux difficultés liées à son intégration dans la société autrichienne. Elle dépeint également les difficultés qu'elle a rencontrées pour se réinsérer dans la société iranienne, plusieurs années après son départ.

De plus, dans une certaine mesure, on pourrait considérer comme éducative n'importe quelle bande dessinée basée sur les super-héros classiques, comme ceux de Marvel. Elles enseignent au lecteur des valeurs fondamentales, les angoisses, les visions et la culture de la société américaine contemporaine. On pourrait dire la même chose des « Aventures de Tintin » d'Hergé. Hartshell (2017) affirme que les chercheurs ont commencé à utiliser les bandes dessinées de la Bibliothèque du Congrès américain pour explorer des sujets de société, tels que l'évolution des perspectives sur le rôle des femmes. Il existe en effet une multitude d'articles sur le sujet. Selon Murphy (2016), à l'âge d'or de la bande dessinée, la majorité des personnages féminins visibles étaient des compagnes de second plan des super-héros masculins. Au contraire, ces dernières années ont vu plusieurs super-héroïnes monter en puissance dans l'univers Marvel, telles que Ms. Marvel, She-Hulk et la Sorcière Rouge, pour n'en citer que quelques-unes, ce qui montre qu'un changement des mentalités est possible.



Comment sélectionner des bandes dessinées pour l'éducation ?

En explorant toutes ces possibilités, Bucher et Manning (2004) conseillent d'étudier le genre, le public cible, la qualité artistique ainsi que la réputation des auteurs et des illustrateurs avant d'introduire les romans graphiques dans les salles de classe. De plus, il est important de garder à l'esprit que certaines bandes dessinées traitent de thèmes controversés et peuvent ne pas convenir à certaines tranches d'âges.

Les avantages de la bande dessinée en tant que support éducatif

Comme nous l'avons déjà mentionné, le rôle éducatif de la bande dessinée est bien connu car il a été très étudié à partir des années 1940. Cependant, la censure des années 50 a créé un hiatus de près de 40 ans dans l'utilisation de la bande dessinée en classe. Les chercheurs ont recommencé à s'intéresser à ce sujet dans les années 1990. Lentement, la bande dessinée est réintroduite dans les salles de classe, et pour de bonnes raisons.

De nombreux scientifiques ont souligné leurs effets positifs et leurs points forts, le premier et le plus important étant de stimuler l'intérêt des élèves et de les motiver. Cet atout avait déjà été souligné par Hutchinson en 1949 : 74 % des enseignants interrogés les trouvaient « **utiles pour la motivation** ». La lecture de bandes dessinées peut être divertissante et elle peut aider les apprenants débutants ou démotivés en renforçant leur confiance en leurs capacités, notamment en ce qui concerne la lecture, l'écriture et la production.

Deuxièmement, le pouvoir de la bande dessinée dans le développement de ces compétences réside dans la combinaison du texte et de l'image. La bande dessinée est un support visuel qui peut aider et aider les élèves ayant **un sens visuel et une mémoire solides** (Ásbjörnsson, 2018). Dans la mesure où elle ne présente que les informations essentielles, la bande dessinée encourage les élèves à « combler les lacunes » et à créer du sens à partir de ce qui est représenté visuellement. En



mélangeant l'image et le texte, elle permet de comprendre et de mémoriser beaucoup plus facilement les informations essentielles. Ainsi, les bandes dessinées et les romans graphiques peuvent grandement aider les apprenants visuels qui ont des difficultés de lecture et de mémorisation, mais aussi enrichir les compétences des élèves ayant un meilleur niveau scolaire.

Les BD sont ce que Williams (1995) et Yang (2008) décrivent comme des supports « permanents ». En utilisant des images et du texte dans des documents imprimés ou même numériques, elles permettent aux lecteurs de prendre tout leur temps pour remarquer les détails et parcourir les cases autant qu'ils le souhaitent, afin de comprendre l'histoire et les informations visuelles à leur propre rythme. Cela facilite l'ancrage de la mémoire et simplifie également le processus d'apprentissage en le rendant plus **adapté à l'individu**. A titre d'exemple contraire : dans les films, la parole et les actions sont « limités dans le temps », chaque action se produit à une minute précise et est suivie d'une autre. Dans les bandes dessinées, l'histoire et les images (et donc le temps et les informations) progressent au gré du rythme, des besoins et de l'intérêt du lecteur.

En outre, les bandes dessinées et les romans graphiques sont de formidables outils pédagogiques car ils peuvent **renforcer certaines compétences** nécessaires aux jeunes, notamment en matière d'analyse d'images, à savoir l'alphabétisation multimodale. Burmarck (2002) fait valoir ce point :

« L'alphabétisation primaire du 21ème siècle sera visuelle : images, graphiques, images de toutes sortes... il ne suffit plus de savoir lire et écrire. Nos élèves doivent apprendre à traiter à la fois les mots et les images. Ils doivent être capables de se déplacer avec grâce et fluidité entre le texte et les images, entre le monde littéral et le monde figuratif » (Burmark, 2002 cité dans Yildirim (2013), p. 125).



Les images sont omniprésentes dans nos sociétés modernes. Elles sont fixes ou animées et apparaissent à la télévision, au cinéma, sur Internet et dans la publicité : dans les journaux, les prospectus, les panneaux dans la rue, etc. La plupart des informations sont transmises par des formes visuelles (Källvant, 2015).

Malheureusement, les images, comme les textes, peuvent être manipulées. La capacité à analyser leur validité est essentielle pour éviter d'être victime de fausses informations (Elsner et al., 2013).

Néanmoins, plusieurs études ont mis en évidence les lacunes dans l'analyse de l'information chez les jeunes. Elsner et al. (2013), sur la base d'une étude d'Etus (2011) sur la littératie multimodale des professeurs d'anglais, ont observé que la plupart des participants n'étaient pas capables d'analyser et de combiner de manière critique des images et du texte. Elsner (2013) a décrit la littératie multimodale comme « la capacité à obtenir, systématiser, développer et relier des informations provenant de différents systèmes symboliques ». Ce qui se base sur la littératie visuelle, qu'il décrit comme « la capacité à décoder, utiliser et créer des formes d'expression visuelle » (Elsner et al., 2013, p. 57). Ces compétences sont considérées comme essentielles au 21ème siècle. En conséquence, dans les bandes dessinées, les images et les textes devraient être lus et analysés dans leur ensemble, ce qui développe la littératie multimodale.

L'analyse de l'image par rapport au texte est, selon Simmons (2003), cité dans Bucher et Manning (2004), un bon outil pour enseigner les expressions du visage et du corps, ainsi que les symboles et les métaphores aux élèves. Cela constitue donc une autre dimension de littératie ou d'alphabétisation visuelle.



Les utilisations actuelles de la bande dessinée en classe

Voyons comment la bande dessinée est actuellement utilisée dans les programmes scolaires européens, en prenant l'exemple du système éducatif français. L'étude récente de Depaire (2019) conclut que la bande dessinée est principalement utilisée pour expliquer les codes du médium, d'où l'objectif d'enseigner le vocabulaire et les techniques de l'art de la bande dessinée. La deuxième utilisation la plus fréquente est la création de bandes dessinées en classe d'art, où les élèves peuvent créer des bandes dessinées de différentes longueurs ou de concevoir leur portrait dans un style BD. Ces cours demandent l'étude préalable des techniques de la bande dessinée à un niveau plus approfondi. Depaire (2019) souligne également l'utilité de la bande dessinée pour l'analyse de sujets sensibles. Elle mentionne qu'un tiers des projets analysés au cours de l'étude utilisent la bande dessinée pour traiter de sujets tels que la discrimination ou la violence à l'école.

Ces exemples ne couvrent que très peu des possibilités identifiées par les chercheurs concernant l'utilisation de la bande dessinée dans des contextes éducatifs. Les romans graphiques peuvent être utilisés dans toutes les matières scolaires, par exemple dans les classes de littérature pour introduire ou simplifier une œuvre littéraire difficile. Comme le note Yildirim (2013), on peut trouver les versions graphiques de « Macbeth » et « Roméo et Juliette » de Shakespeare, de « Moby Dick » de Melville, etc.

Le processus est le même en ce qui concerne d'autres matières : la bande dessinée peut être utilisée pour présenter les mathématiques ou la physique. En histoire, la bande dessinée peut donner un aspect visuel à des événements abstraits et aider les élèves à se souvenir des événements les plus importants. Les bandes dessinées sont particulièrement utiles pour les cours de langue, par exemple pour étudier et comprendre le contexte de l'action d'un roman graphique dans une langue



étrangère. Elles sont un excellent outil pour enseigner le vocabulaire, car les images sont généralement dessinées en corrélation avec ce qui est dit dans les bulles. Plus d'exemples sur l'utilisation des bandes dessinées pour l'apprentissage des langues seront donnés plus loin dans ce chapitre.

Impliquer les élèves dans la création de bandes dessinées

En tant qu'outil pédagogique, la bande dessinée peut également être utilisée pour impliquer les élèves dans leur création. C'est ce qui se passe déjà dans les classes d'art en France par exemple. Pourtant, elle pourrait être utilisée pour d'autres matières comme dans le cadre des STIAM (enseignement interdisciplinaire des sciences, de la technologie, de l'ingénierie, des arts et des mathématiques, ou d'au moins trois de ces matières). La création de bandes dessinées éducatives suscite la créativité et l'imagination tout en demandant aux élèves de donner une explication simple d'un sujet enseigné en classe pour de futurs lecteurs. Cela permet aux enseignants de s'assurer que le sujet a été compris. Cela peut également aider les élèves à se souvenir du sujet en ajoutant des éléments visuels. Enfin, et surtout, il existe maintenant différents logiciels qui permettent de créer facilement des bandes dessinées en ligne, avec des ensembles de personnages et d'illustrations pré-conçues. Ces logiciels peuvent être utiles pour développer les compétences informatiques des élèves (Zimmerman, 2010).



Une précision sur la bande dessinée et l'inclusion

Les avis sont partagés au sujet de la dimension inclusive de la bande dessinée.

Zimmerman (2010) fait état d'enseignants qui utilisent des bandes dessinées créées par ordinateur pour aider les personnes autistes et les victimes de traumatismes à communiquer et à comprendre des concepts difficiles. Elle mentionne également une initiative visant à aider ces personnes à acquérir des compétences sociales.

Cependant, Depaire (2019) mentionne des problèmes qui peuvent survenir dans ce cadre : la typographie des bandes dessinées est généralement manuscrite, les espaces entre les mots peuvent être irréguliers, la ponctuation peut ne pas suivre les règles habituelles, et tout cela peut causer des difficultés supplémentaires aux apprenants souffrant de troubles spécifiques du langage et de l'apprentissage. C'est un point sur lequel nous reviendrons plus en détail dans le chapitre 3 de ce guide.

Malgré les effets positifs et les points forts mentionnés ci-dessus, les bandes dessinées sont toujours victimes de leur ancienne réputation, et les enseignants restent réticents à les intégrer dans leur classe. On pourrait croire que les BD sont moins attrayantes pour les filles que pour les garçons et donc moins efficaces pour une moitié de la classe (Yildirim, 2013). Ici, il est intéressant de noter que certains genres, comme les manga dits *shōjo*, visent un public principalement féminin. En outre, certains avancent que les images limitent la capacité des élèves à imaginer une histoire (Källvant, 2015).

Ces limites n'entament en rien les facteurs positifs exposés plus haut, qui peuvent facilement les compenser. La raison principale de ces perceptions négatives est probablement le manque d'information, d'habitude et de lignes directrices concernant l'utilisation de la bande dessinée comme outil pédagogique (Ásbjörnsson, 2018). Le projet EdComix est une tentative de combler ces lacunes afin d'intégrer efficacement la bande dessinée dans les salles de classe. C'est pourquoi,



dans la partie suivante, nous nous sommes concentrés sur les différentes utilisations de la bande dessinée en classe afin d'inspirer les enseignants avec une méthodologie et une approche alternatives de l'enseignement et de l'apprentissage à l'aide de ce support.

1.4 Différentes utilisations de la bande dessinée en classe

Une autre approche pour mettre en évidence les avantages de la bande dessinée en classe est de proposer des méthodes que les enseignants peuvent intégrer dans leur pédagogies. La bande dessinée s'est avérée être une excellente ressource pour enseigner différentes matières scolaires, selon l'argument solide de Shirer (2013) basé sur les travaux de recherche du professeur Allan Paivio², dont la théorie a prouvé que les élèves comprennent et retiennent mieux ce qu'ils lisent lorsque les mots sont associés à des images.

L'éducation repose sur des codes visuels et verbaux, et ces processus associatifs prouvent leur importance dans diverses formes d'apprentissage, qu'elles soient formelles ou non formelles. De nos jours, les enfants et les adolescents vivent dans un monde où les personnages de bandes dessinées sont très présents dans les médias ; alors pourquoi ne pas utiliser cet outil dans la salle de classe également ? Les élèves lisent des bandes dessinées pour se divertir, les éducateurs peuvent donc profiter de cet outil pour stimuler l'apprentissage de leurs élèves. C'est pourquoi nous explorons ci-dessous trois catégories d'utilisation de la BD en classe qui aideront les enseignants à fixer des objectifs d'apprentissage dans leurs matières : 1) l'utilisation de la bande dessinée en tant que lecteur, 2) l'utilisation de la bande dessinée comme activité de travail de groupe et 3) la création de bandes dessinées en classe.

² Allan Urho Paivio (29 mars 1925 – 19 juin 2016) était professeur de psychologie à l'université de Western Ontario. Sa théorie à double codage sur la cognition postule que l'aide visuelle et verbale permet de se rappeler des informations.



L'utilisation de la bande dessinée en tant que lecteur

Lorsqu'un lecteur approche un texte, il a tendance à le recréer et, comme le décrit Beard (2001), à passer du statut de lecteur passif à celui de récepteur actif : c'est-à-dire à regarder un texte en fonction de ses connaissances, attitudes ou croyances culturelles. Les bandes dessinées transcendent les barrières et deviennent des fenêtres sur des histoires qui encapsulent différents styles socioculturels qui s'associent étroitement aux expressions artistiques pour former un tout. En d'autres termes, « les lecteurs sont pris entre l'acte de percevoir et l'acte de lire » (Lardinois et al., p. 241).

Wright et Sherman (1994) parlent de la création de bandes dessinées qui permettent aux enseignants de soutenir l'alphabétisation, la réflexion de haut niveau et les compétences d'écriture grâce à l'approche interdisciplinaire consistant à combiner la langue et l'image. Les supports visuels et surtout les bandes dessinées sont souvent utilisés pour encourager les élèves et développer leurs intérêts et compétences en matière de lecture. Cet art graphique peut être coloré, amusant et visuellement attrayant, tandis que les histoires sont généralement dynamiques et, par conséquent, peuvent susciter l'intérêt des élèves dès la première case.

Le principal procédé utilisé par les lecteurs de bande dessinée est le décodage :

- **Le décodage d'image**

Une recherche menée par Clark et Lyons (2004) a prouvé que l'impact visuel des images est plus important que celui des textes. Selon Duncan et Smith (2014), les lecteurs sont capables de se souvenir du flux narratif des cases grâce à l'enchaînement entre les mots et les images.

Fondamentalement, la qualité picturale des bandes dessinées peut être analysée selon plusieurs paramètres tels que la composition, la taille, la perspective, le



cadrage, la couleur des lignes ; des éléments qui sont complétés « par l'imagination du lecteur » pour créer une « expérience totalement nouvelle » (Lardinois, p. 248). Les élèves s'améliorent dans la rédaction d'une histoire lorsque des éléments picturaux soutiennent le texte, comme l'affirme Cary (2004), et ainsi acquérir un meilleur vocabulaire, une meilleure grammaire et une meilleure syntaxe.

- **Le décodage du texte**

On considère qu'un lecteur comprend un texte grâce à l'interaction entre le texte et ses connaissances préalables. La compréhension de la lecture fait référence à la capacité de traiter un texte, de comprendre sa signification et de l'intégrer à ce que le lecteur sait déjà. Une taxonomie précise sur la compréhension de la lecture est proposée par deux chercheurs en linguistique, Day et Park (2005), qui ont classé le processus en conséquence :

1. La compréhension littérale : le lecteur perçoit le texte et son sens connotatif.
2. La réorganisation se produit lorsque les lecteurs combinent différents éléments textuels pour une meilleure compréhension.
3. L'inférence exige que les apprenants fassent appel à leurs connaissances personnelles pour trouver les informations implicites.
4. La prédiction combine les connaissances préalables et la compréhension afin de prédire les actions futures dans un texte.
5. L'évaluation est basée sur la perception générale du matériel de lecture afin que les lecteurs puissent émettre un jugement ou une opinion sur le texte.
6. La réponse personnelle est une compréhension ouverte du texte utilisée par les lecteurs pour exprimer leurs sentiments et leurs émotions face au texte.

Le signe verbal est représenté par le type de police, la forme et la taille des caractères, la position, la couleur, et la façon dont il est utilisé dans la bande dessinée peut susciter l'intérêt ou avoir un impact émotionnel sur les lecteurs.



Les techniques de lecture des bandes dessinées

Comment aborder une bande dessinée ou un roman graphique ? Chacun aborde la lecture de la bande dessinée différemment. En occident, les bandes dessinées se lisent de gauche à droite, quand le manga se lit de droite à gauche, mais toujours de haut en bas (verticalement) comme dans le style occidental. Certains lecteurs regardent les images et les mots presque simultanément, case par case. D'autres liront tous les signes linguistiques de la page et reviendront ensuite regarder les images. Certains lecteurs regarderont d'abord les images puis reviendront pour lire les mots.

Les outils de la bande dessinée

Bien qu'elles puissent varier, les bandes dessinées comportent des parties visuelles et textuelles dont la terminologie s'inspire des pionniers et de leurs publications : Will Eisner, Scott McCloud, R.C. Harvey et Dylan Horrocks³. Ces éléments d'ancrage nous aident à comprendre le fonctionnement des bandes dessinées, et la plupart de ces termes font l'unanimité parmi les éditeurs. Il est nécessaire de se référer à la terminologie ci-dessous afin d'utiliser les bandes dessinées comme support d'apprentissage (par ordre alphabétique).

³ William Erwin Eisner (6 mars 1917 - 3 janvier 2005) est un illustrateur américain et l'un des premiers à avoir contribué aux études sur la bande dessinée avec son œuvre « Comics and Sequential Art (La bande dessinée et l'art séquentiel) » (1985). Scott McCloud (né Scott McLeod le 10 juin 1960) est un théoricien de la bande dessinée et un dessinateur américain, célèbre pour ses livres sur la bande dessinée : « Understanding Comics (Comprendre la BD) » (1993), « Reinventing Comics (Réinventer la BD) » (2000) et « Making Comics (Faire des BD) » (2006). Robert C. Harvey (né en 1937) est un écrivain, critique et dessinateur américain, qui a écrit des livres sur l'histoire et la théorie de la bande dessinée, en particulier sur les formes courtes. Dylan Horrocks (né en 1966) est un dessinateur néo-zélandais, surtout connu pour Hicksville, son roman graphique et les scénarios des comics Batgirl.



Les ampoules symbolisent de nouvelles idées ou une solution à un problème donnée par un personnage. C'est un pictogramme souvent utilisé hors de la bande dessinée avec la même signification.

Les astérisques sont des références vers de plus amples d'informations : elles amènent à un encart.

Les bulles représentent le texte exprimé : différentes formes sont utilisées en fonction du mode d'expression du texte (parole, pensée, chuchotement, cri, diffusion). Les bulles de parole sont généralement rondes et leur queue pointe vers la bouche du locuteur. Ce sont les bulles les plus utilisées avec les bulles de pensée, qui sont des bulles en forme de nuage. Les élèves comprennent bien la signification des bulles de parole et de pensée (Yannicopoulou, 2004), et celles-ci peuvent les aider à réviser des leçons de vocabulaire ou de grammaire. Les chuchotements sont transmis à l'aide d'un texte en plus petits caractères dans une bulle ronde normale ou dessinée avec une ligne pointillée, qui peut également être utilisé pour livrer un secret.

D'autres types de bulles : les bulles à pics ou les bulles dont la ligne est doublée indiquent un cri ou un hurlement. Les bulles de diffusion, ou « ballons électriques », ont une queue en forme d'éclair, qui est utilisée pour toute expression par le biais d'une technologie : la voix de quelqu'un au téléphone, celle de la télévision, ou celle d'un robot. Pour plus d'informations, un chapitre complet de Forceville et al. (2010) est consacré aux diverses interprétations des formes de bulles utilisées par différents auteurs de bandes dessinées.

Les cadres ou encarts sont souvent rédigés à la première ou à la troisième personne, et peuvent indiquer l'heure et le lieu de l'action de la case. Il s'agit



d'encarts contenant de la narration ou qui permettent de communiquer directement avec le lecteur, sans prendre part directe à l'action. On identifie quatre principaux types d'encarts : ceux qui indiquent le lieu et heure, le monologue, du discours rapporté ou la narration en général. Le lieu et l'heure sont souvent en italique, en minuscules ou en majuscules. Les monologues transmettent les pensées d'un personnage, tandis que les encarts de discours rapporté transmettent le discours d'un personnage qui est hors champ, généralement avec des guillemets. La voix du narrateur est également en italique.

Les cases, aussi appelés par Eisner (2001) « cadres » ou « boîtes » (en considérant une traduction littérale depuis l'anglais), se présentent dans une séquence juxtaposée et sont souvent représentées dans un carré ou un rectangle ou d'autres formes géométriques. Des formes circulaires ou même irrégulières peuvent également être utilisées. La caractéristique séquentielle des cases permet d'exprimer les différentes durées, les petites cases représentant un temps plus long, tandis qu'une seule case sur une page peut induire un effet dramatique.

Dans la bande dessinée américaine, le **double tiret** indique une interruption du discours. Les **points de suspensions (ou ellipse)**, quand à eux, sont souvent utilisés pour exprimer la détresse mentale ou physique. Il n'est pas rare de les voir utilisés avec des marques de respiration ou dans des bulles à la ligne tremblante.

L'espace entre les cases s'appelle **la gouttière**. Cet espace étroit à l'extérieur des cases peut parfois être envahi par des objets ou des bulles pour un effet dramatique. Les gouttières transmettent le passage du temps ou le mouvement, certaines idées ou certains effets, permettant à l'œil du lecteur de faire une courte pause avant de passer à la case suivante.

Les italiques sont utilisées pour les monologues, les indications de contexte, les encarts narratifs, les bulles de pensée, les mots étrangers, le texte dans une bulle de



diffusion, le chuchotement et les onomatopées. Même si l'utilisation de l'italique est courant dans la bande dessinée (comme pour mettre l'accent sur un mot spécifique), ce formatage n'est pas adapté pour les lecteurs ayant des troubles de l'apprentissage comme nous le verrons plus en détail dans le troisième chapitre de ce guide.

Des effets de décoration, comme **les lettrines**, viennent embellir la première lettre d'un encart, utilisée avec un monologue intérieur ou des encarts de temps et de lieu.

Les **marques de respiration**, également appelées lucioles ou pattes d'oie, sont trois petits tirets verticaux accompagnant le halètement ou la toux.

La parole hors champ, ou la parole d'un personnage qui n'est pas dans la case, est représentée grâce à une bulle sans queue.

Un plan (gros plan, moyen, large) permet de localiser le regard du lecteur et d'augmenter (avec un gros plan) ou de diminuer (dans le cas d'un plan large) l'importance de l'action illustrée dans une case.

Un strip est une forme de BD courte consistant de deux cases ou plus disposées de manière narrative. Par exemple, la présentation de données autobiographiques d'écrivains ou de personnages historiques à l'aide de strips pourrait être utile en classe.

Les bulles de dialogues et encart utilisent du **texte**. Les mots peuvent apparaître dans des bulles, des bulles de pensée, des encarts ou sont librement placés à l'intérieur de la page pour suggérer un « effet sonore » qui est présent sous forme d'onomatopée (comme « bang », « boom », ou « beurk »). Il est rare que les bandes dessinées utilisent uniquement des images, étant donné que le texte leur emprunte des caractéristiques visuelles : les sons forts sont exprimés par un texte en plus gros caractères. Les élèves peuvent comparer les styles et utilisations du texte dans la BD avec le sous-titrage d'un film, qui lui est uniforme. Sur son blog, Vlahos (2018)



propose une chronologie détaillée des styles de police utilisés dans le lettrage des bandes dessinées à la main et numérique. A ce sujet, nous vous conseillons de consulter le chapitre 3 qui détaille les principes d'adaptation pour les lecteurs ayant des troubles des apprentissages, pour vous assurer que la police et le style de texte que vous utilisez ou que vous recommandez à vos élèves sont adaptés.

Le titre d'une bande dessinée peut être contenu dans une bulle à bords dentelés sur la première page dans le style américain. Cette première page peut prendre la forme d'une « **splash page** », c'est-à-dire d'une case unique s'étend sur toute la page. Ce format est souvent utilisé dans les comics et les mangas. Eisner (2001) a été l'un des premiers dessinateurs à parler de ce format : selon lui, la « splash page » est une page d'illustration au début d'une bande dessinée ou à son climax, afin d'influencer émotionnellement le lecteur et de représenter une mise en scène dramatique.

Les différents aspects de la lecture de bande dessinée

Plusieurs aspects sont également associés au processus de lecture des bandes dessinées, qui sont mentionnés ci-dessous :

Le sens est facilement déduit à la fois par les images, qui réduisent la nécessité de comprendre chaque mot, et par les bulles, soit un système de diffusion de texte. Elles éliminent les mots qui ne sont pas nécessaires à la compréhension du sens principal et transmettent celui-ci rapidement. Les expressions idiomatiques, la structure des phrases et le vocabulaire sont illustrés et compris dans l'action. Ausubel (2000) considère que, lorsque les images sont présentées en contexte avant la lecture, les lecteurs reçoivent des informations de fond et cela améliore leur compréhension de l'histoire.



Toutes les stratégies de lecture sont basées sur l'hypothèse que les textes engagent les élèves grâce à **des sujets attrayants**, en rapport avec leurs intérêts. Les professeurs de langues gagnent à fournir aux élèves des documents de lecture accompagnés de supports visuels. Cela complète l'approche classique de la lecture consistant à faire lire aux élèves des livres ou des extraits de « grands » auteurs, les confrontant ainsi à des textes authentiques et complets ayant une « signification fixe et permanente » (Beard, 2001, p. 4).

Il existe des bandes dessinées qui nuancent **des questions sociales, culturelles et d'actualité** et qui font réfléchir le lecteur à des sujets tels que le harcèlement scolaire, le racisme, la tolérance, les droits civils, l'immigration, l'inclusion ou même la politique, les questions environnementales et la santé, pour n'en citer que quelques-uns. De nombreux super-héros de bandes dessinées, dont les personnages emblématiques de DC Comics et de Marvel, ont été eux-mêmes souffre-douleurs et ont été victimes de stéréotypes pendant leur adolescence. Le fait que les bandes dessinées puissent traiter des questions et des sujets contemporains suggère qu'elles ne sont pas seulement un matériel pédagogique en soi, mais qu'elles jouent également un rôle moral, selon le sens du message qu'elles véhiculent. Voici un exemple d'exercice pour les jeunes élèves :

- Quel est le problème identifié dans la bande dessinée ? Créez un super-héros possédant trois qualités physiques et morales qui peuvent résoudre ce problème.

Utiliser la bande dessinée dans des activités de groupe

Après avoir vu comment les images et les textes sont décodés du point de vue du lecteur, nous nous concentrons maintenant sur les activités de groupe en classe. La littérature, les langues étrangères, la science, la technologie, l'ingénierie, l'art et les mathématiques sont des sujets que l'on retrouve facilement, en particulier chez les super-héros. Captain America est un produit de la science, Iron Man est basé sur la



technologie, Thor vient de la mythologie, de l'histoire et de la culture indo-européenne, les origines de Black Widow sont ancrées dans l'ère de la guerre froide tandis que Black Panther évoque les questions sociales de l'ère des droits civils américaine.

La création de bande dessinée est idéale pour entrer en matière ou pour des activités d'apprentissage qui peuvent être réalisées avec n'importe quel groupe d'âge, ou avec des groupes d'âge mixtes en utilisant un timing différent, car les règles peuvent être modifiées ou adaptées à des conditions spécifiques. En science, demander à des groupes d'élèves de travailler sur l'évaluation de la cellule humaine ou du système digestif demandera une organisation et une durée différentes. De telles activités peuvent permettre aux élèves à représenter leurs connaissances théoriques, à explorer de nouvelles expériences et à remettre en question de manière critique les idées de leurs pairs. À la fin de l'activité, l'enseignant peut proposer des discussions de suivi ou lier d'autres tâches à cette activité.

Dahlstrom (2014) affirme que, malgré les arguments exposés, un texte narratif est plus facile à retenir, et nous avons déjà vu l'impact positif sur les lecteurs des textes accompagnés d'images. Les élèves des niveaux scolaires inférieurs peuvent commencer avec des modèles de storyboard afin de se concentrer sur les images clés et sur la rédaction de texte explicatif, avant de passer à la mise en page de la bande dessinée. Les élèves plus âgés peuvent y ajouter des bulles de parole et de pensée. Les élèves peuvent également s'inspirer de plans de films pour approfondir la mise en scène ou le montage. Pour les élèves plus jeunes, une histoire en 4 cases peut suffire. Le texte de narration peut s'appliquer à des récits biographiques, où les élèves découvrent le travail et la vie d'écrivains, de scientifiques, de peintres, d'acteurs célèbres, de présidents, ou encore de politiciens.



Les ateliers littéraires basés sur les classiques illustrés⁴ sont un exemple pratique d'œuvres littéraires célèbres remaniées en bandes dessinées. Avec un message réduit aux parties essentielles et présenté en séquence, les bandes dessinées font appel à des mécanismes similaires à ceux de la poésie en termes d'engagement émotionnel et communicatif. Par exemple, « Peanuts » (plus connu en français sous le nom de « Snoopy ») de Charles Schulz⁵ offre un rythme similaire à celui d'un court poème, notamment avec sa composition en quatre cases. À cet égard, le haïku japonais traditionnel est un poème composé de trois vers de 5, 7 puis 5 syllabes, destiné à juxtaposer les sentiments et les émotions de manière condensée, et l'on pourrait s'aventurer à dire que de nombreux strips créés par Schulz pourraient être transposés en haïku. Malgré leur concision, ces poèmes peuvent exprimer de larges concepts et références et sont donc une source d'inspiration pour les enseignants qui souhaitent travailler sur ce type d'activité.

L'association de textes et d'images est une activité qui requiert des connaissances préalables et peut être organisée pour consolider des informations déjà enseignées ou pour les évaluer. Elle peut s'appliquer à diverses matières, des langues aux sciences. On peut distribuer aux élèves de bandes dessinées dont on aura retiré du texte, et leur demander d'identifier le texte correspondant dans une liste.

En petit groupe, les élèves peuvent participer à des **discussions** ou **activités d'expression orale**, en leur demandant de **mettre en scène** une situation représentée dans une bande dessinée. Selon Harmer (2001, p. 117), le travail en

⁴ « Classics Illustrated (Les classiques illustrés) » (initialement connu sous le nom de Classics Comics) est une bande dessinée créée par Albert Kanter, qui présente des œuvres littéraires, des histoires et des contes de fées. La collection a commencé à être publiée en 1941 et s'est achevée en 1971, avec la publication de 169 bandes dessinées.

⁵ Charles Monroe Schulz (26 novembre 1922 - 12 février 2000) est un dessinateur américain du XXe siècle, connu dans le monde entier pour sa bande dessinée Peanuts.



groupe « augmente les opportunités de prise de parole pour les élèves individuels ». Les cases ou bulles sans paroles peuvent constituer une base intéressante pour les jeux de rôle et mises en scène créatives.

Lors de la **création de bandes dessinées pour des projets scolaires**, les élèves réunis en groupes peuvent se voir attribuer différents rôles, en commençant par l'élève qui dirige le groupe (éditeur), en poursuivant avec un scénariste, les artistes qui peuvent dessiner et colorier les images, et un responsable du lettrage qui remplit les bulles et autres zones de texte. Grâce à des sites web et des applications accessibles les enfants d'âge préscolaire ou les lycéens peuvent créer des bandes dessinées.

Le récit avec ou sans support visuel, les compétences de prédiction avec l'écriture ou le dessin des prédictions, le puzzle, les boîtes à idées, les études de cas, la résolution de problèmes, l'écriture et le travail en groupe en général ne sont que quelques exemples de stratégies d'apprentissage collaboratif qui peuvent être réalisées au moyen de la bande dessinée.

Les élèves ont besoin d'instructions claires et de temps de planification avant de se lancer dans ces exercices. Les enseignants doivent s'assurer que le sujet choisi est intéressant et offre suffisamment d'opportunités de création. Un debriefing entre enseignant et élève et d'élève à élève doit être prévu à la fin de l'activité pour permettre aux participants de progresser. Les interactions en classe aident les élèves à améliorer leurs compétences d'apprentissage, à développer une meilleure communication et une meilleure estime de soi grâce à « l'échange d'opinions, de sentiments ou d'idées entre deux ou plusieurs personnes, ce qui entraîne des effets réciproques les uns sur les autres » (Brown, 2001, p.165).



La création et les utilisations de bande dessinée en classe

De quoi a-t-on besoin pour créer une bande dessinée ? « Les stylos et les crayons sont essentiels », selon les termes de Lee (2010), même si nous vivons à l'ère du numérique. En tant qu'enseignants, nous n'avons peut-être pas accès à plein temps à des ordinateurs ou à des smartphones. Mais lorsque nous y avons accès, Microsoft Word ou même un simple éditeur de texte de type Bloc-Notes peuvent être plus utiles aux étudiants que n'importe quel logiciel de scénario, étant donné que les étudiants ne sont pas tous des utilisateurs formés au numérique. Il existe également des outils en ligne, qui, bien qu'ils soient faciles à utiliser et graphiquement attrayants, peuvent demander un abonnement, comme Storyboard That (2020).

La création de bandes dessinées en classe peut être amusante et stimulante. Voici une proposition de déroulé basée sur la proposition de Coron (2015) :

- 1) Fixer un objectif clair et précis pour la création d'une bande dessinée.
- 2) Fournir des tutoriels et des ressources de création pour guider les élèves, y compris pour les apprenants dys.
- 3) Choisir un sujet intéressant adapté au niveau des élèves.
- 4) Distribuer les tâches et répartir les élèves en groupes de travail en fonction de leurs rôles, comme présenté par Larson (2014) :

L'illustrateur : illustre la bande dessinée (à la main ou numériquement).

L'encreur : si l'encrage du dessin, ou le fait de repasser le crayon à l'encre, peut être effectué par la même personne, cette étape est intéressante car elle permet de consolider et de donner plus de détails au trait.

Le coloriste : c'est la personne qui colorie la BD.

Le lettreur : inscrit le texte dans les cases, les bulles et les encarts.



Le rédacteur en chef : c'est la personne responsable de la direction créative, qui effectue la vérification finale de l'œuvre.

- 5) Préparer l'exercice en faisant des recherches si nécessaire.
- 6) Permettre aux élèves d'accomplir leur tâche tout en contribuant au travail de groupe.
- 7) S'assurer que les élèves présentent leur travail et reçoivent l'avis des autres élèves.
- 8) Terminer par des activités de suivi pour s'assurer du transfert des connaissances acquises par la suite.

Des exemples d'activités de suivi sont proposées par Oxford University Press (2019), qui présente des projets de bandes dessinées dans lesquels les élèves abordent des notions scientifiques complexes afin de faciliter leur apprentissage. Educators' technology (2008) identifie plusieurs manières pour les enseignants d'intégrer la bande dessinée en classe, telles que :

- Demander aux élèves de créer une histoire et de l'illustrer de manière manuscrite ou numérique.
- Utiliser des bandes dessinées pour raconter visuellement une histoire que les élèves connaissent ou ont lue en classe.
- Présenter un sujet et encourager les élèves à réfléchir à de nouvelles idées.
- Utiliser des bandes dessinées existantes avec des cases manquantes pour que les élèves complètent l'histoire.
- Fournir des bandes dessinées vierges que les élèves peuvent utiliser pour créer leur propre histoire ou des histoires basées sur des personnages connus (activité d'écriture, promouvoir les compétences de prédiction).
- Discuter et sensibiliser les élèves sur des sujets tels que le racisme, le harcèlement scolaire et la citoyenneté.



- Promouvoir l'apprentissage des langues en enseignant le vocabulaire, la grammaire, l'utilisation de la langue en contexte, l'écriture et la lecture.
- Aider les élèves à améliorer leur expression orale en jouant des personnages de bandes dessinées ou en les faisant participer à des discussions sur l'histoire, les personnages et le contenu des bandes dessinées.

Dans le chapitre suivant, nous fournirons des exemples plus pratiques d'utilisation des bandes dessinées dans les activités de classe.

Les bandes dessinées peuvent être un outil pédagogique efficace à utiliser en classe avec des élèves de différents niveaux. En effet, elles peuvent engager les élèves par la mise en pratique des compétences clés telles que l'écriture, la lecture, l'expression orale et la communication. Le « neuvième art », comme l'appelle Groensteen (2008), est un domaine riche pour tout enseignant. Han (2017) considère également que les bandes dessinées sont un moyen efficace de présenter des instructions grâce à leur structure séquentielle qui facilite l'apprentissage systématique.

En conclusion, les bandes dessinées aident à combler le fossé qui peut exister entre les élèves et les matières scolaires grâce à des stimuli visuels et à un vocabulaire contextuel. Elles peuvent être des aides fiables pour enseigner et soutenir la réflexion, en faisant participer des élèves ayant différents styles d'apprentissage. Leur conception remarquable a le potentiel de divertir et d'éduquer en même temps des personnes d'âge, de milieu social ou culturel différents. Avec les bandes dessinées, les étudiants deviennent non seulement des lecteurs et des observateurs, mais aussi des créateurs : ce lien émotionnel renforce leur participation à l'apprentissage. L'utilisation des bandes dessinées ne demandent pas une préparation excessive, mais les avantages dans un cadre éducatif n'en restent pas moins importants.



1.5 Les bandes dessinées pour l'enseignement des langues

L'un des intérêts de l'utilisation des bandes dessinées comme outil pédagogique est qu'elles sont des sources originales ou traduites, utiles comme base d'apprentissage des langues. Il a été démontré que leur impact est lié aux différentes dimensions de l'apprentissage des langues, notamment la lecture et l'écriture, l'acquisition de vocabulaire et la compréhension de la langue parlée idiomatique. Il a été démontré qu'elles constituent une excellente source de motivation et d'engagement pour les apprenants en langues et les apprenants en général.

En analysant les résultats des recherches au sujet de l'utilisation des bandes dessinées en classe de langues, on peut classer les principales conclusions selon de nombreux critères, par compétence (écrire, lire, écouter, parler), ou par format (bandes dessinées sur papier, bandes dessinées numériques, romans graphiques, etc.). Pour faciliter la navigation dans le contexte de ce projet, les résultats sont présentés avec des titres en gras, suivis d'une brève analyse des principales recherches qui ont conduit à ces résultats. Ainsi, le lecteur pressé ne pourra lire que les titres, tandis que celui qui s'intéresse à plus de détails pourra lire davantage ou même consulter la source originale.

La BD peut être un support pour des exercices traditionnels en langues

La bande dessinée peut servir de tremplin pour s'engager dans des exercices traditionnels en langues. Parmi ces exercices, on peut citer :

- 1) demander aux élèves d'identifier des points grammaticaux dans le texte,
- 2) demander aux élèves d'identifier les principaux éléments d'une BD pour en rédiger un résumé,
- 3) énumérer les adjectifs pour décrire les personnages de bande dessinée,



- 4) utiliser des bandes dessinées comme guide de lecture afin d'écrire sur un sujet lié par la suite,
- 5) utiliser les bandes dessinées comme aide-mémoire à propos d'un sujet,
- 6) inventer des histoires basées sur une bande dessinée,
- 7) terminer une histoire racontée dans une bande dessinée,
- 8) transformer le discours direct de la bande dessinée en discours indirect.

La bande dessinée améliore le regard des élèves sur la lecture en général

Whipple (2007) a cherché à comprendre dans quelle mesure les lecteurs réticents pouvaient changer d'attitude vis-à-vis de la lecture, après avoir lu des bandes dessinées dans des contextes extrascolaires, et si cela pouvait avoir un impact sur leur niveau d'intérêt et leur performance globale en lecture. Bien que les performances globales des élèves n'aient pas changé, les élèves ont déclaré que les bandes dessinées ont augmenté leur intérêt général pour la lecture, les faisant passer de lecteurs réticents en élèves demandant plus de bandes dessinées en classe.

Les bandes dessinées peuvent motiver l'apprentissage des langues

L'atout le plus souvent mentionné de l'utilisation de la bande dessinée comme outil éducatif semble être sa capacité à motiver. Comme l'affirment Hutchinson (1949) et Yang (2003), 74 % des enseignants considèrent la bande dessinée comme un excellent élément de motivation, tandis que 79 % d'entre eux estiment que la bande dessinée augmente la participation des élèves.

Selon Ishikura (2013), les bandes dessinées ont un effet positif sur l'acquisition du vocabulaire et la motivation. Ishikura s'est penché sur la motivation des apprenants à apprendre le japonais comme langue étrangère, et sur leur perception de l'étude des bandes dessinées dans le cadre de cours de japonais. Les résultats ont montré qu'un



pourcentage important d'apprenants ont commencé le japonais pour pouvoir comprendre les mangas et les anime. Ceux-ci ont déclaré que la lecture de bandes dessinées dans le cadre de leur cours de langue était une expérience positive, affirmant que les activités d'apprentissage basées sur les bandes dessinées les motivaient et leur donnaient les moyens de poursuivre leurs études de langue.

Kılıçkaya et Krajka (2012) ont étudié l'impact de la création de bandes dessinées numériques sur la motivation des apprenants et l'utilisation de la grammaire. Les étudiants ont déclaré avoir apprécié les activités, qu'ils ont trouvées utiles tant pour la grammaire que pour la lecture, et globalement motivantes.

Les bandes dessinées peuvent avoir un impact positif sur l'acquisition du vocabulaire

Miranda et ses collaborateurs (2018) ont mené une étude sur les étudiants en langue anglaise afin d'étudier l'effet d'un enseignement basé sur la bande dessinée sur la construction du vocabulaire. L'étude a conclu que l'apprentissage du vocabulaire par la bande dessinée donnait de meilleurs résultats que d'autres méthodes traditionnelles. Des conclusions similaires ont été tirées par Basal et al. (2016) dans une étude portant sur l'efficacité de l'utilisation des bandes dessinées pour enseigner les idiomes et le vocabulaire aux apprenants de langue de niveau universitaire.



Les bandes dessinées peuvent aider à l'apprentissage des caractéristiques et des idiomes de la langue parlée

Selon Williams (1995), les bandes dessinées sont utiles pour familiariser les apprenants avec les caractéristiques et la pratique de la langue parlée. Les bandes dessinées, comme elles sont « immobiles », permettent à chaque lecteur d'apprendre en autonomie. Comme elles contiennent à la fois des images et des personnages communiquant entre eux, elles permettent aux élèves de faire des pauses pour comprendre les différentes expressions idiomatiques et les phrases fixes dans le contexte représenté par les images. Ces caractéristiques interactives et communicatives font donc de la bande dessinée une excellente source de langage parlé « immobile » et facile à parcourir.

Williams (1995) examine également l'utilité d'une méthode dans l'utilisation de la bande dessinée en classe sur la compréhension des caractéristiques du langage parlé. Sa méthode d'utilisation comprend quatre étapes : observation, formulation d'hypothèses, expérimentation et évaluation. En exposant fréquemment les élèves à la bande dessinée et en utilisant toujours cette méthode comme guide, les élèves peuvent prendre des habitudes qui les aident à devenir des lecteurs et apprenants autonomes, en apprenant à poser des questions et à trouver des réponses par eux-mêmes. Le rôle de l'enseignant dans l'utilisation de cette méthode est celui d'un facilitateur, qui incite les apprenants à poser des questions qui les aideront à explorer les phénomènes linguistiques qui les intéressent. L'enseignant peut leur demander d'expliquer pourquoi un mot a été utilisé en se concentrant sur le contexte représenté par l'image.



Les bandes dessinées peuvent aider les élèves à développer leurs compétences en lecture

Une grande partie de la littérature qui étudie l'utilisation des bandes dessinées dans les classes de langues étrangères traite de l'effet des bandes dessinées sur le développement des compétences en lecture, y compris le renforcement des compétences, comme la capacité à déduire et à deviner à partir du contexte, ou comme amélioration de leur niveau de compréhension de la lecture.

Karap (2017) a étudié les effets de l'utilisation des bandes dessinées dans les classes de langues étrangères de différents niveaux. Cette étude s'est concentrée sur les effets de la bande dessinée sur l'anxiété des participants face à la langue, la mémorisation du vocabulaire et la capacité à faire des déductions à partir du contexte. Bien qu'aucune corrélation positive ou négative n'ait été trouvée entre les bandes dessinées et les niveaux d'anxiété par rapport à la langue, la capacité des élèves à faire des déductions à partir du contexte et la capacité générale de se souvenir se sont révélées bien plus élevées après l'étude avec des bandes dessinées. Ainsi, les bandes dessinées et ses genres connexes peuvent être plus utiles pour la compréhension de la lecture des élèves que les textes traditionnels.

Une autre étude menée par Basol et Sarigul (2013) sur les apprenants de langues étrangères au niveau universitaire a montré qu'en ce qui concerne la compréhension de la lecture, les étudiants lisant des histoires dans un format de bande dessinée surpassaient les étudiants lisant les mêmes histoires dans d'autres formats traditionnels. En outre, les étudiants ont déclaré avoir plus de plaisir à lire l'histoire sous forme de roman graphique. Leur conclusion principale est que les compétences de lecture des élèves de langues étrangères peuvent être améliorées en intégrant des bandes dessinées et d'autres formats similaires, à condition qu'ils soient accompagnés d'activités appropriées et d'objectifs clairs.



Les bandes dessinées peuvent aider les élèves à développer des stratégies de lecture

Un autre domaine dans lequel la bande dessinée peut être un atout pour le développement de la compréhension de la lecture est celui des stratégies de lecture. Une étude de cas réalisée par Cimermanová (2015) a examiné la manière dont les étudiants d'anglais langue seconde ont traité le vocabulaire peu familier, et a constaté que les étudiants étaient plus disposés à utiliser des stratégies telles que deviner et déduire le sens du contexte tout en lisant une bande dessinée qu'ils appréciaient, probablement motivés par leur désir de continuer à lire la bande dessinée sans s'arrêter pour utiliser du matériel de référence. On pourrait également dire que, comme la bande dessinée fournit un support visuel et un contexte, elle offre plus de ressources pour déduire du sens qu'un texte simple, réduisant ainsi le découragement d'un lecteur qui est constamment confronté à du vocabulaire inconnu.

La bande dessinée peut aider pour sensibiliser à d'autres cultures

La bande dessinée peut être un bon outil pour sensibiliser les élèves à d'autres cultures. Elles peuvent aider à enseigner les différences culturelles, ainsi qu'à développer les capacités de communication interculturelle. Brown (1977), en particulier, a fait valoir qu'un cours complet de culture française pouvait être enseigné par le biais de la bande dessinée, car celle-ci simule des situations de la vie réelle, et comporte donc de nombreuses connotations culturelles. De plus, en utilisant un code visuel et linguistique et en mettant en valeur les différences avec la culture des étudiants, la sensibilisation des étudiants étrangers à la culture en question peut être facilement observée. Pour ce faire, il est nécessaire d'apprendre aux étudiants à distinguer et à identifier explicitement les différences culturelles dans un texte.



Une autre étude (Sakoi, 2015) a étudié l'exposition des étudiants américains aux mangas et a constaté que les étudiants acceptaient mieux les différences culturelles représentées dans les mangas. En particulier, Sakoi a constaté que les étudiants réagissaient aux bandes dessinées de quatre manières : analytique, personnelle, intertextuelle et culturelle. Cela signifie que les élèves ont regardé au-delà de l'écrit et ont analysé les images en relation avec le texte, créant ainsi des liens personnels entre eux et la vie des personnages du texte, tout en utilisant leurs connaissances et leur expérience culturelle pour comprendre les bandes dessinées.

Outre tout ce qui précède, l'étude de Vassilikopoulou et al. (2011) a produit des résultats similaires : la création de bandes dessinées numériques a aidé les élèves en termes de compétences linguistiques, d'utilisation de l'imagination et de sensibilisation culturelle.

La bande dessinée est un outil qui aide les élèves à approfondir les textes

Mortimore (2009) a proposé une méthode d'utilisation de la bande dessinée en classe : il s'agit d'abord de démontrer comment une bande dessinée peut être lue de manière analytique, c'est-à-dire lue avec attention et en détail à la manière dont les textes littéraires sont analysés par les critiques littéraires, puis de laisser aux élèves l'occasion de s'exercer à l'analyse de la bande dessinée par eux-mêmes. En lisant les bandes dessinées de près, le chercheur a découvert que les élèves s'engageaient dans le texte à un niveau personnel et culturel beaucoup plus profond. Le chercheur a également observé que les compétences que les élèves développaient grâce à la lecture attentive des bandes dessinées étaient transférables à d'autres formes de textes.



La création de bandes dessinées sur papier renforce la créativité et la compréhension globale

Consacrer du temps en classe à la création de bandes dessinées permet également de motiver et d'engager les apprenants, ainsi que d'améliorer leur créativité, leur compréhension de la lecture, l'utilisation de la grammaire et du vocabulaire, les compétences de recherche et les compétences d'écriture.

Morrison et Bryan (2002) suggèrent que la création de bandes dessinées en classe peut accroître la créativité, l'engagement, la compréhension et les compétences de recherche des élèves. Comme ils sont invités à utiliser ces compétences pour créer et représenter du sens à travers l'utilisation de textes et d'images, dans le cadre d'un exercice engageant et pratique, les élèves ont également fait part de leur goût pour l'activité.

La création de BD numériques permet de créer sans savoir dessiner

En étudiant la même question, mais en utilisant la bande dessinée numérique, Zimmerman (2008) est arrivé à la conclusion que la création de bandes dessinées numériques peut être un processus tout aussi engageant qui soutient l'apprentissage de la lecture, de l'écriture et du vocabulaire des élèves. Il ajoute que les bandes dessinées numériques peuvent être particulièrement pertinentes pour les apprenants visuels qui manquent de compétences en dessin, ou même pour les élèves dont les compétences en lecture sont limitées, puisqu'ils ne sont pas obligés de composer de longs textes. Ce constat est particulièrement intéressant lorsqu'on travaille avec des adolescents plus âgés ou des adultes en général, qui ont tendance à ne pas oser dessiner du tout, notamment dans le cadre d'une activité de groupe ou d'un processus d'évaluation.



La création de bandes dessinées est une activité qui favorise la collaboration

Les recherches semblent indiquer qu'il y a une faible différence entre l'impact de la création de bandes dessinées numériques et la création de bandes dessinées sur papier. Sri Wilujeng et Yu-Ju (2015) ont étudié des groupes d'étudiants de chinois langue étrangère qui ont créé des bandes dessinées numériques et papier pour examiner la relation entre la création de bandes dessinées en collaboration et l'acquisition de vocabulaire. Les résultats ont montré une corrélation positive entre la création de bandes dessinées numériques en groupe et les performances linguistiques globales des élèves.

Combiner la lecture et la création de bandes dessinées

Bien que la plupart des recherches semblent se concentrer sur la lecture ou la création de bandes dessinées, un certain nombre de chercheurs ont également envisagé de combiner les deux.

Brown (2013) a examiné les effets de la lecture et de la création de bandes dessinées sur les anglophones de langue maternelle et non maternelle. Les étudiants devaient lire des bandes dessinées presque tous les jours pendant 5 semaines, puis créer des bandes dessinées pendant 4 semaines, puis les transformer en format numérique. À la fin de l'expérience, les élèves ont déclaré que l'expérience était intéressante, qu'elle réduisait leur anxiété face à la langue et qu'elle était motivante. Les enseignants ont indiqué que la compréhension des élèves avait augmenté, peut-être en raison du facteur de visualisation des bandes dessinées. Cela semble être particulièrement vrai pour les apprenants de langues étrangères démotivés.



Les bandes dessinées peuvent aider les élèves qui ont des difficultés en écriture

Bledsoe (2010) a étudié les raisons pour lesquelles de nombreux étudiants qui lisent couramment trouvent l'écriture difficile. La principale raison, selon les étudiants, est qu'ils ne savent pas quoi écrire. Ils peuvent avoir des idées, mais n'ont pas les compétences nécessaires pour suivre une séquence et arriver à une conclusion valable. Plusieurs élèves semblent souvent tenter de faire des dessins ou des croquis pour construire et exprimer leurs idées. C'est pourquoi Bledsoe a fait des recherches sur l'utilisation de certains logiciels de création de bandes dessinées, dont les créations peuvent également être imprimées, envoyées par courrier électronique ou facilement chargées sur le web. Bledsoe a souligné que si les élèves avaient les bonnes compétences, ils pouvaient créer des films, des podcasts, des histoires numériques ou des contenus écrits dans le cadre d'autres médias que du texte pur. Les compétences acquises au cours de ce processus ont été essentielles pour aider les apprenants à orthographier correctement et à organiser leurs pensées en paragraphes, selon le chercheur.

Selon Faulkner (2009), l'utilisation de bandes dessinées numériques peut stimuler l'intérêt des élèves pour l'écrit. De même, Zimmerman (2010) a souligné que si l'apprentissage d'une nouvelle langue peut être une tâche ardue, en encourageant les élèves à travailler en groupe, comme c'est souvent le cas avec la création de bandes dessinées, le processus peut être considérablement facilité. Par exemple, pour pratiquer un vocabulaire nouveau ou une structure grammaticale, un enseignant peut demander aux élèves de créer une bande dessinée en utilisant les mots ou les constructions en question. C'est une méthode beaucoup plus engageante et efficace de mettre en pratique les compétences linguistiques et créatives par rapport à des exercices plus traditionnels et à l'apprentissage par coeur (Zimmerman, 2010).



La bande dessinée peut faciliter et accélérer le processus d'apprentissage des langues

Selon Thacker (2007), dès qu'un apprenant en langue est prêt à relier des mots à des images, la bande dessinée peut être utilisée à la fois comme un outil d'enseignement et d'apprentissage, quelle que soit la capacité linguistique globale de l'élève. Il a également suggéré que l'enseignement basé sur la bande dessinée peut aider les apprenants ayant des problèmes d'acquisition linguistique à progresser plus rapidement, simplement en fournissant un contexte visuel pour le texte. Ainsi, l'utilisation de la bande dessinée en classe peut servir de tremplin pour produire des structures toujours plus complexes et traiter d'outils codifiés tels que les métaphores, les symboles, l'allitération, les jeux de mots, etc.

Les limites de l'utilisation de la bande dessinée en classe

Tout d'abord, l'utilisation de la bande dessinée peut prendre beaucoup de temps. Les enseignants devront peut-être consacrer du temps à la préparation bien à l'avance, et les élèves devront passer du temps à lire ou à créer des bandes dessinées en classe, ce qui réduira le temps disponible pour les autres activités d'apprentissage des langues. Ou bien ils devront se préparer à la maison, ce qui prend sur leurs loisirs et sur le temps passé en famille. Pour réduire ces risques, les enseignants devront s'appliquer à bien gérer les activités en classe, et les étudiants devront être bien préparés pour travailler en groupe.

Lorsqu'il s'agit de créer des bandes dessinées, les enseignants comme les élèves devront peut-être posséder certaines compétences préalables. Ils peuvent avoir besoin de compétences de base en photographie ou en dessin, ou de compétences de base en recherche sur Internet et de connaissances sur les droits d'auteur.

De plus, ils devront avoir accès à des bandes dessinées authentiques dans la langue cible, peuvent avoir besoin d'abonnements à certains sites web et collections, ou



d'acheter des logiciels. Ils peuvent également avoir besoin d'un accès à des ordinateurs et à une connexion Internet, ce qui n'est pas aisé dans tous les contextes géographiques et socio-économiques. Même dans les régions qui ne sont ni défavorisées ni éloignées, le fait de disposer de plusieurs ordinateurs pouvant fonctionner simultanément pendant plusieurs heures et à une vitesse raisonnable peut poser des problèmes dans des écoles aux ressources limitées.

Une autre limite peut être que, bien que l'utilisation de bandes dessinées puisse être très adaptée aux apprenants visuels et probablement kinesthésiques, elle peut être moins utile aux autres types d'apprenants tels que les apprenants auditifs. C'est un problème qui pourrait demander aux enseignants une réflexion en amont.

Conclusion

En résumé, l'utilisation de la bande dessinée comme outil d'apprentissage et d'enseignement offre de nombreux avantages aux enseignants et aux apprenants en langues, et ce dans des contextes d'apprentissage variés. Cela semble être dû au fait que les bandes dessinées attirent des lecteurs de tous âges, car elles présentent un texte qui tend à être écrit dans une langue plus accessible que les romans, en utilisant de courtes descriptions et des dialogues entre les personnages.

Le contenu d'une bande dessinée est attrayant et souvent coloré, tandis que le style d'écriture peut être plus détendu, plus direct et plus accessible que celui des livres littéraires, des revues universitaires ou des articles de presse. Ainsi, en introduisant la bande dessinée dans l'enseignement, les enseignants peuvent parvenir à enseigner des concepts de manière plus indirecte, en faisant en sorte que les élèves se concentrent sur les images et la narration au lieu de se concentrer uniquement sur le sujet enseigné, surtout dans le cas où les élèves travaillent en groupe. Cela révèle



que la bande dessinée offre des possibilités de valoriser la diversité des compétences des élèves et permet donc des expériences d'apprentissage plus complètes.

Ensuite, l'utilisation de la bande dessinée dans l'apprentissage des langues semble être un moyen très efficace d'enseigner la lecture et l'écriture à des étudiants peu compétents en langues. Elle semble également permettre à ces apprenants d'apprendre plus rapidement sur le long terme. La bande dessinée est un support fondamentalement visuel. Cet aspect visuel constitue son principal avantage par rapport à d'autres formes littéraires et peut donc aider les élèves peu performants en améliorant leur apprentissage.

De plus, l'utilisation de la bande dessinée en classe peut également réduire l'anxiété des élèves, probablement parce qu'elle leur permet de contrôler leur rythme de lecture et d'apprentissage. Pour la même raison, la bande dessinée peut servir de tremplin à l'apprentissage de concepts difficiles et complexes. Elles peuvent également attirer les élèves vers la lecture en général, en particulier ceux qui n'aiment pas ou ont peur de la lecture. Les bandes dessinées ont également été jugées utiles dans des contextes de lecture complémentaires ou de rattrapage. De plus, l'utilisation de la bande dessinée permet aux élèves de s'exprimer et de démontrer leurs valeurs esthétiques individuelles. Différents élèves peuvent créer des personnages, des décors et des contextes basés sur les choses qu'ils aiment le plus, s'engageant ainsi activement dans le processus.

Les recherches montrent que les bandes dessinées en ligne, telles que les webcomics, les bandes dessinées numériques ou animées, constituent une ressource utile pour motiver et permettre aux élèves de travailler en groupe, ainsi que pour promouvoir l'implication et la motivation des apprenants en général.

Enfin et surtout, la composition d'une bande dessinée implique toute une série de compétences et de processus cognitifs. La création d'une bande dessinée peut



nécessiter que les élèves visualisent, composent et prennent des photos, dessinent, illustrent, formulent des séries d'événements, et écrivent ou tapent des dialogues. Les élèves peuvent également suivre la lecture ou la création de bandes dessinées. Par exemple, les élèves peuvent choisir de jouer un texte et d'enregistrer ou de photographier des événements, ce qui permet d'activer davantage les compétences créatives complexes des élèves.



BIBLIOGRAPHIE DU CHAPITRE 1

- Art préhistorique (2020, February 10th), In *Wikipedia*, Retrieved 27.02.2020 from: https://fr.wikipedia.org/wiki/Art_préhistorique
- Ásbjörnsson J. M. (2018), *On the Use of Comic Books and Graphic Novels in the Classroom* (B.A. Thesis, University of Iceland). Retrieved from: <https://skemman.is/bitstream/1946/30300/7/Jo%CC%81n%20Ma%CC%81r%20BA%20final%20skil%20revised%201%20final%201.pdf>
- Asher J. and Sola Y. (2011), The Manga phenomenon, *WIPO Magazine*, 5, Retrieved from: https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2011/05/article_0003.html
- Ausubel, D. P. (2000). *The Acquisition and retention of knowledge: A cognitive view*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Basol, H. C. & Sarigul, E. (2013). Replacing traditional texts with graphic novels at EFL classrooms. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 70, 1621–1629. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.01.231>
- Beard, A. (2001). *Texts and contexts: Introducing literature and language study*. London: Routledge.
- Bledsoe, G. (2010). *Comic Life*. Computer software. Comiclifecom. Retrieved 26th January 2020 from: <http://www.comiclifecom/education>.
- Brown, J. W. (1977). Comics in the foreign language classroom: Pedagogical perspectives. *Foreign Language Annals*, 10(1), 18–25. <https://doi.org/10.1111/j.1944-9720.1977.tb03072.x>
- Brown, H. D. 2001. *Teaching by principles: An Interactive approach to language pedagogy*. New York: Pearson Education.
- Brown, S. (2013). A blended approach to reading and writing graphic stories. *The Reading Teacher*, 67(3), 208–219.
- Bucher K. T. and Manning M. L. (2004), Bringing Graphic Novels into a School's Curriculum, *The Clearing House*, Vol. 78 (2), pp. 67-72. Retrieved from: <https://www.jstor.org/stable/pdf/30197687.pdf?refreqid=excelsior%3A6560d01525cadcd12bf6c062e035c604>
- Cary, S. (2004). *Going graphic: Comics at work in the multilingual classroom*. Portsmouth: Heinemann.
- Clark, R.C., Lyons, C. (2004). *Graphics for learning: Proven guidelines for planning, designing, and evaluation visuals in training materials*, CA: Pfeiffer.
- Cimermanová, I. (2015). Using comics with novice EFL readers to develop reading literacy. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174, 2452–2459. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.916>



- Coron, T. (2015, July 28). The 8-step guide to creating and publishing your own comic strip [Creative Bloq]. Retrieved from:<https://www.creativeblog.com/comics/guide-create-publish-comic-book-71515975>
- Dahlstrom, M. F. (2014). Using narratives and storytelling to communicate science with nonexpert audiences. *Proceedings of the National Academy of Sciences* 111 (Supplement 4), pp. 13614–13620. Retrieved from: <https://doi.org/10.1073/pnas.1320645111>
- Day, R. R., Park, J. S. (2005). Developing reading comprehension questions. *Reading in a Foreign Language*, 17(1), 60-73.
- Dettinger C. (2013), Using Visual Supports with Students Accessing an Adapted Curriculum, *Education 589 Projects*. 11, Retrieved from:https://scholar.umw.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1007&context=education_589
- Depaire C. (2019), État des lieux : La place de la Bande dessinée dans l'enseignement, Paris : Syndicat National de l'Édition, Retrieved from: <https://www.sne.fr/actu/etude-la-place-de-la-bande-dessinee-dans-lenseignement/>
- Derrick, Justine. (2008). Using comics with ESL/EFL students. *The Internet TESL Journal*, Vol. XIV, No. 7, July 2008. Retrieved from: <http://iteslj.org/Techniques/Derrick-UsingComics.html>
- Digital Storytelling (2020).[StoryboardThat]. Retrieved from: <https://www.storyboardthat.com/storyboards/a97dc1da/romeo-and-juliet-comic-strip>
- Duncan, D. et. al. (2014). *The Power of comics: History, form and culture (2nd ed)*. Bloomsbury Academic.
- Elsner D., Helff S. & Viebrock B., *Films, Graphic Novels & Visuals: Developing Multiliteracies in Foreign Language Education - An Interdisciplinary Approach*, Berlin: LIT Verlag, Retrieved from:https://books.google.com.cy/books?id= bBdnqY19cUC&dq=+multiliteracies+comics&lr=&source=gbs_navlinks_s
- Educatorstechnology (2008, January 24). Teachers guide to the use of comic strips in class. Some helpful tools and resources [Educational Technology and Mobile Learning]. Retrieved from: <https://www.educatorstechnology.com/2018/01/teachers-guide-to-use-of-comic-strips.html>
- Eisner, W. E. (2001). *Comics and sequential art*. Poorhouse Press. First published 1985. (Expanded ed.)
- Faulkner, G., 2009. Digital comics spur students' interest in writing. National Writing Project. Retrieved from: <http://www.nwp.org/cs/public/print/resource/2811>.
- Forceville, C. et al. (2010). *Balloonics: The visuals of balloons in comics*. In Goggin, J., Hassler-Forest, D. (Eds.) *The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature: Critical Essays on the Form*. London: McFarland & Company, Inc., pp. 56-73. Retrieved from:https://www.researchgate.net/publication/237142460_Balloonics_The_visuals_of_balloons_in_comics



- Groensteen, T. (2008). *La Bande dessinée, mode d'emploi. Brussels: Les Impressions Nouvelles.*
- Groesteen T. (1999), *C'était le temps où la bande dessinée corrompait l'âme enfantine...*, Neuvième Art. Retrieved from :<http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article79>
- Han, Yu (2017). *The Other kind of funnies: Comics in technical communication.* New York: Routledge.
- Harmer, J. (2001). *The Practice of English language teaching.* (3rd ed.) Essex: Pearson Education Limited.
- Hartshell M. (2017, November 3), *The American Way: How Comic Books Reflect Our Culture*, Retrieved from <https://medium.com/@librarycongress/the-american-way-how-comic-books-reflect-our-culture-47620e71f599>
- Hill, C. (Ed.) (2016). *Teaching comics through multiple lenses: Critical perspectives.* New York: Routledge.
- Hutchinson K. (1949), *An Experiment in the use of Comics as Instructional Material*, *The Journal of Educational Sociology*, 23 (4), pp.2396-245
- Ishikura, N. (2013). *The impact of Japanese popular culture and motivation on language learning: Exploring the use of manga for teaching Japanese culture and reading (M.A.).* Purdue University, Indiana, United States. Retrieved from <https://search-proquest-com.libproxy.aucegypt.edu/docview/1436228543/abstract/F0016E48F1A04B6DPQ/56>
- Johnson J. (2017), *The amazing stylistic history of comic books.* Retrieved from: <https://99designs.com/blog/design-history-movements/history-of-comic-book-styles/>
- Källvant L. (2015), *Reading comics in the language classroom. A literature review*, *Göteborgs universitets publikationer.* Retrieved from: <https://core.ac.uk/download/pdf/43561051.pdf>
- Karap, Z. (2017). *The possible benefits of using comic books in foreign language education: A classroom study.* *KépzésÉsGyakorlat*, 15(1-2), 243-260. Retrieved from: <https://doi.org/10.17165/TP.2017.1-2.14>
- Kılıçkaya, F., &Krajka, J. (2012). *Can the use of web-based comic strip creation tool facilitate EFL learners' grammar and sentence writing?* *British Journal of Educational Technology*, 43(6), E161-E165. Retrieved from: <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2012.01298.x>
- Lardinois, A. et al. (2015), eds. *Texts, transmissions, receptions: Modern approaches to narratives.* Leiden, NL: Brill.
- Larson, D. (2014, January 16). *Overview of the comic creation process [Making Comix.com].* Retrieved from: <https://www.makingcomics.com/2014/01/16/overview-comic-creation-process/>



- Lipani-Vaissade, M. (2009). La révolte des personnages féminins de la bande dessinée francophone: Cartographie d'une émancipation de fraîche date. *Le Temps des médias*, 12(1), 152-162. Retrieved from:
- <https://www.cairn.info/revue-le-temps-des-medias-2009-1-page-152.htm?contenu=article>
- McCloud, S. (2006). *Making comics: Storytelling secrets of comics, Manga and graphic novels*. New York: HarperCollins Publishers.
- Miranda, S. A. C., Salazar, G. M. U., & Larenas, C. H. D. (2018). Comic-based instruction and vocabulary learning among 11th and 12th graders in two Chilean schools. *InterSedes*, 19(39). Retrieved from: <https://doi.org/10.15517/isucr.v19i39.34071>
- Morrison, Ti. G., Bryan, G., & Chilcoat, G. W. (2002). Using student-generated comic books in the classroom. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 45(8), 758–767. Mortimore, S. R. (2009). *From picture to word to the world: A multimodal, cultural studies approach to teaching graphic novels in the English classroom* (Ph.D.). Western Michigan University, Michigan, United States. Retrieved from: <https://searchproquestcom.libproxy.aucegypt.edu/docview/305032758/abstract/F0016E48F1A04B6DPQ/21>
- Murphy K. J. (2016), Analyzing Female Gender Roles in Marvel Comics from the Silver Age (1960) to the Present, *Discussions*, 12(2). Retrieved from: <http://www.inquiriesjournal.com/a?id=1449>
- Oxford University Press ELT (2019, February 4). Eight Ways to Use Comic Strips in the Classroom [English Language Teaching Global]. Retrieved from: <https://oupeltglobalblog.com/2019/02/04/eight-ways-to-use-comic-strips-in-the-classroom>
- Peccatte P. (2016, December 1st), La bande dessinée et la Tapisserie de Bayeux [1/2] – Pour une épistémologie de la comparaison, Retrieved from <https://dejavu.hypotheses.org/2908>
- Sakoi, J. (2015). *The responses of fifth graders to Japanese pictorial texts* (Ph.D.). The University of Arizona, Arizona, United States. Retrieved from: <https://searchproquestcom.libproxy.aucegypt.edu/docview/1679438544/abstract/6DD99B61FE6D4E6EPQ/58>
- Sarlitto M. (n.d.), The Benefits of Comics in Education. Retrieved from: <https://plasq.com/education/the-benefits-of-comics-in-education/>
- Shirer, R. G. (Monday, September 16, 2013). Comics & Literacy. Retrieved from: https://grshirer.blogspot.com/2013/09/comics-literacy_16.html
- Sones, W. W. D. (1944), The comics and Instructional Method, *Journal of Educational sociology*, 18(4), pp. 232-240



- Sri Wilujeng, N. C., & Yu-JuLan. (2015). Online comic in Mandarin Chinese's vocabulary learning: A Case study of Budi Utama multilingual school in Yogyakarta, Indonesia. *IAFOR Journal of Education*, 3(2), 31–52.
- Stan, L. (2010). *Stan Lee's How to Write Comics*. New York: Watson-Guption Publications (excerpt). Retrieved from: https://books.google.ro/books?id=OB3coAfXoWoC&pg=PA38&lpg=PA38&dq=how+to+write+title+in+comics&source=bl&ots=U2q9uz_f-v&sig=ACfU3U0e0n9gnHw7ATYu8Gq1Nlml7vdktg&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwj13tCk3NnoAhWSrIsKHRfADBMQ6AEwGnoECA4QMg#v=onepage&q=how%20to%20write%20title%20in%20comics&f=false
- Thacker, C., 2007. How to Use Comic Life in the Classroom. Retrieved from: <http://www.macinstruct.com/node/69>.
- The Dark Age of Comic Books (n.d.), In Tvtripes, Retrieved on 27.02.2020, from: <https://tvtripes.org/pmwiki/pmwiki.php/UsefulNotes/TheDarkAgeOfComicBooks>
- Themelis C. (2019, July 12), Informal or Non-formal learning with comics – the CIELL project. Retrieved from: <https://www.aace.org/review/informal-or-non-formal-learning-with-comics-the-ciell-project/>
- Vassilikopoulou, M., Retalis, S., Nezi, M., & Boloudakis, M. (2011). Pilot use of digital educational comics in language teaching. *Educational Media International*, 48(2), 115–126. Retrieved from: <https://doi.org/10.1080/09523987.2011.576522>
- Vlahos, J. (2018, September 27). The Ultimate guide to comic book font [Printi]. Retrieved from: <https://www.printi.com/blog/comic-book-font>
- Wallner L. (2017), *Framing education: Doing comics literacy in the Classroom*, Linköping: LiU-Tryck, Retrieved from: https://books.google.com.cy/books?id=2po7DwAAQBAJ&dq=comics+education&lr=&source=gbs_navlinks_s
- Whipple, B. D. (2007). *Comic books: They're good for you*. (M.A.E.). Pacific Lutheran University, Washington, United States. Retrieved from: <https://search-proquestcom.libproxy.aucegypt.edu/docview/304711797/abstract/6DD99B61FE6D4E6EPQ/141>
- Williams, N. (1995). The comic book as course book: Why and how, presented at the 29th Annual TESOL Convention. Convention Long Beach, CA.
- Writing System (2020, February 8th), In *Wikipedia*, Retrieved 27.02.2020 from: https://en.wikipedia.org/wiki/Writing_system#History
- Wright, G., Sherman, R. (1999). Let's Create a Comic Strip. Reading Improvement; *Summer 1999, Vol. 36 Issue 2*, 66-72. Retrieved from: <https://rhondaaltonen.files.wordpress.com/2012/02/wright-g-sherman-r-1999-lets-create-a-comic-strip-reading-improvement-362-66-7>



- Yang, G. (2003). Comics in education. Retrieved from: <http://www.humblecomics.com/comicsedu/index.html>
- Yang G. (2008), Graphic Novels in the Classroom, *Language Arts*, 85, pp.185-192. Retrieved from: <https://secure.ncte.org/library/NCTEFiles/Resources/Journals/LA/0853-jan08/LA0853Graphic.pdf>
- Yang G. L. (2016), Comics belong in the classroom [Video File], TEDx Manhattan Beach. Retrieved from: https://www.ted.com/talks/gene_luen_yang_comics_belong_in_the_classroom#t-624661
- Yannicopoulou, A. (2004). "Visual Aspects of Written Texts: Preschoolers View Comics." L1 - Educational Studies in Language and Literature 4:169-181.
- Yildirim A. H. (2013), Using Graphic Novels in the Classroom, *Journal of Language and Literature Education*, 8, 118-131. Retrieved from: <http://oaji.net/articles/2014/1069-1406114482.pdf>
- Zimmerman, B. (2008). Creating comics fosters reading, writing, and creativity. *Education Digest*, 74(4), 55-57.
- Zimmerman B. (2010), Using Digital Comics for Language Learning. Retrieved from: <https://elearnmag.acm.org/archive.cfm?aid=1710033>



CHAPITRE 2

L'UTILISATION DES BANDES DESSINEES EN CLASSE DE LANGUE EN PRATIQUE

L'introduction de la bande dessinée en classe représente un défi pour les enseignants qui n'ont pas beaucoup d'expérience dans ce domaine, mais qui souhaitent essayer des méthodes et des approches nouvelles et innovantes pour l'enseignement et l'apprentissage. Dans le chapitre précédent, nous avons établi **les avantages de l'utilisation de la bande dessinée en classe** et pourquoi les enseignants devraient introduire ce matériel pour soutenir l'apprentissage de leurs élèves. Ainsi, ce second chapitre explore la question de savoir comment les enseignants peuvent introduire des activités qui incluent la bande dessinée dans leur classe.

En conséquence, ce chapitre se concentrera sur l'utilisation pratique de la bande dessinée en classe avec des exemples et des suggestions d'activités qui visent à inspirer les enseignants afin qu'ils puissent essayer d'introduire ces aspects et recommandations dans leurs classes. Nous nous concentrerons sur l'apprentissage des langues puisque le projet EdComix s'adresse aux enseignants et aux apprenants de l'anglais au niveau secondaire.

Nous considérons qu'il existe de nombreuses possibilités pour les enseignants d'utiliser la bande dessinée avec leurs élèves, et il serait impossible de les inclure toutes ces pages. Nous vous suggérons donc de prendre les exemples suivants comme base de réflexion sur le potentiel de la bande dessinée comme outil d'enseignement, pour vous motiver à développer ces idées et à créer vos propres activités, adaptées aux besoins spécifiques vos classes.

Nous divisons les exemples d'utilisation de la bande dessinée en classe selon quatre points de vue différents : 1) en tant que lecteur ; 2) dans une activité de groupe ; 3)



du point de vue d'un créateur et 4) et l'utilisation de la bande dessinée spécifiquement pour l'apprentissage des langues.

2.1 Utiliser la bande dessinée en tant que lecteur

Commencer à utiliser la BD en classe

Pour commencer, la bande dessinée (en format court ou relié), les romans graphiques ainsi que les webcomics sont avant tout des supports de lecture. En classe, la bande dessinée doit être présentée comme un support de lecture que les élèves observeront, examineront, liront, essaieront de comprendre et dont ils tireront des enseignements. L'un des éléments les plus importants de ce processus est de trouver les bons outils et les bons objectifs pour introduire la bande dessinée en classe, et cela nécessite quelques essais.

Certains élèves peuvent être familiarisés avec ce média, mais d'autres non. C'est particulièrement vrai dans le contexte scolaire où les élèves doivent souvent lire de longs textes rédigés dans un langage académique sans aucun signe visuel à l'appui. Ceci pourrait d'ailleurs en conduire certains à penser que les bandes dessinées n'ont guère leur place dans un cadre éducatif formel. Les élèves qui sont habitués à lire des bandes dessinées préfèrent souvent un style plutôt qu'un autre. Il en va de même pour les enseignants : certains d'entre eux ont peut-être un intérêt personnel pour la bande dessinée mais ne sont pas assez sûrs d'eux pour en présenter à leur classe, tandis que d'autres n'ont peut-être aucune expérience préalable de cet outil mais ont l'intention d'essayer.

Pour ces raisons, ceux qui souhaitent explorer et utiliser la bande dessinée pour l'enseignement devraient envisager de proposer à leurs élèves une variété de bandes dessinées afin qu'ils puissent explorer et trouver leur style favori. Les préférences des



élèves peuvent donner lieu à une discussion en classe. Par exemple, des discussions peuvent être menées autour des différents aspects de chaque bande dessinée présentée et porter sur le contenu, les couleurs utilisées, la position des personnages, les illustrations et l'utilisation du langage. Cela permet à l'enseignant de mieux connaître les besoins, les expériences et les goûts de leurs élèves en matière de matériel de lecture et de style d'apprentissage.

Pour soutenir l'imagination et la communication

Comme présenté dans le chapitre 1, le style de la bande dessinée combine images, soit un support visuel, et texte, ce qui en fait un outil de lecture attrayant qui peut changer l'attitude des élèves vis-à-vis de la lecture et de l'écriture, et les aider à découvrir le plaisir de s'exprimer. En analysant et en interprétant les informations visuelles, les lecteurs peuvent facilement suivre la narration et la création du sens tout en sollicitant leur imagination. Comme l'un des premiers éléments que les élèves voient sont les illustrations, voici une idée d'exercice : par deux ou en petits groupes, l'enseignant demande aux élèves de deviner plusieurs sentiments exprimés par les personnages d'une page de bande dessinée (le bonheur, la tristesse, la joie, l'amour, la colère, la peur, etc). Les élèves plus âgés peuvent interpréter les sous-textes des discours imagés et créer des images pour accompagner le texte. Les illustrations peuvent également servir de support à des activités scientifiques. Les élèves peuvent utiliser des bandes dessinées pour raconter visuellement une histoire qu'ils ont lue récemment, la réécrire ou même en créer une nouvelle.

Activer les compétences de lecture et la confiance en soi

La lecture d'une bande dessinée nécessite de se familiariser avec les codes et symboles de l'écriture et de l'illustration, ce que l'on peut appeler le « langage de la bande dessinée ». Une activité intéressante pour les jeunes lecteurs de bandes dessinées consiste à discuter de ces symboles et des personnages utilisés dans le



texte, pour exprimer des concepts tels que « être surpris », « amoureux », « penser », « crier », etc. Les enseignants peuvent demander aux élèves d'essayer de changer les symboles et de voir comment le sens ou le message passe, ou non.

En outre, les bandes dessinées peuvent être utilisées dans des activités visant à attirer les élèves vers la lecture, en particulier ceux qui n'aiment pas lire ou ont peur de la lecture. Des exemples simples d'activités visant à stimuler la motivation des élèves pour la lecture consistent à les faire participer à des discussions sur le sujet que la bande dessinée raconte, en explorant les idées qu'elle génère, ce qui permet aux élèves d'exprimer leurs idées et leurs émotions. De plus, les enseignants peuvent demander aux élèves de jouer des scènes représentées dans les bandes dessinées afin d'améliorer leurs compétences en matière d'expression orale et de présentation. Lorsqu'ils jouent, les élèves devront identifier et jouer les marques de discours et les autres éléments d'expression de la page.

Développer les stratégies de lecture

Comme expliqué dans le chapitre précédent, les lecteurs abordent les bandes dessinées de différentes manières : certains se concentrent sur les images, d'autres sur le texte, ou sur les deux presque simultanément, d'autres encore peuvent lire tous les signes textuels de la page et revenir ensuite regarder les images, etc. Dans tous les cas, les éléments picturaux des bandes dessinées qui soutiennent le texte peuvent permettre aux élèves de développer des stratégies de lecture essentielles telles que deviner et déduire, et intégrer le sens du contexte et organiser les pensées en paragraphes qui traitent d'un sujet à la fois.

Diverses activités peuvent être développées pour favoriser les compétences de lecture des élèves à l'aide de bandes dessinées, quels que soient leur âge, leur niveau ou leur discipline scolaire. Utiliser une planche décrivant un concept mathématique pourrait être un moyen pour les élèves de permettre aux personnages d'atteindre



une île au trésor en résolvant des exercices d'algèbre et de géométrie. Derrick (2008) propose un puzzle en bande dessinée destiné à des élèves répartis en paires, qui comprend des cases où le texte a été masqué. Les élèves doivent mettre en corrélation une case et un texte donnés, en joignant le texte à la case ou la case au texte.

Comme activité écrite, les élèves pourraient remplir les blancs du texte d'une bande dessinée en retrouvant ou en créant les cases manquantes. L'objectif serait de compléter l'histoire en créant du texte pour les bulles vierges. Cette activité peut aider à réviser les leçons de vocabulaire ou de grammaire. Les enseignants peuvent également fournir aux élèves des cases de bande dessinée qui ont été découpées et leur demander de les remettre en ordre afin de créer une histoire, en utilisant leurs connaissances ainsi que leur compréhension de l'action et du texte. Enfin, les bandes dessinées peuvent également être utilisées avec des élèves de niveau inférieur lors de séances de lecture à voix haute, au cours desquelles il sera demandé aux élèves de respecter les codes d'écriture de la bande dessinée grâce à de jeux de rôle ou à une mise en scène de type théâtre.

Encourager le débat sur des sujets complexes

Comme le style d'écriture des bandes dessinées est plus informel, direct, interactif et accessible, il permet d'ouvrir la discussion sur des concepts plus complexes ou des sujets sérieux qui intéressent les élèves. Les élèves peuvent se concentrer sur les images et la narration plutôt que sur le phénomène traité, et c'est une excellente occasion de présenter, d'enseigner et d'explorer des moments historiques difficiles, ou des termes compliqués et des concepts mathématiques ou scientifiques. Un bon exemple de cette catégorie est l'œuvre allégorique « Maus » d'Art Spiegelman, qui raconte l'histoire d'un survivant de l'Holocauste (le père de l'auteur), en utilisant une métaphore animale filée par laquelle les nationalités ou les groupes auxquels les



personnages appartiennent sont représentés par divers animaux (les Allemands sont représentés par des porcs, les Juifs par des souris et les SS par des chats), ce qui transmet un message visuel indirect mais clair.

2.2 Utiliser les bandes dessinées dans les activités de groupe

Comme nous l'avons vu précédemment, l'utilisation de différentes formes de bandes dessinées peut fournir des moyens intéressants de développer les compétences et la confiance des élèves dans une variété de sujets. Nous avons décrit plusieurs utilisations de la bande dessinée et avons déjà évoqué différentes sortes d'activités ou d'exercices en groupe. Dans cette partie, nous nous concentrons donc sur deux exemples de sujets qui peuvent être rendus plus compréhensibles pour les élèves grâce à la bande dessinée.

Inciter les élèves à créer leur propre histoire en rapport avec ce qu'ils étudient

L'un des principaux pouvoirs de la bande dessinée lorsqu'il s'agit d'exprimer des idées ou de transmettre des éléments de connaissance est la mise en récit. Les bandes dessinées éducatives tirent le meilleur parti de la narration en se concentrant sur une histoire pour donner un contexte particulier à des notions qui sont soit complexes, soit auxquelles les élèves ont du mal à s'identifier. Par conséquent, une activité de groupe intéressante consisterait à demander aux élèves de créer leur propre histoire ou de trouver un contexte personnel quant à la manière dont un sujet étudié en classe pourrait les concerner.

Quelques exemples venant des mathématiques

Les mathématiques sont souvent perçues comme une matière difficile par les étudiants, et ils peuvent être découragés d'étudier le sujet en profondeur. En effet, il peut être difficile pour eux de percevoir l'application pratique de l'algèbre ou de la



géométrie dans leur vie quotidienne, ce qui ne leur permet pas de comprendre pourquoi l'étude d'une notion ou d'un concept particulier est importante. Voici des exemples de bandes dessinées éducatives qui utilisent différentes approches pour raconter des notions mathématiques :

- « The Cartoon Guide To Calculus (Le guide de l'algèbre en BD) » (Gonick, 2012) : dans cette bande dessinée, l'auteur-narrateur se représente dans l'histoire pour guider le lecteur dans le domaine des découvertes mathématiques, présenter leur but et leurs applications dans la vie réelle. Il commence par présenter le contexte historique et les applications pratiques des concepts dans la vie de tous les jours avant de plonger dans les formules. Un tel livre pourrait être utile aux élèves pour une première étude d'une notion spécifique, permettant par la suite de discuter de ce qu'ils ont compris ou non.

- « The Manga Guide to Statistics (Le guide des statistiques en manga) » (Takahashi, 2004) : ce livre raconte l'histoire d'une lycéenne qui commence à prendre des cours particuliers de statistiques pour impressionner l'élue de son coeur. Son professeur commence toujours par présenter un élément théorique sur les statistiques (comme les données qualitatives par rapport aux données quantitatives, la fréquence, la moyenne, la médiane, etc.), puis plonge dans un exemple pratique tiré de la vie quotidienne de l'élève (« quel est le prix moyen d'un bol de nouilles ? »), et accompagne le raisonnement de l'élève pas à pas. Après chaque chapitre, le livre propose un résumé du concept étudié ainsi que des exercices et leurs corrections dans un langage accessible. L'annexe du livre démystifie même l'utilisation de tableurs, pour calculer des statistiques en donnant un exemple de résolution d'un des exercices d'un chapitre en entrant des données et en utilisant des formules d'Excel. C'est une combinaison intéressante qui permet d'enraciner la théorie dans des exemples pratiques et d'inciter le lecteur à essayer de calculer des statistiques à son propre rythme. Avec un tel livre, les élèves pourraient prendre le temps de se



plonger dans chaque étape de la résolution de problème, puis de demander des explications sur des points plus précis à leur enseignant.

- « Cartoon Introduction to Calculus (introduction à l'algèbre en BD) » (Klein & Bauman, 2019) : ce livre se concentre sur le contexte dans lequel plusieurs concepts mathématiques ont été développés et les présente dans un scénario. Ici, le contexte historique est privilégié par rapport aux détails du calcul. Ainsi, il peut être utile pour inclure des concepts mathématiques dans une histoire afin de relier ce qui est représenté dans les bandes dessinées, les leçons et l'application du concept étudié.

Comparer la représentation d'un sujet dans des bandes dessinées et dans la littérature classique

La littérature classique et l'histoire peuvent sembler peu familières à la plupart des étudiants : ils peuvent avoir l'impression que la façon dont l'histoire ou les événements sont présentés n'ont pas de rapport avec leur vie.

Dans le chapitre 1, nous avons abordé l'idée que les bandes dessinées, même les bandes dessinées de super-héros, pouvaient constituer une bonne base pour introduire un concept complexe. Sellars (2017) propose une manière concrète de la faire : il décrit pourquoi et comment il utilise les arcs d'histoire des bandes dessinées X-Men (Lee & Kirby, 1963) comme exercice d'introduction pour étudier « Sa Majesté des mouches » de Golding. Nous résumons ici l'idée principale de cet article, mais comme il s'agit d'un article de blog court et pratique, nous ne pouvons que vous recommander de le lire si vous souhaitez mener des activités similaires dans votre classe.

Sellars part du constat que lorsque les élèves lisent le résumé de « Sa Majesté des mouches », ils trouvent l'histoire dépassée et sans rapport avec leur vie. Si les élèves ne sont pas équipés d'outils pour comprendre le symbolisme, les allégories et la



façon dont elles sont utilisées dans les critiques sociales, Sellars constate qu'ils restent à la surface du texte et manquent d'intérêt pour l'analyse du livre.

C'est pourquoi il a choisi de commencer par des éléments dont la plupart de ses élèves avaient entendu parler ou qu'ils connaissaient, à savoir des arcs de la série X-Men, pour inciter ses élèves à discuter des allégories, du symbolisme, des dispositifs littéraires et de la manière dont la littérature peut faciliter la réflexion sur leur propre vie et sur la société.

En guise de brève présentation : dans les bandes dessinées Marvel, les X-Men sont des mutants, c'est-à-dire des personnes nées avec un gène différent qui leur confère des pouvoirs surnaturels. Ils sont souvent la cible de la discrimination car ils sont perçus comme une menace par certains groupes de droite, et ils sont souvent exclus, surtout lorsqu'ils ont des différences physiques (comme une peau bleue, des ailes, une fourrure, des yeux noirs et rouges, etc.).

Comme l'équipe de super-héros a été créée en 1963, l'histoire traite souvent de la discrimination, du racisme et de la ségrégation, incarnant la confrontation des idéologies de Martin Luther King Jr. et de Malcom X par le biais du dirigeant des X-Men et du chef de leur principal groupe ennemi, en utilisant souvent des discours similaires à ceux de ces personnages historiques (Di Minico, 2019). Pour Sellars, inciter les élèves à discuter de ce qu'ils ont étudié en cours d'histoire et de la manière dont les allégories sont représentées dans les X-Men est une bonne formation pour les élèves à saisir la signification du symbolisme dans la littérature, grâce à une histoire moins formelle et plus familière. Après avoir discuté du symbolisme avec ses étudiants, il plonge ensuite dans une analyse littéraire plus formelle de « Sa Majesté des mouches », tout en continuant à inciter les élèves à réfléchir à la façon dont l'histoire pourrait les concerner au sens large afin d'élargir leur expérience de lecture.



2.3 Utiliser la bande dessinée en tant que créateur

La valeur ajoutée des exercices de dessin ou de création est reconnue pour les jeunes enfants et les étudiants en arts. Pour autant, dans l'enseignement secondaire, les activités d'expression personnelle ont tendance à se limiter à l'écriture ou à la présentation de sujets purement académiques. L'expression personnelle et les activités artistiques peuvent valoriser l'apport des élèves, renforcer leur confiance en soi et les encourager à explorer de manière plus ouverte et plus approfondie les travaux liés à l'école. Voici une liste de 5 avantages de la création de bandes dessinées dans un contexte éducatif qui n'ont pas encore été pleinement abordés dans ce guide. Il y a bien sûr beaucoup d'autres aspects, et nous espérons que cette première liste vous encouragera à identifier d'autres avantages utiliser la BD pour soutenir la créativité et l'expression de vos élèves.

Valoriser les compétences extrascolaires et rendre l'école moins formelle

Les personnes qui dessinent, ou créent en général, peuvent être réticentes à présenter et partager leurs créations. Cela est encore plus vrai dans un contexte éducatif, où les élèves qui n'obtiennent pas de bons résultats peuvent avoir l'impression que la création n'a rien à voir avec les compétences de présentation pertinentes pour l'école. Si les œuvres créées pendant les loisirs peuvent être trop personnelles pour qu'un élève souhaite les montrer à ses camarades de classe ou à son professeur, offrir à vos élèves la possibilité de créer des bandes dessinées pour réaliser une partie ou la totalité d'un travail peut être une occasion de leur permettre de démontrer d'autres compétences, avec lesquelles ils pourraient se sentir plus confiants qu'avec des compétences académiques. Vous pourriez être surpris par le travail que vos élèves pourraient réaliser, et découvrir leur intérêt pour des sujets auxquels vous pensiez qu'ils ne prêtaient aucune attention !



Apprendre à donner et à recevoir des critiques constructives

Donner et recevoir des critiques constructives, ou feedback, est une compétence importante dans la vie professionnelle, et qui pourrait grandement améliorer l'expérience scolaire si elle était enseignée plus tôt. Comme mentionné ci-dessus, la création d'une bande dessinée, d'une page, ou peut-être même d'un livre est un processus immersif et personnel, et vos élèves pourraient ne pas avoir l'habitude d'exposer leurs créations. Ils pourraient se sentir trop exposés si vous leur demandiez de présenter leurs dessins ou leurs histoires. Cela ne devrait pas vous empêcher de demander à vos élèves de créer des bandes dessinées, mais vous devez garder à l'esprit que développer la capacité de vos élèves à donner et à recevoir des critiques constructives est l'une des clés si vous souhaitez faire un travail créatif quelconque avec eux. Sinon, ils pourraient se sentir ridiculisés en cas de critique trop négative. Communiquez avec vos élèves sur l'empathie et sur le fait qu'ils doivent faire des commentaires constructifs sur la création, et non sur l'élève lui-même. Comme ce sujet serait difficile à couvrir dans ces pages, si vous souhaitez en savoir plus sur l'enseignement et sur la manière de donner et de recevoir des critiques constructives, ou sur la manière dont cela peut soutenir activement et intégrer les étudiants ayant des difficultés et des troubles d'apprentissage dans la classe, nous vous proposons de lire la leçon sur ce sujet créée dans le cadre d'un autre projet Erasmus+ appelé MOOCDys (2019).

Restituer de l'information

Créer une bande dessinée ou une page sur un sujet technique ou complexe est une bonne méthode pour vos élèves de se plonger dans la compréhension de ce sujet, car cela les encourage à l'explorer et peut-être à en vérifier certains aspects, dont ils ne seraient pas certains.



Association Stimuli est une association française qui promeut la communication et la didactique des sciences grâce à la création de bandes dessinées. Une de leurs activités consiste à inviter un scientifique ou un doctorant à présenter le sujet de sa recherche à des élèves du secondaire, qui à leur tour créent une bande dessinée pour présenter ce qu'ils ont compris. L'objectif de leur activité n'est pas nécessairement de demander aux élèves d'être de grands illustrateurs ou conteurs, mais de les aider à trouver leur propre voix pour décrire un sujet technique. Les participants ont fait état d'une plus grande confiance en leur capacité à s'exprimer sur des sujets scientifiques, à poser des questions et à réfléchir de manière critique sur leur travail (De Hosson et al., 2018).

Réfléchir au processus de création

L'expression de soi lors de la création d'une bande dessinée ne se limite pas au dessin, à la création de l'histoire ou à l'écriture du texte. Si vous donnez l'occasion à vos élèves de créer de bandes dessinées, il pourrait être très bénéfique pour eux de prendre le temps de réfléchir à leur expérience créative. Vous pourriez leur demander d'écrire quelques mots ou de discuter de ce sujet avec d'autres élèves. Vous pourriez leur demander de réfléchir aux questions suivantes :

- Qu'avez-vous apprécié ?
- Qu'est-ce que vous n'avez pas aimé ?
- Les autres élèves ont-ils les mêmes impressions à l'égard des bandes dessinées ou d'autres choses qu'ils ont créées ?
- Quels conseils pourriez-vous donner aux autres élèves qui rencontreraient les mêmes difficultés ?

Une activité d'auto-réflexion n'a pas besoin d'être longue, mais il est préférable qu'elle soit régulière. Sur le long terme, elle peut permettre aux élèves d'acquérir une



réelle compétence d'auto-évaluation, et ainsi de les soutenir tout au long de leur scolarité et au-delà.

Pour améliorer les capacités de présentation des élèves

Enfin, tous les avantages énumérés ci-dessus conduisent à l'amélioration des compétences générales de communication des élèves, ainsi que de leur confiance en cette compétence. Bien que certains puissent être réticents à l'idée de parler devant toute une classe, d'écrire un article ou de participer à d'autres formes de travail de présentation formelle, l'utilisation d'une bande dessinée peut constituer un moyen intéressant de les encourager à s'exprimer. Accompagnée d'une bonne capacité à donner et à recevoir des critiques constructives, à réfléchir sur son travail et à l'expérience de la recherche d'un sujet et de sa présentation à d'autres, indépendamment du résultat ou de la qualité de la bande dessinée elle-même, elle constitue un support intéressant pour la discussion avec ses camarades de classe et ses enseignants. En apportant ces compétences d'apprentissage informelles en classe, les élèves qui sont stressés à l'école ou qui n'ont pas les meilleures notes peuvent se sentir soutenus et valorisés dans l'exploration d'autres moyens de se développer.



2.4 La contribution de la bande dessinée à l'apprentissage des langues

Comme notre projet vise à soutenir les professeurs d'anglais du secondaire, il est essentiel de donner des exemples pratiques et des suggestions sur la façon d'utiliser les bandes dessinées en classe pour l'apprentissage des langues.

Les bandes dessinées sont des ressources accessibles, utiles pour les apprenants en langues de tous âges et de tous niveaux, des débutants aux étudiants avancés, et ce dans une variété d'activités. Toute activité utilisant des bandes dessinées peut soutenir le développement des compétences des élèves en langue, du vocabulaire à la lecture, l'écriture et l'expression orale. C'est pourquoi l'utilisation des bandes dessinées en classe devient une pratique éducative de plus en plus courante, notamment en langues. Nous avons énuméré ci-dessous quelques activités particulièrement utiles, en distinguant des utilisations de la bande dessinée en classe en tant que lecteur, que créateur et dans le cadre d'activités de groupe :

Activité 1 : Compléter des BD à trous

L'activité la plus courante, déjà mentionnée dans ce guide, consiste peut-être à fournir aux élèves des bandes dessinées vierges et à leur demander de créer les dialogues. Les élèves doivent regarder attentivement les cases d'une bande dessinée et remplir les bulles avec les idées principales et le vocabulaire fourni par l'enseignant, ou avec le vocabulaire qu'ils ont eux-mêmes étudié au cours d'une leçon. Dans cette activité, les enseignants doivent s'assurer que les images soient suffisamment expressives pour soutenir l'expression linguistique de leurs élèves.

Activité 2 : Continuer une histoire

Une autre activité consiste à retirer les encarts d'une BD et à demander aux élèves de les associer à chaque case ou d'écrire leurs propres phrases pour raconter une histoire. De cette façon, ils écriront une narration basée sur les images, en suivant un



flux narratif logique et en utilisant également du vocabulaire nouveau. Les élèves les moins avancés peuvent être aidés grâce à une liste de vocabulaire.

Activité 3 : Terminer une histoire

Les enseignants peuvent également supprimer la dernière case ou le dernier élément de texte d'une BD et demander à leurs élèves de réfléchir à une fin appropriée. Les élèves peuvent se sentir libres d'inventer et d'écrire leur propre fin en utilisant des mots imposés ou leurs propres mots. Selon l'âge, les besoins et les capacités de la classe, les enseignants peuvent également demander aux élèves de dessiner ou même de jouer la scène finale de l'histoire et de fournir un dialogue.

Activité 4 : Une bande dessinée en puzzle

Une bande dessinée en puzzle consiste à demander aux élèves de placer les cases de la bande dessinée dans le bon ordre logique, en suivant les images et le texte des bulles (si elles existent). De plus, les enseignants peuvent demander à leurs élèves de raconter l'histoire telle qu'ils l'ont comprise, en utilisant leurs propres mots, devant leurs camarades de classe. Les enseignants peuvent également établir des liens entre cette activité et des exercices de grammaire, en particulier sur l'utilisation des temps (quelle action s'est produite en premier, qu'est-ce qui a suivi, etc.).

Activité 5 : Décrire les personnages

Les enseignants peuvent demander à leurs élèves de décrire un personnage de bande dessinée dans une langue étrangère, soit sous forme d'activité écrite, soit sous forme de discussion de groupe ou encore sous forme de création de courtes sketches d'improvisation. Cela pourrait servir d'activité d'extension de la lecture et contribuer à l'enrichissement du vocabulaire des élèves.



Activité 6 : Résumer l'histoire

Pour un cours de langue plus axé sur la rédaction, les enseignants peuvent demander aux élèves de réécrire un dialogue de bande dessinée sous forme de reportage ou de résumer l'histoire dans un court paragraphe. Cela peut permettre d'enrichir le vocabulaire pour rapporter et exprimer les réactions et les émotions des personnages (s'exclamer, protester, réaliser, s'émerveiller, etc).

Activité 7 : Traduire une bande dessinée

Les enseignants peuvent également proposer aux élèves d'apporter en classe leurs bandes dessinées préférées dans leur langue maternelle et leur demander de traduire une brève section en anglais (ou dans une autre langue étrangère étudiée par la classe). Cela peut se faire individuellement pour les apprenants avancés, et par deux ou en petits groupes pour les débutants. Une fois que tous les élèves ont terminé, les traductions pourraient être comparées et analysées avec l'enseignant.

Activité 8 : Remplacer les mots tout en gardant le sens de la phrase

Une activité intéressante pour l'acquisition du vocabulaire consiste à trouver des synonymes ou à remplacer des phrases par des mots, ou l'inverse, sans changer l'histoire. Les enseignants peuvent expliquer et discuter avec les élèves des différentes significations des mots qu'ils choisissent et analyser leur utilisation dans la vie quotidienne également. Cette activité peut être l'occasion de mieux comprendre la langue parlée. L'enseignant peut demander aux élèves d'expliquer pourquoi un mot a été utilisé en se concentrant sur le contexte représenté par l'image.

Activité 9 : Créer un recueil de BD

Si les élèves ont créé leurs propres bandes dessinées dans une langue étrangère, les enseignants peuvent les imprimer et encourager les élèves à les lire à voix haute afin qu'ils puissent également s'entraîner à parler. Il est également suggéré de conserver



les bandes dessinées créées dans un recueil pour suivre les progrès des élèves, mais aussi pour les féliciter de leur travail, reconnaître leurs efforts, et pourquoi pas de s'en inspirer pour créer d'autres bandes dessinées.

Activité 10 : Activités d'expression orale pour les élèves plus avancés

Jouer une scène de bande dessinée est une activité très intéressante pour les élèves de tous âges, qui permet de s'entraîner à parler dans une langue étrangère en utilisant un langage parlé simple. Les élèves avancés qui maîtrisent la langue peuvent étudier les éléments culturels de la bande dessinée (comme l'utilisation de l'humour) dans une perspective interculturelle, dont ils pourront ensuite discuter en petits groupes.



BIBLIOGRAPHIE DU CHAPITRE 2

- de Hosson, C., Bordenave, L., Daures, P.-L., Décamp, N., Hache, C., Horoks, J., Guediri, N. and Matalliotaki-Fouchaux, E. (2018). 'Communicating science through the Comics & Science Workshops: the Sarabandes research project'. JCOM 17 (02), A03. Available at https://jcom.sissa.it/archive/17/02/JCOM_1702_2018_A03
- Di Minico, E. (2019) Chapter Ten — X-Men Saga and the Dystopian “Otherness”: Race, Identity, Repression and Inclusiveness in the Mutant World. In Broadman, B. and Doan, J.E. (Ed.) Utopia and Dystopia in the Age of Trump (University Press Copublishing Division / Fairleigh Dickinson University Press). USA: Rowman & Littlefield.
- Educatorstechnology, (2018, January 24). Teachers Guide to The Use of Comic Strips in Class: Some Helpful Tools and Resources. Retrieved from: <https://www.educatorstechnology.com/2018/01/teachers-guide-to-use-of-comic-strips.html>
- Gonick, L. (2012). The Cartoon Guide To Calculus. Harper & Collins, USA.
- Klein, G., Bauman, Y. (2019). Cartoon Introduction to Calculus. MacMillian, USA.
- Koch, S. (2017, September 27). Comic strips and language learners. Retrieved from: <https://exclusive.multibriefs.com/content/comic-strips-and-language-learners/education>
- Lee, S., Kirby, J. (1963). X-Men Vol 1 #1-14. Marvel, USA.
- Mcvicker, C. (2018, August). Visual Literacy And Learning To Read: Using Comic Strips for Reading Instruction. Article in Journal of Visual Languages & Computing · Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/327043053_Visual_Literacy_And_Learning_To_Read_Using_Comic_Strips_for_Reading_Instruction
- MOOCDys (2019, September 18th). 'Model Lesson 8 : Giving & Receiving Feedback'. MOOCDys. Retrieved from: <https://www.moocdys.eu/en/download/model-lesson-8-giving-receiving-feedback/>
- Sellars, J. (2017, December 5th). 'Comics in the classroom: building reading comprehension and literary analysis – with help from the X-Men', Harvard Graduate School of Education. Retrieved from: <https://www.gse.harvard.edu/news/uk/17/12/comics-classroom>
- Stillwell, T. (2011, February 14). Reading With Pictures- Supporting Comics in the Classroom. *The wired*. Retrieved from: <https://www.wired.com/2011/02/reading-with-pictures-supporting-comics-in-the-classroom/>
- Suwastomo, B. (2016), Teaching Using Comic as a Media to Improve Student's Vocabulary Mastery at Tenth Grade of SMAN 1 Muntok. STUDIA, Vol. 1 No. 1
- Takahashi, S. (2004). The Manga Guide To Statistics. No Startch Press, Inc., USA.
- Teaching English (British Council). (n.d.). Using cartoons and comic strips. Retrieved May 20, 2020, from: <https://www.teachingenglish.org.uk/article/using-cartoons-comic-strips>

-
- 
- Yondrizal, M. and Fitrawati, F. (n.d.). Teaching reading by using comic strips to improve junior high school comprehension. Journal of English Language Teaching Volume 6 No. 1 Serie B.State University of Padangavailable at <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jelt>
 - Zimmerman, B. (2010, January). Using Digital Comics for Language Learning. Retrieved from: <https://elearnmag.acm.org/archive.cfm?aid=1710033>



CHAPITRE 3

UNE PERSPECTIVE INCLUSIVE DES UTILISATIONS PÉDAGOGIQUES DE LA BANDE DESSINÉE

3.1 L'approche inclusive au regard des troubles spécifiques du langage et des apprentissages (TSLA)

Le projet EdComix vise à créer une méthodologie d'utilisation de la bande dessinée comme outil pédagogique pour l'apprentissage de l'anglais, et ce **dans une perspective inclusive**. L'inclusion consiste à rendre le matériel accessible aux apprenants en tenant compte de leur diversité culturelle, mais aussi à un contenu et à une approche pédagogiques adaptatifs de l'enseignement et de l'apprentissage pour les personnes ayant des troubles spécifiques du langage et des apprentissages. Dans cette section du guide pédagogique, nous nous concentrerons sur les difficultés de lecture et de compréhension du texte afin d'identifier des pistes pour créer des bandes dessinées adaptées.

La plupart des troubles spécifiques des langages et des apprentissages (TSLA) utilisent l'affixe « dys » pour désigner des capacités partiellement manquantes, comme la dyslexie. La famille des troubles d'apprentissage « dys » est définie par les spécialistes comme un problème neurologique indépendant de l'intelligence. Il s'agit de difficultés spécifiques et constitutionnelles qui peuvent affecter un ou tous les domaines du développement (physique, intellectuel, émotionnel, social, linguistique et sensoriel), et qui peuvent entraver le processus normal d'apprentissage. Toutefois, il ne s'agit pas de troubles uniformes, et ils affectent chaque personne de manière différente, à des âges et des stades de développement différents, et à des degrés divers. Enfin, il ne faut pas les confondre avec un retard de développement, bien qu'ils constituent parfois un « handicap invisible » : dans des circonstances normales,



les enfants atteints de TSLA peuvent sembler ne pas être différents de leurs pairs, jusqu'à ce que de nouvelles compétences soient testées ou que les compétences connues soient sorties de leur contexte, ce qui peut faire apparaître des difficultés.

En ce qui concerne les bandes dessinées, il existe une fausse idée reçue selon laquelle les bandes dessinées sont généralement bonnes pour toutes les personnes qui ont des difficultés à lire, ou pour les « apprenants visuels », car elles offrent des images pour soutenir le texte. Cela n'est pas toujours vrai pour les apprenants dys, qui peuvent avoir des difficultés face à la surcharge d'informations présentées sur une page.

Afin d'analyser en profondeur le cas des personnes ayant des TSLA et l'utilisation de la bande dessinée comme outil pédagogique, nous allons d'abord faire un tour d'horizon des différents troubles du langage et des apprentissages et de leur impact sur l'environnement scolaire, puis nous nous concentrerons sur les moyens d'adapter les bandes dessinées pédagogiques pour les élèves ayant des TSLA.

Que sont les troubles spécifiques des apprentissages ?

Les troubles spécifiques des apprentissages viennent d'une cause neurobiologique qui affecte la façon dont le cerveau traite l'information, comme la façon dont le cerveau peut recevoir, intégrer, retenir et exprimer l'information. Comme les différentes phases du traitement de l'information par le cerveau sont connectées et inséparables, ces troubles ont des conséquences sur le développement cognitif et les capacités primaires comme le montre le graphique ci-dessous :

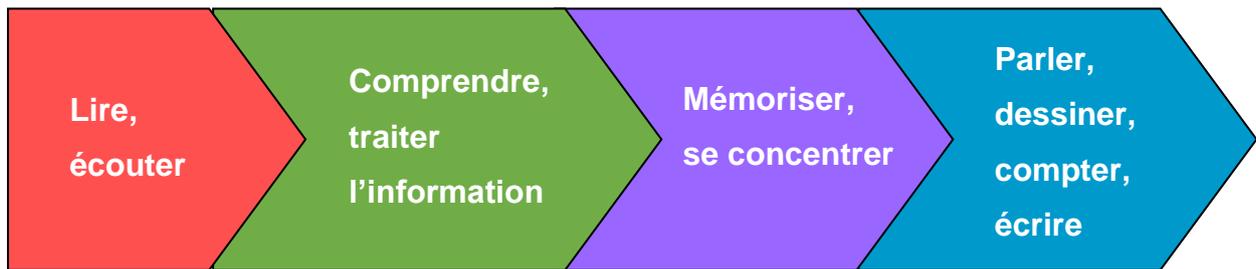


Image 1 - MOOCDys⁶

Ainsi, les personnes ayant des troubles spécifiques du langage et des apprentissages ont des difficultés à lire, écrire, parler, calculer et résoudre des problèmes, à planifier et coordonner des tâches motrices.

Les chercheurs reconnaissent que la génétique et de nombreux autres facteurs pourraient être à l'origine de chaque trouble dys, qu'ils soient isolés ou cumulés. En effet, les troubles spécifiques des apprentissages peuvent être causés par une combinaison de difficultés dans le développement cognitif de capacités telles que le traitement phonologique, la mémoire de travail, la dénomination rapide, le séquençage et l'automatisme des compétences de base. D'autre part, il est important de noter que les troubles spécifiques des apprentissages ne sont pas dus à une déficience physique telle qu'une déficience visuelle ou auditive, ni à un handicap moteur ou à un retard mental. De plus, il n'y a pas de relation entre le niveau d'intelligence d'une personne, son effort individuel, un trouble émotionnel ou un désavantage de nature économique, environnementale ou culturelle.

Il n'existe pas d'estimation totalement fiable du nombre de dys en Europe, mais on estime que dans l'ensemble, ces troubles touchent environ 10% (pour la Fédération française des dys, FFDYS) ou 12% (selon l'Association Européenne de la Dyslexie, EDA) des personnes dans une mesure plus ou moins grande. Selon des estimations

⁶ Pour plus d'informations sur les troubles spécifiques de l'apprentissage, voir le projet MOOCDys financé par Erasmus+ <https://www.moocdys.eu/>



scientifiques étayées, entre 5 et 12% de la population européenne souffre de dyslexie et de TSLA, et ont du mal à suivre dans l'environnement d'apprentissage non adapté de la vie et de l'école. Par conséquent, la proportion d'élèves qui pourraient avoir des difficultés à suivre des supports de lecture s'ils ne sont pas correctement adaptés à leurs besoins est plus élevée que ce à quoi la plupart des gens s'attendent.

L'adaptation du contenu pédagogique aux apprenants ayant des besoins éducatifs spécifiques est bénéfique pour tous les élèves, car elle exige de l'éducateur une réflexion sur la clarté de présentation et de la formulation d'une leçon ou d'une activité.

Les différents types de troubles spécifiques du langage et des apprentissages comprennent la dyslexie, la dysgraphie, la dyscalculie, la dysphasie et la dyspraxie. Voici ci-dessous les caractéristiques de chaque type, telles qu'elles sont habituellement énumérées :

La dyslexie est un trouble cognitif qui entraîne des difficultés de compréhension de la lecture et de traitement du langage. Le cerveau d'un dyslexique met plus de temps à identifier et à relier les lettres et les mots à d'autres types de connaissances, comme les traduire en sons. Il s'agit d'un trouble très courant, également mentionné comme un trouble lié au langage, et il peut être associé à un autre trouble.

La dysgraphie affecte la capacité d'écriture et la motricité fine d'une personne. Plus précisément, une personne dysgraphique peut rencontrer des problèmes tels qu'une écriture illisible, un espacement incohérent, une mauvaise organisation spatiale sur le papier, une mauvaise orthographe, des difficultés à composer une rédaction, ainsi qu'à penser et à écrire en même temps. Ce trouble est souvent confondu avec la dyslexie, car les deux troubles affectent la capacité d'écriture.



La dyscalculie affecte la capacité d'une personne à comprendre les chiffres et à apprendre des concepts mathématiques. Dans le cas de la dyscalculie, les personnes peuvent avoir une mauvaise compréhension des symboles mathématiques et avoir du mal à mémoriser et à ordonner les nombres. Cela se remarque par exemple lorsqu'elles ont des difficultés à lire l'heure ou à compter.

La dysphasie implique généralement des difficultés à parler et à comprendre les mots prononcés. Les symptômes ne peuvent pas être attribués à des troubles sensorimoteurs, à des déficits intellectuels, au spectre autistique ou à d'autres troubles du développement. De même, elle n'est pas la conséquence d'une lésion cérébrale évidente ni ne vient d'antécédents de la personne atteinte.

La dyspraxie désigne des difficultés des capacités motrices et de coordination, du langage et de parole. Elle se caractérise par une difficulté à contrôler les muscles (y compris ceux des yeux), ce qui entraîne des problèmes de motricité fine, de coordination, de langage et de parole, et peut affecter l'apprentissage. Ce trouble est toutefois généralement classé comme un trouble de la de développement de la coordination, et non comme un trouble spécifique des apprentissages, mais nous l'aborderons néanmoins, car il a un impact sur le processus d'apprentissage et l'éducation. De plus, la dyspraxie est souvent présente en même temps que la dyslexie, la dyscalculie ou le trouble déficitaire de l'attention avec ou sans hyperactivité (TDA/H).

Il est courant d'être atteint de plusieurs des troubles susmentionnés, et la co-occurrence de certains des troubles dys entraîne des difficultés supplémentaires. Selon la publication de 2014 de l'INSERM, 40% des enfants atteints d'un trouble dys ont également au moins un autre trouble dys.



Pour citer quelques chiffres, l'Association Européenne de la Dyslexie considère que :

- 50% des personnes atteintes de dyslexie sont également dyspraxiques,
- 4% des personnes atteintes de dyspraxie sont dyslexiques ou présentent des troubles de l'attention,
- 85% des personnes atteintes de dysphasie sont également dyslexiques,
- 20% des personnes atteintes de dyslexie présentent des troubles de l'attention avec ou sans hyperactivité,
- 50% des enfants hyperactifs sont dyslexiques.

Quel est l'impact des troubles spécifiques des apprentissages à l'école ?

L'environnement scolaire peut présenter des difficultés pour les élèves dys, car ils doivent faire un effort supplémentaire pour compenser leur trouble. Ils doivent également travailler à un rythme différent, car leur rythme d'apprentissage est généralement plus lent. C'est pourquoi il est essentiel d'enseigner de manière adaptée à leurs capacités et à leur style d'apprentissage.

En classe, un trouble spécifique de l'apprentissage peut être observé lorsqu'il y a une incapacité à automatiser un type de tâche que la plupart des enfants et des personnes ont automatisé rapidement ou tôt. Par exemple, un élève dyspraxique qui noue ses lacets pendant que le professeur fait une annonce n'aura très probablement pas enregistré les informations données, car il se sera entièrement concentré sur la tâche de coordination consistant à nouer les lacets. Plus loin dans ce chapitre, nous verrons les ajustements raisonnables qui peuvent être mis en place afin de limiter de telles situations de doubles tâches pour les apprenants dys.

En matière d'éducation, chaque trouble d'apprentissage spécifique peut générer son propre ensemble de difficultés :



Dans le cas de la **dyslexie**, par exemple, lire et d'écrire s'avèrent être des tâches très compliquées et difficiles à acquérir. En effet, les élèves n'ont pas le processus cognitif nécessaire pour déchiffrer un texte, et le cerveau met donc plus de temps à identifier et à relier les lettres et les mots. Pour un élève dyslexique, le déchiffrage ressemble à la lecture d'un texte dont la moitié des lettres sont soit à l'envers, soit échangées avec des lettres d'aspect similaire, ou encore les mots ne se divisent pas correctement, mais sont attachés ou séparés en différents mots. En tant que trouble cognitif qui affecte les domaines de la lecture et de l'écriture, la dyslexie constitue un véritable défi dans le domaine académique et peut ralentir considérablement le processus d'apprentissage d'autres compétences s'il n'est pas pris en charge.

Avec la **dysgraphie**, les principales capacités affectées sont l'écriture et la motricité fine de l'élève, qui peut avoir des difficultés pour se souvenir de combinaisons orthographiques spécifiques, ce qui se traduit par : une mauvaise orthographe, un mauvais aménagement de l'espace sur le papier, des lettres ou des mots qui se chevauchent, la difficulté à séquencer les phrases en mots, un espacement incohérent, la difficulté à composer un texte ou à penser et écrire en même temps.

Un autre trouble qui peut apporter des difficultés supplémentaires aux élèves est la **dyscalculie**. Cela se traduit par une mauvaise compréhension des symboles mathématiques et des difficultés à mémoriser et à organiser les nombres. Cela constitue une gêne pour le calcul ou les opérations mathématiques abstraites, ce qui a un impact réel sur l'environnement scolaire. Ces élèves peuvent également avoir des difficultés à exprimer et à estimer le temps, ou simplement à compter.



Dans le cas de la **dysphasie**, les élèves présentent généralement des difficultés à parler et à construire la structure d'une phrase ou d'une histoire, mais aussi à comprendre ce que dit une personne. Cela entraîne des difficultés lors des exercices oraux et des présentations qui sont souvent nécessaires en classe. Même répondre à une question simple peut être un défi, quand bien même les élèves connaissent la réponse. De plus, la dysphasie, comme la plupart des troubles, entraîne des difficultés au niveau des compétences productives, réceptives et sociales des enfants.

Enfin, les enfants atteints de **dyspraxie** ont généralement des problèmes de motricité, de coordination, de langage et de parole, ce qui peut affecter leur intégration dans l'environnement scolaire et l'ensemble de leur expérience d'apprentissage.

Malgré leurs troubles, les personnes dys ont tendance à travailler dur et à trouver leurs propres moyens afin d'atteindre le niveau de leurs pairs dans l'environnement d'apprentissage.

Par exemple, un élève dyslexique, au lieu d'écrire une histoire comme devoir, pourrait la présenter oralement à l'enseignant ou la dessiner. Les parents, les enseignants et l'ensemble des acteurs de l'environnement scolaire devraient donner à ces élèves la possibilité de s'impliquer dans l'apprentissage, en leur permettant de développer leurs propres méthodes et en adaptant leur matériel pédagogique et leur environnement. De cette façon, notre société pourrait avoir accès à un plus large éventail de compétences et à une vision diversifiée.



Comment adapter les supports de cours en général

Il existe plusieurs techniques et petites adaptations raisonnables qui peuvent être mises en place et dont tout le monde peut bénéficier, en particulier les élèves atteints de troubles spécifiques du langage et des apprentissages.

Dans un premier temps, une attention particulière doit être accordée à l'organisation de l'espace psychique de **l'environnement d'apprentissage**. Un environnement calme, mais avec suffisamment de stimulation multisensorielle pour permettre un apprentissage en profondeur, est essentiel pour les élèves dys. De plus, un environnement calme et non surchargé aidera les élèves à être moins distraits et à rester concentrés sur les tâches. Un espace bien organisé et spacieux, qui permet aux élèves d'écouter et de participer à la classe (en s'asseyant à l'avant ou en faisant face au professeur), améliore également l'orientation des élèves, la gestion de l'espace et la stimulation de l'attention.

Des adaptations peuvent être apportées à **la structure, aux activités et aux tâches** de la leçon. Par exemple, commencer la leçon par une explication claire des activités et en identifiant les objectifs d'apprentissage sera très utile pour tous, et en particulier pour les dys. De plus, les méthodes multisensorielles, telles que les méthodes visuelles, auditives et kinesthésiques, peuvent faciliter l'intégration de l'information par les apprenants. Il est essentiel d'insister sur les éléments importants, d'éviter les informations et les distractions inutiles, ou de donner trop de tâches en même temps. L'utilisation d'éléments visuels pour illustrer les concepts et mettre en évidence les informations importantes ou présenter les informations sous forme de points, permet également d'améliorer la concentration et la mémorisation.



Une autre adaptation peut consister à décomposer les tâches en plusieurs courtes étapes, et à donner aux élèves suffisamment de temps pour les réaliser une par une. Les enseignants doivent donner des consignes explicites et s'assurer que tous les élèves ont compris ce qu'ils doivent faire avant de continuer. Il est également bénéfique que les exercices soient axés sur la logique plutôt que sur la mémoire, et dans l'idéal, et il est préférable de multiplier les types d'exercices pour entraîner les élèves à réagir à différents types de situations.

En règle générale, réduire les exercices d'écriture est une bonne adaptation. Pour toutes les tâches impliquant la motricité fine, le fait d'éviter les manipulations difficiles peut aider l'élève à se concentrer sur le contenu des leçons, plutôt que sur l'exécution d'une tâche. L'utilisation d'activités créatives et constructives peut favoriser l'inclusion et l'apprentissage des élèves, pour autant qu'elles ne sollicitent pas principalement les capacités de motricité fine.

Comme le travail en groupe n'est pas toujours facile pour les élèves dys, les enseignants peuvent faciliter le travail en procédant à quelques ajustements. Vous pouvez créer des petits groupes diversifiés, mais aussi en donner des règles de comportement à respecter par tous. Les enseignants peuvent également convenir d'un signal avec l'élève (comme une tape sur l'épaule) pour les préparer à une activité de groupe, et vérifier avec eux s'ils veulent participer ou s'ils préfèrent observer le travail du groupe sans y prendre part directement. Il s'agit de les inviter petit à petit à prendre part au travail de groupe.

En ce qui concerne **le matériel écrit**, la principale adaptation concerne la police de caractères, la taille et l'espacement des lettres. C'est essentiel pour tous les apprenants, mais surtout pour les dys, pour qui la lecture peut constituer un défi. Il est recommandé d'utiliser des polices de caractères telles qu'Arial, Century Gothic ou



OpenDys. De plus, le texte doit être espacé d'un interligne d'1,5, et écrit dans une taille de police de 12 ou 14.

De plus, le texte doit être aligné à gauche, et non justifié, afin que les élèves puissent lire plus facilement et éviter de sauter des lignes. Pour la même raison, le texte doit être divisé en petits paragraphes et en phrases courtes et claires. Idéalement, il est préférable de structurer les différentes étapes ou parties du texte avec des titres et sous-titres qui se distinguent clairement.

Enfin, pour le matériel imprimé, il est fortement recommandé d'imprimer en recto uniquement, car cela permet d'éviter aux étudiants de manipuler les pages pour les tourner. Il est très important d'utiliser des couleurs pour séparer les informations, tout en gardant des codes couleurs cohérents. Pour les élèves dys en particulier, il est conseillé d'utiliser du papier de couleur blanc cassé ou pastel dans la mesure du possible.

Toutes les adaptations mentionnées ci-dessus sont fondamentales et peuvent être appliquées pour aider tous les apprenants, pas seulement ceux qui ont des TSLA. Ces recommandations d'adaptation du matériel écrit s'appliquent également à la bande dessinée. C'est pourquoi la section suivante présente des adaptations spécifiques aux bandes dessinées dans une démarche éducative pour les élèves atteints de troubles spécifiques du langage et des apprentissages.

Les adaptations des bandes dessinées pour les dys

Une grande partie de notre cerveau est consacrée à la manipulation des données visuelles et, par conséquent, l'utilisation de supports visuels, telles que les bandes



dessinées, est efficace pour la réussite de tous les élèves, en particulier pour élèves ayant des troubles du langage, des apprentissages, des handicaps cognitifs ou comportementaux.

Plus précisément, lorsqu'il s'agit d'élèves atteints de troubles spécifiques du langage et des apprentissages, les adaptations capitalisent sur la capacité de traitement visuel de notre cerveau pour faciliter le traitement de l'information. Pourtant, les apprenants dys peuvent trouver certaines bandes dessinées grand public difficiles à lire, en raison du style manuscrit du texte ou de la mise en page. Dans les bandes dessinées numériques, les auteurs changent souvent de police de caractères ou peuvent utiliser des nuances de gris très proches plutôt que des couleurs contradictoires, comme dans la planche ci-dessous.



Image 2 – Klein, G. & Oppenheimer, D. (2017). *Psychology: The Comic Book* Introduction. W. W. Norton & Company, Inc



Ainsi, les bandes dessinées destinées aux élèves dys devraient être conçues de manière adaptées afin de fournir une structure claire et d'aider ces apprenants à représenter les notions clés d'une leçon de manière plus visuelle. Dans ce contexte, l'adaptation se traduit de la manière suivante dans les différents éléments de la BD :

- **Le texte**

La forme visuelle de la bande dessinée les rend accessibles, néanmoins le texte peut représenter une difficulté pour les lecteurs et les apprenants dys. Les polices de caractères manuscrites peuvent être difficiles à lire, et il est donc préférable d'utiliser une police numérique. Pour les bandes dessinées, qui ont tendance à utiliser des polices qui ressemblent à un style manuscrit, on peut utiliser des polices comme Comic Sans, qui est considérée comme étant la « préférée des dyslexiques » (British Dyslexia Association), mais nous devons souligner que les chercheurs ne sont pas parvenus à une conclusion claire à ce sujet. Ce qui semble bénéfique, c'est que certains types de polices de type sans serif (tels qu'Arial, Verdana, Tahoma, Open Sans, Century Gothic et Trebuchet) sont plus faciles à lire pour une partie des dyslexiques.

Un autre point concerne le format du texte. Pour les lecteurs dys, il est préférable d'être cohérent en utilisant du texte en capitales, ce qui est d'ailleurs courant dans la BD. Cela signifie que le texte ne doit pas comporter de mots mêlant majuscules et minuscules, car cela ajoute une difficulté supplémentaire pour le lecteur dys. De plus, de texte tout en majuscules permet de garder le texte clair, ce qui est préférable pour les lecteurs visuels et les dys..

Ensuite, il est fortement recommandé d'éviter l'utilisation de l'italique. Il s'agit d'une adaptation importante, car les italiques sont fréquemment utilisées dans les bandes dessinées, dans les dialogues, les pensées, les encarts, les bulles de diffusion, etc. Une pratique très courante consiste à utiliser les caractères gras italiques pour mettre

l'accent sur un mot spécifique, par opposition au gras ordinaire (dans le cas des bandes dessinées classiques). Pour les dys, le mot à accentuer pourrait plutôt être mis en gras ou écrit d'une couleur différente. Enfin, les chiffres doivent généralement toujours être écrits en toutes lettres, sauf s'il s'agit d'une date, d'une désignation, d'une partie de nom ou d'un nombre plus important.

- **Les cases**

Le case est l'espace qui montre l'action qui se déroule, comme le ferait une caméra dans le cinéma. Une case adaptée doit être suffisamment grande et avoir un contour clair, pour aider le lecteur dys à distinguer les différentes actions et scènes. L'ordre des cases doit être clair et fluide afin d'aider le lecteur à naviguer de case en case et à suivre l'histoire. Pour les jeunes lecteurs, il pourrait y avoir des flèches indiquant l'ordre dans lequel lire les cases. Aussi, en occident, les cases doivent se lire de gauche à droite, être alignées, suivre un ordre logique et avoir des tailles et formes plutôt homogènes.

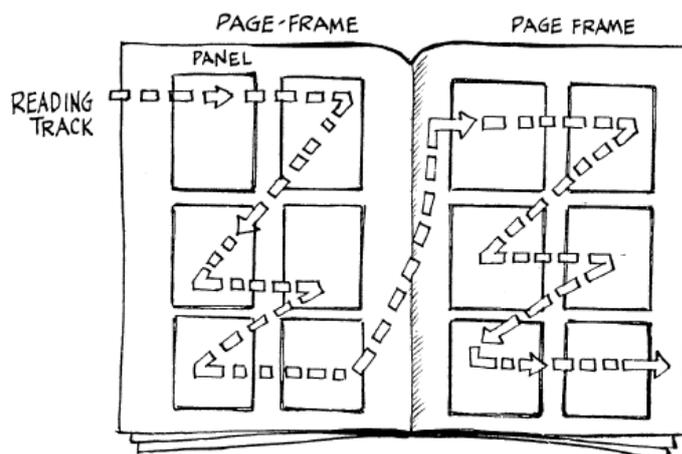


Image 3 - Eisner, W. (1985). Comics and Sequential Art, p.41

L'exemple des mangas, qui se lisent de droite à gauche, est particulier. Ceux-ci peuvent en effet être difficiles à lire pour les lecteurs dys occidentaux.



- **Les bulles et la présentation du dialogue**

Les bulles de bande dessinée (ou ballons) tentent de capturer et de rendre visible au lecteur l'élément sonore. Le texte à l'intérieur d'un ballon se lit de gauche à droite et de haut en bas dans les pays occidentaux, et par rapport à la position du locuteur. Pour les dys, il est important d'utiliser les queues des bulles indiquent quel personnage parle en pointant vers leur bouche.

La forme de la bulle peut varier : elle peut être ronde, ondulée ou tremblante pour signaler la détresse d'un personnage, être accentuée grâce à un double contour, ou avoir une forme de nuage dans le cas de la bulle de pensée. Il n'y a aucun problème à utiliser différentes formes de bulles de bande dessinée pour le lecteur dys, à condition que leur utilisation soit cohérente tout au long de la bande dessinée. Il est cependant important d'avoir suffisamment d'espace à l'intérieur des bulles pour que le texte s'y adapte, en évitant d'utiliser des traits d'union pour casser les mots. De plus, les bulles ne doivent pas se chevaucher entre elles ni avec le cadre de la case.



L'utilisation de bulles doubles n'est pas problématique.

Image 4 – Bulle double

De plus, l'expression de la parole comprend également les **encarts** pour indiquer le lieu et l'heure, le monologue interne, ou la narration en général. Ces encarts sont la plupart du temps dans la même police de caractères que le dialogue, ou un peu plus



grandes, mais il faut toujours éviter de les écrire en italique ou en gras, comme mentionné précédemment.

- **Les illustrations et autres éléments graphiques**

Un aspect important à prendre en considération pour les bandes dessinées adaptées concerne la manière dont l'image est présentée, c'est-à-dire l'illustration et la conception graphique en général. Afin de faciliter la lecture, l'image doit être de bonne qualité, y compris lors de l'impression. Il convient d'éviter les choix graphiques très contrastants et intenses, mêlant de nombreuses couleurs vives. L'utilisation du noir et blanc et un contour clair pour chaque élément est le choix le plus sûr en terme d'adaptation pour les dys. Il convient également de faire attention à la distance entre l'image et le texte, qui ne doit pas être trop éloignée afin que le lecteur puisse facilement faire les liens logiques.

Ainsi, des adaptations simples de la bande dessinée peuvent être faites dans les aspects mentionnés ci-dessus pour faciliter la lecture pour les élèves ayant des troubles spécifiques du langage et des apprentissages, et donc de rendre la bande dessinée plus accessible et plus inclusive pour tous.



3.2. Propositions pour une approche plus inclusive de la bande dessinée au vu des différentes cultures, et pour les élèves ayant des difficultés socio-économiques

Les bandes dessinées racontent des histoires, et une histoire est rarement neutre. L'auteur de toute forme d'histoire crée dans un cadre spécifique, à un moment donné, avec des idées préconçues ou des références que le lecteur ou le public doit avoir pour bien comprendre le résultat final. Chaque type et genre de bande dessinée a ses propres codes et structures qui permettent de les comprendre.

Tout au long de ce guide, nous avons exploré comment la bande dessinée peut soutenir le processus d'apprentissage, et nous avons souligné le fait que cette forme d'art séquentiel implique activement le lecteur dans la compréhension de ce qui se passe entre chaque case. Par conséquent, nous avons démenti l'idée selon laquelle la bande dessinée faciliterait l'apprentissage car elle ne ferait que décorer le texte, qui serait le véritable point focal du processus d'apprentissage. Nous avons également exploré l'idée que l'utilisation de la bande dessinée dans l'éducation n'est pas nécessairement aussi simple que de mettre des images ou des photos dans une leçon pour la rendre plus attrayante. Les représentations du genre, des questions raciales, des handicaps, des cultures, des religions ou d'autres identités ou groupes de personnes en général (par exemple, les personnes intelligentes, les personnes fortes, etc.) comportent des défis et des opportunités en termes d'inclusion. Bien que ce sujet pourrait faire l'objet d'un guide complet, nous vous proposons dans cette section de vous fournir, en tant qu'éducateur, des exemples et des approches pour vous assurer de ne pas véhiculer de préjugés dont vous pourriez ne pas être conscient lorsque vous utilisez des bandes dessinées dans votre classe.



Nous vous proposons d'aborder deux axes de votre approche de la bande dessinée qui pourraient comporter des préjugés dans la manière dont vous l'utiliserez dans votre classe :

- Premièrement, explorons l'idée que certains types de bandes dessinées seraient meilleurs à utiliser que d'autres dans un cadre éducatif, et voyons comment surmonter cette manière de penser,
- Deuxièmement, examinons comment plusieurs types d'identité peuvent être représentés, et déformés, dans différents types de bandes dessinées, et comment être conscient de ces aspects dans le matériel que vous offrez à vos élèves.

a) L'importance de ne pas faire de discrimination entre les différents types de bande dessinée

Si vous êtes arrivé à ce point dans la lecture de ce guide, nous supposons que vous avez lu une forme de bande dessinée à un moment donné de votre vie. Vous savez donc que vous préférez certains types de bandes dessinées à d'autres que vous aimez moins, voire pas du tout. C'est tout à fait normal puisqu'il s'agit d'une question de goût : nous préférons tous différents types de livres, de films ou de musique. L'objectif de cette partie n'est pas de vous convaincre d'aimer les comics américains d'action ou les mangas contemplatifs sur la vie quotidienne au Japon. Nous aimerions simplement vous faire part de quelques réflexions pour vous montrer comment vous pourriez réfléchir de manière critique à votre approche de la bande dessinée en général, de l'éducation en particulier, et de vous permettre de détecter si vous véhiculiez malgré vous des préjugés qui pourraient rendre vos élèves désintéressés ou les amener à se sentir stigmatisés.



Nous avons choisi d'explorer trois hypothèses sur la manière dont les bandes dessinées peuvent être discriminées les unes par rapport aux autres, comment ces critères pourraient véhiculer un jugement de valeur et, en fin de compte, ne pas être aussi pertinents qu'on pourrait le penser dans un contexte éducatif. Il s'agit de : différencier les bandes dessinées selon leur origine ou leur culture de référence, différencier les bandes dessinées selon leur objectif (artistique ou commercial), ou d'opposer les bandes dessinées publiées sur papier aux bandes dessinées numériques, ou webcomics.

Différencier les bandes dessinées selon leur contexte d'origine ou leur culture de référence

Il est certainement limitatif de restreindre la variété des bandes dessinées modernes dans les trois groupes d'origine que sont le style européen, le style américain et le manga ou manhwa (car le manga n'est pas seulement produit au Japon). Comme l'objectif de ce chapitre n'est pas de vous donner des conseils théoriques ni une méta-analyse de ce que sont ou ne sont pas les BD, nous nous permettrons toutefois d'utiliser ce raccourci pour faire valoir notre point de vue.

Bien qu'il existe une grande variété d'œuvres dans les trois catégories, nous proposons de les utiliser car les BD peuvent généralement être identifiées comme utilisant les codes d'un type de BD plus que les autres. Ainsi, il existe aujourd'hui une vague qui a pris en maturité de mangas créés en France, comme « Lastman » (Bastien Vives, Balak, Michael Sanlaville) ou « Radiant » (Tony Valente). Si certaines références culturelles, telles que les blagues ou le rythme de la narration, peuvent présenter des similitudes avec les codes des bandes dessinées européennes, ces œuvres peuvent être considérées comme étant des mangas, car elles utilisent principalement les codes du genre. Ces œuvres commencent à être reconnues comme des mangas par des auteurs japonais célèbres, tels que Hiro Mishima (« One



Piece ») ou Yusuke Murata (« One Punch Man). Il existe bien sûr de nombreux autres exemples de bandes dessinées liées à plusieurs genres ou produites en dehors de leur culture d'origine.

Que ce soit à cause d'un préjugé culturel, ou par simple préférence personnelle, chacun d'entre nous préférera un certain type de bande dessinée à un autre. Si le fait d'avoir une préférence personnelle peut difficilement être considéré comme un problème, cela peut s'accompagner d'un jugement de valeur : par exemple, on pourrait penser que les BD européennes sont plus nobles (car nous nous adressons à un public européen), alors que les comics américains seraient des produits commerciaux de faible qualité, et que les mangas seraient considérés comme mal dessinés. Ce type de jugement de valeur peut devenir un problème dans l'approche d'un éducateur qui sélectionne des BD pour ses cours.

Dans ses recherches sur la pertinence de l'ajout de bandes dessinées aux catalogues des bibliothèques, la bibliothécaire Agnès Deyzieux (2007) note que la bande dessinée en général, et le manga en particulier, sont particulièrement attrayants pour les adolescents. Selon elle, ce sont des types de littérature qui n'appartiennent pas à l'école, et qui permettent donc aux adolescents d'avoir un sentiment d'appartenance à un groupe de pairs qui partagent une passion hors du monde des adultes. Cette analyse est corroborée par une étude du Syndicat National de l'Édition en France (Depaire, 2019), dans laquelle les auteurs ont interrogé des enseignants et des bibliothécaires scolaires sur leur utilisation de la bande dessinée. L'une des conclusions de cette étude est que dans les zones défavorisées, les élèves parlent de la bande dessinée, des comics et du manga, ce qui les incite à se rendre à la bibliothèque de l'école pour lire des bandes dessinées. En ce sens, les bandes dessinées peuvent être attrayantes pour des populations qui n'ont pas nécessairement l'habitude de lire : au lieu de lire en famille, elles le feraient avec leurs amis. Les bandes dessinées amèneraient ces lecteurs non seulement aux bandes



dessinées de la bibliothèque, mais aussi aux ressources de la bibliothèque dans son ensemble : une étude américaine a montré que l'inclusion des bandes dessinées dans le catalogue d'une bibliothèque peut augmenter de deux à quatre fois la circulation de l'ensemble de la collection de la bibliothèque.

En bref, il est préférable pour les éducateurs de ne pas se limiter à l'utilisation d'un seul type de bandes dessinées dans l'enseignement, car non seulement définir un type de bandes dessinées peut se révéler difficile, mais aussi car utiliser une variété de bandes dessinées, c'est avoir plus de chances de trouver ce qui correspond aux intérêts de vos élèves et d'impliquer la plupart d'entre eux dans vos activités de classe.

Différencier les bandes dessinées en fonction de leur objectif

Les bandes dessinées commerciales ont-elles une place dans la classe ? Les bandes dessinées qui mettent l'accent sur l'aspect artistique de la réalisation de BD sont-elles utilisables, ou seraient-elles trop compliquées à présenter aux élèves ? Les bandes dessinées créées grâce à un financement participatif peuvent-elles être utilisées en classe ? Doit-on se contenter d'utiliser des bandes dessinées qui seraient présentées comme « pédagogiques », ou encore des bandes dessinées documentaires ?

Un éducateur qui utiliserait déjà des bandes dessinées en classe trouverait probablement ces questions plutôt faciles. Cependant, pour un nouvel utilisateur, et même pour nous au moment où nous avons rédigé ce guide, nous avons dû nous demander si l'objectif ou le processus de création d'une bande dessinée aurait un impact sur sa valeur éducative.

La réponse simple est : non. Aucun argument privilégiant un type de bande dessinée ne pourrait pas être contredit. Par conséquent, nous conseillons d'utiliser différents types de bandes dessinées. Vous pourriez utiliser des comics aux côtés des classiques européens, ainsi que quelques bandes dessinées numériques, ou encore des formes



innovantes de bandes dessinées. L'éditeur français Editions Rutabaga, par exemple, crée des formes innovantes de bandes dessinées qui demandent plus au lecteur que de simplement tourner les pages : le lecteur doit plier, déplier, coudre ou tourner ses bandes dessinées. Bien que ces ouvrages ne soient disponibles qu'en français, vous pourriez offrir à vos élèves une expérience de manipulation de la bande dessinée d'une autre manière. Autrement, vous pourriez imprimer des cadres de bande dessinée séparés et demander à vos élèves de trouver plusieurs façons de faire une bande dessinée ou une planche avec eux. Cela pourrait être une activité intéressante pour les élèves dys, pour lesquels il peut être particulièrement bénéfique d'avoir des activités qui ne sont pas uniquement basées sur la lecture.

En ce qui concerne les bandes dessinées qui sont qualifiées d'éducatives, il est important de s'assurer qu'elles racontent des histoires intéressantes. Si vous utilisez des bandes dessinées pour inclure des méthodes d'enseignement non formelles et que vous finissez par utiliser une bande dessinée qui dispense une leçon tout comme vous le feriez, sa valeur ajoutée sera limitée. Dans le cas des bandes dessinées descriptives, comme certaines bandes dessinées commandées par des institutions, des associations ou des entreprises pour expliquer un sujet, il est important de les lire et de vérifier si elles visent uniquement à apporter de la connaissance pure au lecteur. Si vos élèves ont l'impression que vous utilisez les bandes dessinées comme n'importe quel autre livre ou manuel, ils pourraient se sentir plus frustrés par l'expérience.

On pourrait considérer la bande dessinée de presse comme un simple outil d'information. Cependant, elles sont biaisées car elles sont faites pour exprimer le point de vue de leur auteur, et elles sont faites pour être lues dans un contexte spécifique. Ainsi, si vous choisissez d'utiliser de telles bandes dans votre classe, assurez-vous que vous fournissez suffisamment de contexte pour que vos élèves



puissent comprendre toute référence ou allusion (l'utilisation de symboles), et expliquez-leur bien que cette BD exprime un point de vue spécifique.

La variété est la clé, non seulement pour favoriser la motivation de vos élèves, mais aussi pour éviter d'avoir uniquement une posture d'autorité vis-à-vis d'eux.

Pourquoi utiliser des bandes dessinées numériques et des webcomics

Après ce dernier point, comme tous les lecteurs de ce guide ne connaissent peut-être les bandes dessinées numériques, nous souhaitons présenter brièvement ces nouvelles approches de l'art séquentiel. Les bandes dessinées numériques peuvent être divisées en deux grandes catégories : les bandes dessinées distribuées sur le web, ou webcomics, et les bandes dessinées numériques dynamiques.

Voyons d'abord ce que sont les webcomics. Bien que les magazines de BD amateurs, aussi appelés fanzines, existent depuis longtemps, internet a offert un moyen plus accessible pour les nouveaux créateurs de bande dessinée d'atteindre un public large, grâce aux blogs et aux réseaux sociaux. Des auteurs tels que l'artiste Liz Climo, qui a notamment travaillé sur le dessin animé « Les Simpson », Sarah Andersen (« Sarah's Scribbles ») ou Nick Seluk (« The Awkward Yeti ») créent régulièrement des bandes dessinées qui sont destinées à être distribuées par le biais des médias sociaux. Ce format encourage les auteurs à créer des formes courtes, souvent en quatre cases, afin d'être affichés entièrement lorsque quelqu'un fait défiler son fil d'actualité. En ce sens, elles sont destinées à être accrocheuses et à être lues rapidement. Comme un bon nombre d'auteurs traitent de leur vie quotidienne dans ces bandes dessinées, elles pourraient permettre à vos élèves de s'identifier aux situations représentées et susciter leur intérêt.

Une autre forme de webcomics est apparue récemment, qui profite de la possibilité de faire glisser des images de gauche à droite sur Facebook ou Instagram. Le lecteur ne voit que la première case et glisse horizontalement pour voir les cases suivantes,



une à la fois. Des auteurs tels que Pascal Champion créent des bandes dessinées qui sont avant tout destinées à être lues de cette façon.

Il est intéressant de voir que certains auteurs, comme Chris Grady (« Lunar Baboon ») ou « Shen » (« Owlurd/Shen Comix ») changent le format de leurs œuvres en fonction de la plateforme qu'ils utilisent, ce qui montre la polyvalence de la publication de BD sur les réseaux sociaux.

Dans l'ensemble, comme les bandes dessinées sur le web sont conçues pour être facilement partagées sur les réseaux sociaux, vos élèves en ont probablement lu quelques-unes. N'hésitez pas à leur demander quelles sont leurs pages et leurs auteurs préférés !

Note :

Plusieurs auteurs de de webcomics autorisent d'autres personnes à utiliser leurs œuvres si celles-ci sont créditées et si le but de l'utilisation n'est pas commercial. En ce sens, ces ressources pourraient être intéressantes pour les enseignants. Vous pouvez toujours vérifier les conditions d'utilisation des œuvres d'un auteur de webcomics dans leur FAQ ou dans la section « À propos » de leur site.

La lecture de bandes dessinées à l'écran a ouvert de nouvelles formes ou de nouvelles façons de lire les bandes dessinées, comme l'envisageait Scott Mc Cloud lorsqu'il a déclaré que la création de bandes dessinées numériques offrirait une « toile infinie » (2000, 2009). Selon lui, la création de bandes dessinées numériques permet de développer des histoires dans un espace potentiellement illimité et de les explorer de manière multidirectionnelle. Si certains auteurs ont mené des expériences autour de cette idée, comme Daniel Merlin Goodbrey, celles-ci ne sont



pas nécessairement accessibles à tous et n'ont pas été conçues pour être diffusées auprès d'un public large.

L'un des premiers exemples à grande échelle de l'utilisation de formes numériques de bandes dessinées pourrait être le lancement par Marvel Comics de la collection « Infinite » en 2013, une collection de bandes dessinées exclusivement numériques dans laquelle le lecteur peut soit se déplacer vers une autre partie de l'image qu'il regarde, soit changer de case, soit ajouter des bulles de texte, des onomatopées, des images ou d'autres cases sur ce que le lecteur a déjà à l'écran. Ces bandes dessinées peuvent parfois ressembler à de l'animation, mais le rythme est proche de celui des bandes dessinées, et elles sont conçues pour être lues comme telles. En effet, elles permettent de naviguer en avant et en arrière, et de choisir de lire case par case ou page par page. Si la collection Infinite de Marvel n'est disponible que par le biais d'applications payantes, d'autres ont développé des bandes dessinées dynamiques (ou des romans graphiques défilants) que vous pouvez lire en ligne gratuitement. Par exemple, « Phallaina » de Marietta Ren et le thriller « Media Entity » de Simon Kansara et Emilie Tarascou sont disponibles en ligne en français et en anglais.

Grâce à la polyvalence des bandes dessinées numériques, qu'il s'agisse de formes simples de bandes dessinées distribuées sur le web ou de romans graphiques dynamiques, nous vous encourageons à explorer leur utilisation dans vos salles de classe. Les webcomics racontent des histoires auxquelles vos élèves peuvent s'identifier, et les bandes dessinées dynamiques incitent vos élèves à lire et à vivre l'histoire de différentes manières : dans les deux cas, cela leur donne un sujet de discussion.



b) Représentations et déformations dans la bande dessinée

L'inclusion ne se limite pas au type de bandes dessinées que vous présentez à vos élèves, mais aussi aux représentations que ces bandes dessinées offrent. Bien qu'il puisse être tentant de penser que les bandes dessinées sont neutres, elles véhiculent des idées sur ce qui peut être représenté et comment, comme le ferait toute autre œuvre culturelle ou médiatique.

S'il existe une multitude d'écrits sur le thème des représentations d'indignité et leurs déformations dans différents types de BD — à cet égard, ce qui s'applique aux mangas peut s'appliquer ou non aux BD européennes —, nous ne prétendons pas couvrir l'intégralité du sujet dans ces pages. Ce que nous proposons, c'est d'introduire trois dimensions de ce thème pour vous permettre d'être conscient des représentations possibles de groupes de personnes et de stéréotypes utilisés dans le corpus que vous aurez choisi, et des bonnes pratiques pour éviter qu'une partie de vos élèves se sente exclue ou jugée.

En tant qu'œuvre ou produit culturel, les bandes dessinées transmettent des idées liées à leur contexte culturel. Elles ne doivent donc pas être les seules à être pointées du doigt lorsqu'elles véhiculent une image simplifiée ou négative d'un groupe de personnes : il est en effet peu probable qu'elles soient le seul média de leur temps à le faire. Affirmer ce principe ne revient pas à fournir une excuse pour toute représentation négative ou déformée, qu'elle soit volontaire ou non. Mais il est essentiel de garder à l'esprit ce facteur et ces complexités pour utiliser la bande dessinée avec vos élèves de manière plus renseignée.

Nous allons d'abord présenter le sujet des représentations de genre, des rôles et identités de genre dans la bande dessinée ; puis nous passerons aux représentations des questions raciales et ethniques, des cultures et de l'histoire ; et nous terminerons en réfléchissant aux représentations des handicaps et troubles.



Les représentations, rôles et identités de genre

La représentation des genres dans les bandes dessinées reste un sujet important pour les analystes des différentes formes de bandes dessinées. Il en ressort qu'il existe deux grandes tendances dans la représentation des femmes dans les bandes dessinées. Tout d'abord, les personnages féminins significatifs ont tendance à être moins nombreux lorsqu'ils ne sont pas totalement absents. Deuxièmement, les personnages féminins ont été historiquement relégués au rang de stéréotypes de rôle de soin ou maternants, ou de personnages trop sexualisés. Bien qu'il existe de nombreuses études sur le sujet, il ne semble pas possible de les résumer dans ces pages sans risquer d'en simplifier les conclusions, ce qui les rendrait faciles à contredire en fonction de l'expérience personnelle de lecture de chacun. Par exemple, le caractère féministe ou non de la série *Sailor Moon* de Naoko Takeuchi, publiée de 1991 à 1997, est un sujet de débat (Newsom, 2004). Si ce manga raconte l'histoire d'une équipe d'adolescentes de caractères différents qui sauvent le monde à plusieurs reprises, il n'en reste pas moins qu'elles mènent leurs aventures dans des tenues colorées inspirées des uniformes scolaires japonais. Dans le cas des comics, si les super-héroïnes ont gagné en visibilité, on peut encore voir des limites dans la façon dont elles sont représentées, notamment en termes de rapport à la force et au pouvoir, par rapport à leurs homologues masculins (Murphy, 2016 ; Shendruk, 2017). Une telle analyse n'épargne pas les bandes dessinées françaises et belges : si Bécassine, l'un des premiers personnages féminins à apparaître dans les journaux, a été créée avant tout pour éduquer les filles à devenir de bonnes épouses, certains affirment qu'elle a pris un tour plus héroïque pendant les guerres (LipaniVaissade, 2009).

Cependant, comme notre titre l'indique, les représentations négatives du genre ne s'appliquent pas seulement aux femmes. Si le panel des stéréotypes masculins utilisés dans les bandes dessinées est généralement plus riche, il semble y avoir une



bonne part d'hommes athlétiques. On peut affirmer que cela fixe des normes difficiles, voire impossibles, à atteindre pour les garçons. Pour d'autres, il peut être difficile de s'identifier à de tels modèles. D'autre part, dans la culture populaire, les hommes efféminés et les personnages homosexuels ont tendance à être cantonnés à des rôles de méchants. Dans certains cas, il s'agit de personnages créés à l'origine comme l'ennemi du héros, mais qui sont devenus si populaires qu'ils sont devenus des héros à leur manière (comme le Joker et Harley Quinn dans l'univers de Batman de DC ou Loki chez Marvel).

Ce débat étant riche, complexe et intéressant, nous vous conseillons simplement de veiller à ce que plusieurs rôles et types de femmes et d'hommes soient représentés dans les bandes dessinées que vous choisissez.

Les représentations raciales et ethniques, les cultures, et l'histoire

Tout contexte culturel ou historique comporte son lot de représentations erronées d'autres cultures, d'autres peuples et de l'histoire. Nous avons choisi de mettre en évidence ces perceptions car elles peuvent être plus complexes que les problèmes de représentations de genre, dont les problématiques évoluent peu au fil du temps.

Les représentations raciales, ethniques ou culturelles, les stéréotypes et les préjugés évoluent avec le temps et au-delà des frontières : ainsi, un produit culturel peut paraître normal à un certain moment, mais paraître choquant à un public ultérieur. Cela peut également se produire entre différentes cultures. Comme mentionné ci-dessus, cela ne veut pas dire que ces représentations doivent être excusées, mais il est important de garder ces facteurs à l'esprit pour détecter les représentations biaisées et éviter de les diffuser sans s'en rendre compte et sans donner de contexte.

Supposons que vous vouliez utiliser des bandes dessinées classiques dans votre classe et que vous choisissiez de travailler avec Tintin de Hergé, car la série peut sembler intemporelle : vous ne pourriez pas choisir n'importe quel livre de la



collection. « Tintin au Congo » (1931), le deuxième volume de la série, offre une vision stéréotypée de l'Afrique et des Africains. Les Congolais sont dépeints comme ayant un comportement enfantin, comme étant naïfs et paresseux, et ils s'expriment dans un langage caricatural. Cela viendrait principalement du fait que cette bande dessinée a été commandée par l'éditeur de Tintin afin d'encourager les jeunes Belges à s'installer au Congo, mais Hergé lui-même n'y a jamais mis les pieds et n'a pu se documenter qu'à partir de journaux au ton colonialiste. Bien que certaines modifications aient été apportées à l'album original après la Seconde Guerre mondiale, cet album appartient toujours à un contexte très particulier qui doit être expliqué aux lecteurs pour qu'ils ne prennent pas ce qui est dépeint pour argent comptant (Bichler, 2019).

Pour donner un exemple plus contemporain, dans « American Born Chinese », Gene Luen Yang raconte l'histoire d'un garçon sino-américain qui déménage et a du mal à s'intégrer dans son nouveau lycée. Ce roman graphique met également en scène Chin-Kee (pour l'anglais « chinky », dont l'équivalent français serait le péjoratif « chinetoque »), un personnage qui incarne tous les clichés et les préjugés que les Américains peuvent avoir sur les Chinois et les Asiatiques en général. Dans cet exemple, ce personnage stéréotypé est exagéré pour offenser le lecteur et lui faire comprendre qu'il n'est pas agréable d'être assimilé à des stéréotypes. Mais là encore, hors contexte, ce personnage pourrait être mal interprété : l'auteur mentionne dans une interview que certains lecteurs ont étonnamment trouvé ce personnage « mignon » (Barajas, 2016).

Il y a bien sûr beaucoup à dire sur les problèmes de représentations, des stéréotypes et des préjugés raciaux et culturels qui peuvent être véhiculés par des bandes dessinées. Notre but, ici, est simplement de vous encourager à vérifier le contexte culturel des bandes dessinées que vous utiliseriez dans votre classe, comme pour tout autre matériel, et de les accompagner d'explications complémentaires sur le



contexte dans le cas où des personnages ou des situations pourraient être mal interprétés.

Représentations des handicaps et des troubles

Si les représentations de genre et de race viennent rapidement à l'esprit lorsqu'on pense à l'aspect inclusif ou non des représentations dans les bandes dessinées, on ne pense pas toujours à la représentation des handicaps et des troubles. Même quand on y pense, l'une des premières catégories de handicaps qui vient à l'esprit serait probablement de représenter des utilisateurs de fauteuil roulant. Voici donc une introduction à ce sujet, avec quelques suggestions de titres qui abordent des handicaps et troubles spécifiques.

Parmi les premiers exemples de personnages avec un handicap dans la culture populaire, on peut penser à Daredevil ou à Professor Xavier de Marvel, ou à Barbara Gordon de DC. Voici une brève présentation de ces personnages : Daredevil est un avocat qui a été rendu aveugle par un produit chimique lors d'un accident de la route lorsqu'il était enfant, et qui a développé un sens de l'ouïe surhumain qui lui permet de percevoir plus que par la vue. Le professeur Xavier est un génie scientifique doté de pouvoirs télépathiques qui est devenu paraplégique lors d'une rencontre avec un extraterrestre. Barbara Gordon a d'abord été présentée comme une super-héroïne classique combattant le crime, mais elle a perdu l'usage de ses jambes en se faisant tirer dessus, et a changé de rôle pour devenir une experte en informatique et aider d'autres super-héros dans leurs missions. Ce sont là des exemples intéressants, et on peut en trouver d'autres dans des ouvrages européens ou japonais. Ainsi, certaines œuvres d'Alejandro Jodorowsky mettent en scène des personnages avec un handicap : le personnage principal dans « Bouncer » est mutilé, et le personnage principal de « Face de Lune » est muet. Ce qui est intéressant ici, c'est de proposer des histoires sur la façon dont certains personnages surmontent ce



qu'eux-mêmes ou d'autres pourraient percevoir comme un handicap. Toutefois, ces personnages évoluent tous dans des mondes fantastiques.

Pour des exemples plus terre à terre, voici une liste d'œuvres pour entrer en la matière. Elles sont disponibles en anglais, et en partie en français. Nous avons choisi de fournir quelques exemples d'œuvres qui visent d'avord à raconter une histoire plutôt qu'à enseigner :

- « A Silent Voice » (2011-2014) de Yoshitoki Oima, est un manga qui raconte l'histoire d'un adolescent qui a perdu ses amis parce qu'il a agressé une fille sourde. Ils se retrouvent plus tard, et il décide de se racheter.
- « REAL » (commencé en 1999) de Takehiko Inoue est un manga qui parle de handicap physique, de sport et du désir de s'intégrer.
- « Perfect World » de Rie Aruga raconte une histoire d'amour entre une femme de 26 ans et son petit ami de l'époque du lycée qu'elle retrouve lors d'une fête, et qui est maintenant en fauteuil roulant.
- « Invisible Differences » de Julie Dachez et Mademoiselle Caroline, est un roman graphique qui raconte l'histoire d'une adulte qui découvre qu'elle est atteinte du syndrome d'Asperger. Il offre une perspective intéressante du point de vue d'une personne souffrant d'un trouble du spectre autistique, tandis que de nombreux ouvrages traitent des enfants autistes du point de vue de leurs parents.
- Au sujet de la santé mentale : les webcomics « Lunar Baboon » de Chris Grady traitent souvent de la dépression, et la série « Sarah's Scribbles » de Sarah Andersen traite souvent de l'anxiété.

Si l'un de vos élèves souffre d'un handicap ou d'un trouble dont vous avez connaissance, veillez à introduire le sujet de manière réfléchie en classe. Bien qu'il soit toujours bon de viser la diversité des personnages représentés dans le matériel



que vous utilisez, le fait de toujours insister pour trouver des ressources qui explorent un handicap ou un trouble parce qu'il concerne un de vos élèves pourrait avoir l'effet inverse : au lieu d'inclure ces élèves, vous pourriez leur donner le sentiment d'être surexposés.

Conclusion

Ce chapitre a exploré de nombreuses facettes de l'utilisation inclusive de la bande dessinée en classe. Notre objectif était de mettre en lumière des obstacles parfois invisibles. Ainsi, vous pourriez ne pas aussi bien réussir à intéresser vos élèves que vous le pensiez si vous concentrez vos sélections sur un seul type de bande dessinée donc ils n'ont jamais entendu parler. C'est pourquoi nous vous conseillons de varier les sources que vous utilisez : nous espérons vous avoir donné les connaissances de base sur les différents genres, formes et sujets pour vous aider à essayer d'explorer de nouvelles formes de bande dessinée.

De plus, dans un cadre éducatif, il est important de prêter attention à la façon dont les bandes dessinées montrent, ou ne montrent pas, des catégories de personnes. Si vous utilisez des strips ou des planches dans lesquelles les personnages féminins sont toujours dans un rôle de soin ou maternisant, cela peut éloigner les élèves qui ne s'identifient pas à ce stéréotype, et donner de surcroît une image réductrice des rôles de genre. Si les personnages étrangers sont représentés en vêtements traditionnels et mis en scène dans des histoires qui mettent l'accent sur leur altérité, cela peut également être aliénant. Nous avons suggéré plusieurs axes pour analyser le contenu des BD que vous utilisez, et proposé quelques titres qui traitent de sujets moins souvent abordés.

Ce rapide aperçu des moyens d'utiliser la bande dessinée en classe de manière inclusive peut sembler intimidant si vous êtes nouveau dans le monde de la bande



dessinée. Pour vous faciliter la tâche, n'oubliez pas que des exemples célèbres et populaires peuvent être un bon point de départ. La série X-Men de Marvel est ainsi souvent perçue comme un bon point d'entrée pour discuter de l'altérité et de la discrimination, car elle met en scène une grande variété de personnages (Di Minico, 2019).

Nous espérons que cela vous donnera suffisamment de matière à réflexion pour vous aider à sélectionner des bandes dessinées et des livres avec vos élèves !



BIBLIOGRAPHIE DU CHAPITRE 3

- Andersen, S. *Sarah's Scribbles*. Retrieved March, 1st 2020 from <https://sarahcandersen.com/>
- Aruga, R. (2016) *Perfect World*. Rancon, France: Editions Akata.
- Barajas, J. (2016, September 30th) This Chinese-American cartoonist forces us to face racist stereotypes. *PBS*. Retrieved from <https://www.pbs.org/newshour/arts/this-chinese-american-cartoonist-forces-us-to-face-racist-stereotypes>
- Bichler, C. (2019, January 23rd) Pourquoi « Tintin au Congo » fait-il encore polémique aujourd'hui ? (Why is "Tintin in the Congo" still controversial today?).
- British Dyslexia Association (BDA) (2018), *Dyslexia Style Guide*
- Blambot.com Comic Book Grammar & Tradition [Blog post]. Retrieved from <https://blambot.com/pages/comic-book-grammar-tradition>
- Cohen, M.J. & Sloan, D.L. (2007). *Visual supports for people with autism: A guide for parents and professionals*. Bethesda, MD: Woodbine House, Inc.
- Dettinger C. (2013) "Using Visual Supports with Students Accessing an Adapted Curriculum". *Education 589 Projects*. 11. https://scholar.umw.edu/education_589/11
- France Culture. Retrieved from <https://www.franceculture.fr/bd-bande-dessinee/pourquoi-tintin-au-congo-fait-il-encore-polemique-aujourd'hui>
- Champion, P. *Pascal Champion*. Retrieved from URL <http://pascalchampion.blogspot.com/>
- Climo, L. *The Little World of Liz*. Retrieved March, 1st 2020 from <https://thelittleworldofliz.com/>
- Dachez, J., *Mademoiselle Caroline* (2016) *Différence invisible (Invisible Differences)*. Paris, France: Delcourt.
- Depaire, C. (2019) *Etat des lieux : La place de la Bande dessinée dans l'enseignement (State of play: comics in education)*. Retrieved from <https://www.sne.fr/actu/etude-la-place-de-la-bande-dessinee-dans-lenseignement/>
- Deyzieux, A. (2007) Ado et manga : la passion de la lecture (Teenagers and manga: a passion for reading). *Inter CDI*, 07/2007, 208, 122-128.
- Di Minico, E. (2019) Chapter Ten — X-Men Saga and the Dystopian "Otherness": Race, Identity, Repression and Inclusiveness in the Mutant World. In Broadman, B. and Doan, J.E. (Ed.) *Utopia and Dystopia in the Age of Trump* (University Press Copublishing Division / Fairleigh Dickinson University Press). USA: Rowman & Littlefield.
- Goodbrey, D. M. *E-Merl.com*. Retrieved March, 1st 2020 from <http://e-merl.com/>
- Grady, C. *Lunar Baboon*. Retrieved March, 1st 2020 from <http://www.lunarbaboon.com/>
- Herge (2006). *Tintin au Congo* (23rd ed.). Brussels, Belgium: Casterman.
- Inoue, T. (2005) *Real*. Paris, France: Dargaud Benelux-Kana.
- Jodorowsky, A., Boucq, F. (2001) *Bouncer #1*, Paris, France: Les Humanoïdes Associés.
- Jodorowsky, A., Boucq, F. (1992) *Face de Lune (Moon Face) #1*. Paris, France: Casterman.



- LipaniVaissade, M. (2009). La révolte des personnages féminins de la bande dessinée francophone: Cartographie d'une émancipation de fraîche date (The revolt of the female characters of the French-speaking comic strip: Cartography of a recent emancipation). *Le Temps des médias*, 12(1), 152-162.
Retrieved from <https://www.cairn.info/revue-le-temps-des-medias-2009-1-page-152.htm>
- *Marvel Infinite Comics*. Retrieved March, 1st 2020 from <https://www.marvel.com/comics/discover/451/infinite-comics>
- McCloud, S. (2000). *Reinventing Comics: The Evolution Of An Art Form*, New York, USA: Harper Collins.
- McCloud, S. (2009) The 'Infinite Canvas'. Retrieved from <http://scottmccloud.com/4-inventions/canvas/>
- *Media Entity*. Retrieved March, 1st 2020 from <http://www.mediaentity.net/fr/>
- Moody, A.K. (2012). Family Connections: Visual supports for promoting social skills in young children: A family perspective. *Childhood Education*, 88(3), 191-194. doi: 10.1080/00094056.2012.682554
- Murata, Y. (2016) *One-punch man*. Paris, France: Kurokawa.
- Murphy, K. J. (2016). "Analyzing Female Gender Roles in Marvel Comics from the Silver Age (1960) to the Present." *Discussions*, 12(2). Retrieved from <http://www.inquiriesjournal.com/a?id=1449>
- Oda, E. (2000) *One Piece*. Grenoble, France: Glénat.
- Oima, Y. (2015) *A Silent Voice #1*. Paris, France: Ki-oon.
- *Phallaina*. Retrieved March, 1st 2020 from https://phallaina.nouvelles-ecritures.francetv.fr/phallaina_en.php
- Pyles, C. (2013, February 25th) It's No Joke: Comics and Collection Development. *Public Libraries Online*. Retrieved from <http://publiclibrariesonline.org/2013/02/its-no-joke-comics-and-collection-development/>
- Sanlaville, M., Balak, Vives, B. (2013) *Lastman #1*. Brussels, Belgium: Editions Casterman.
- Seluk, N. *The Awkward Yeti*. Retrieved March, 1st 2020 from <http://theawkwardyeti.com/about/>
- *Shen Comix*. Retrieved March, 1st 2020 from <https://www.instagram.com/shencomix/>
- Shendruk, A. (2017, June) Analyzing the Gender Representation of 34,476 Comic Book Characters. *The Pudding*. Retrieved from <https://pudding.cool/2017/07/comics/>
- Smith, A. *Comics*. University of Lethbridge, Spring 2006
- Valente, T. (2013) *Radiant #1*. Roubaix, France: Ankama Editions.
- Vlahos, J. (2018, September 27). The Ultimate Guide to Comic Book Font. Retrieved from <https://www.printi.com/blog/comic-book-font/>

ANNEXE



Projet d'étude : planche réalisée par Anca CONSTANTIN, étudiante au Collège Technique "Mihai Bacescu" à Falticeni, Roumanie.



Ce guide pédagogique est disponible sous licence Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0.

Vous êtes autorisé à :

Partager — copier, distribuer et communiquer le guide par tous moyens et sous tous formats

Adapter — remanier, transformer et créer à partir de ce guide

L'Auteur ne peut retirer les autorisations concédées par la licence tant que vous appliquez les termes de cette licence.

Selon les conditions suivantes :

Attribution — Vous devez créditer l'Œuvre, intégrer un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été effectuées à l'Œuvre. Vous devez indiquer ces informations par tous les moyens raisonnables, sans toutefois suggérer que l'Auteur vous soutient ou soutient la façon dont vous avez utilisé son Œuvre.

Pas d'utilisation commerciale — Vous n'êtes pas autorisé à faire un usage commercial de cette Œuvre, ou de tout ou partie du matériel la composant.

Partage dans les mêmes conditions — Dans le cas où vous remaniez, transformez, ou créez à partir du matériel composant l'Œuvre originale, vous devez diffuser l'Œuvre modifiée dans les mêmes conditions, c'est à dire avec la même licence avec laquelle l'Œuvre originale a été diffusée.

Pas de restrictions complémentaires — Vous n'êtes pas autorisé à appliquer des conditions légales ou des mesures techniques qui restreindraient légalement autrui à utiliser l'Œuvre dans les conditions décrites par la licence.



Erasmus+

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

Code du projet : 2019-1-FR01-KA201-062855

