



Guide de création de bandes dessinées numériques



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne



Index

Les BONNES RAISONS DE CRÉER DES BANDES DESSINÉES POUR VOS COURS.....	4
1. Les bonnes raisons de créer des bandes dessinées.....	4
a. Introduction.....	4
b. Les avantages de créer vos propres bandes dessinées en tant qu'enseignant.....	5
c. Les défis de la création de vos propres bandes dessinées en tant qu'enseignant.....	11
d. Conclusion.....	15
2. Utiliser des bandes dessinées existantes contre créer ses propres bandes dessinées.....	16
a. Notes introductives.....	16
b. Les enseignants utilisent les bandes dessinées existantes pour des raisons diverses.....	16
c. La création de vos propres bandes dessinées suscite de la satisfaction en classe.....	20
COMMENT PLANIFIER LA CRÉATION & CONSEILS PRATIQUES ET FEUILLES DE ROUTE POUR GARDER LA CRÉATION SIMPLE.....	27
1. Création.....	27
a. Pré-conception et sources d'inspiration.....	28
b. Description du processus de création (conception).....	32
c. Post-conception.....	34
d. Quelques conseils pour garder les choses simples.....	38
2. Storytelling (Récits).....	43

a. Respect de la diversité culturelle et des milieux défavorisés.....	44
b. Adaptation de la bande dessinée pour l'inclusion des lecteurs Dys.....	47
c. Outils et conseils pour aller plus loin dans l'intégration des récits	50

DIFFÉRENTS STORYBOARDS ET SCÉNARIOS INSPIRÉS DE LA BANDE DESSINÉE POUR L'ENSEIGNEMENT DE L'ANGLAIS..... 53

1. Résultats de l'apprentissage 53

a. Lecture et écriture.....	55
b. Écouter et parler	58
c. Grammaire et Vocabulaire	60
d. Autre RA possible : social, culturel, émotionnel (culture, humour, émotions, sarcasme, salutations, politesse).....	61
e. Exemples de Scénarios	63

2. Modèles de storyboard et déroulement de la narration, sur la base d'exemples..... 68

a. Introduction.....	68
b. Qu'est ce qu'un storyboard?.....	68
c. Pourquoi utiliser un storyboard pour créer vos bandes dessinées?	69
d. Storyboards en éducation	70
e. À quoi ressemble un storyboard?	71
f. Quelles sont les parties d'un storyboard?.....	74
g. Construire le Storyboard	75
h. Résumé.....	77

DES OUTILS EN LIGNE POUR CRÉER DES BANDES DESSINÉES NUMÉRIQUES POUR L'ÉDUCATION..... 79

BDNF..... 80

Canva	81
Makebeliefscomix	82
Pixton	83
StoryboardThat	84
Annexes.....	86
1. Ressources supplémentaires.....	86
a. ARTICLES.....	86
b. VIDEOS.....	87
c. SITES WEB ET OUTILS	89
2. Bibliographie	91
a. Chapitre 1.1 – De bonnes raisons.....	91
b. Chapitre 1.2 – Bandes dessinées existantes.....	92
c. Chapitre 2.1 - Création	93
d. Chapitre 2.2 - Récits	93
e. Chapitre 3.1 – Résultats de l'apprentissage	94
f. Chapitre 3.2 – Modèles de story-board.....	94

LES BONNES RAISONS DE CRÉER DES BANDES DESSINÉES POUR VOS COURS

1. Les bonnes raisons de créer des bandes dessinées

a. Introduction

« Cela n'a jamais ressemblé à une mission. C'était plus comme une aventure.

Comme si on découvrait les choses au fur et à mesure qu'elles se déroulaient. »

(Mickey Smith dans Blanch et Mulvihill, 2013, p.35)

Les temps changent et l'éducation doit suivre le rythme de la technologie pour rester à jour, ce qui donne lieu à de nouvelles méthodes d'enseignement innovantes. L'une d'entre elles a été l'introduction de la bande dessinée dans les salles de classe, sous forme numérique ou non numérique, et un certain nombre d'éducateurs et d'universitaires ont fait valoir sa pertinence pédagogique.

Les bénéfices de la bande dessinée en tant qu'outil d'apprentissage vont de la motivation (Blanch & Mulvihill, 2013) au travail de l'imagination et de la capacité à raconter des histoires (Haines, n.d.), en passant par l'entraînement de la mémoire (Short et al., 2013) et le développement d'un vocabulaire unique, puisque les bandes dessinées comportent 53 mots rares par 1000 mots, comparés aux romans pour adultes, dont les mots rares n'apparaissent que 52 fois par 1000 mots (Hayes & Athens, 1988). De plus, lorsque les bandes dessinées numériques sont utilisées à des fins didactiques par le biais d'un apprentissage guidé, elles peuvent aider les élèves à développer des compétences du XXI^e siècle, comme la lecture multimodale, (c'est-à-dire la combinaison d'au moins deux modes de sémantique, tels que du texte écrit, des images, de la musique, de la parole, etc. pour

créer du sens (Elsner et al. (2013)) ; les compétences numériques, la pensée critique et la littératie visuelle, entre autres, à savoir « la capacité de reconnaître et de comprendre les idées véhiculées par des actions ou des images » (Merriam-Webster, (s.d.).

Si vous souhaitez en apprendre plus sur les avantages de l'utilisation de la bande dessinée dans l'environnement d'apprentissage, consultez [le guide pédagogique](#) du projet EdComix qui a été financé par Erasmus+. Dans l'ensemble, EdComix vise à créer une méthodologie permettant de profiter de la bande dessinée en tant qu'outil pédagogique pour l'apprentissage de l'anglais de manière inclusive, en développant un ensemble d'outils qui aideront les enseignants à mettre en œuvre une pédagogie innovante grâce à l'utilisation de bandes dessinées.

Dans le présent guide, nous examinerons les manières de créer des bandes dessinées numériques pour l'apprentissage de l'anglais qui sont inclusives pour les apprenants souffrant de troubles spécifiques du langage et des apprentissages (TSLA) et respectueuses des différences culturelles. Plus précisément, dans la première partie du guide, nous explorerons les avantages et les défis potentiels pour les enseignants lorsqu'ils créent leurs propres bandes dessinées et nous débattrons l'utilisation de bandes dessinées déjà existantes. En outre, dans le chapitre 2, nous analyserons comment planifier le processus de création de bandes dessinées et comment esquisser une narration inclusive, avant de présenter des manières de mettre en relation les bandes dessinées avec des acquis d'apprentissage et de fournir des exemples de scénarios pour servir d'inspiration dans le chapitre 3. Dans la dernière unité du guide, nous présenterons une variété d'outils en ligne pour la création de bandes dessinées numériques appropriés pour l'éducation.

b. Les avantages de créer vos propres bandes dessinées en tant qu'enseignant



Pour en revenir au chapitre actuel, nous allons détailler les avantages et les obstacles plausibles pour les enseignants lorsqu'ils conçoivent leurs propres bandes dessinées. En tant qu'éducateur, vous pourriez vous demander : « Pourquoi devrais-je créer mes propres bandes dessinées, alors qu'il en existe déjà plein ? » Même si cet argument est

incontestable, il vaut la peine de prendre en considération l'ensemble des avantages qui mettent en évidence l'effort de créer vos propres bandes dessinées. Grâce à la technologie, il est de plus en plus facile de concevoir ses propres BD en partant de zéro. Alors pourquoi ne pas tenter le coup ?

i. Flexibilité pour l'adaptation

L'un des plus grands atouts des bandes dessinées est leur capacité d'adaptation pour différents types de sujets, différents groupes d'âge et niveaux d'apprenants, ainsi que pour tous types d'apprenants. L'enseignant peut choisir n'importe quel thème pour les sujets de la bande dessinée, ce qui permet de l'adapter à l'enseignement de n'importe quel sujet, qu'il soit théorique, comme les mathématiques et l'acquisition des langues, ou plus pratique, comme les arts culinaires et la sociologie du sport. Barbosa da Silva et al. (2017) donnent de nombreux exemples de sujets et de contextes éducatifs dans lesquels la bande dessinée est sélectionnée comme outil d'enseignement. Par exemple, Barbosa da Silva et al. (2017) utilisent eux-mêmes cette méthodologie pour dispenser un cours de gestion au niveau universitaire, tandis que Snyder (1997) transmet ses expériences sur l'utilisation de la bande dessinée pour enseigner la sociologie du sport dans un lycée aux États-Unis. D'autre part, Rossetto et Chiera-Macchia (2011) ont utilisé la bande dessinée avec des élèves du secondaire pour l'acquisition de la langue italienne, tandis que Rebolho et al. (2009) ont utilisé la BD avec des élèves du primaire, afin de vérifier s'ils se souvenaient d'informations sur les bonnes habitudes posturales.

« L'un des plus grands atouts des bandes dessinées

est leur capacité d'adaptation pour différents types de sujets »

Après la sélection du sujet, déterminer les objectifs pédagogiques peut faciliter la composition et l'écriture du scénario. Lorsque les éducateurs connaissent l'âge, les capacités d'apprentissage et le niveau de connaissances de leurs élèves, ils sont en mesure de personnaliser le contenu de l'apprentissage et d'ajuster le niveau de vocabulaire en conséquence. Ainsi, un scénario utilisé pour l'acquisition de l'anglais niveau A2 pour des enfants, pourrait également être utilisé avec des adolescents et des adultes avec

seulement quelques ajustements. L'exemple ci-dessus pourrait également être modifié pour s'adapter à d'autres niveaux en écrivant les dialogues à partir d'un vocabulaire plus avancé pour le niveau B1 ou plus.

Comme il combine images et texte, le format de la BD est idéal pour attirer des types d'apprenants divers. Depuis 1983, lorsque Howard Gardner a formulé sa **théorie des intelligences multiples** et identifié huit styles d'apprentissage distincts, l'idée d'apprendre par le biais de différentes modalités (comme le mouvement, la musique, les images, les nombres, etc.), et d'utiliser des outils qui soutiennent ces différents types d'apprenants, s'est de plus en plus répandue.

Dans son article, Haines (n.d.) confirme que les bandes dessinées s'adressent aux huit catégories d'apprenants des manières suivantes :

- Les **apprenants verbaux et linguistiques** : à travers le texte écrit et la langue
- Les **apprenants visuels et spatiaux** : à travers des éléments visuels et des images
- Les **apprenants logique et mathématiques** : à travers les chiffres et la stratégie. Dans le cas des bandes dessinées, la formulation ou la lecture d'une séquence de panneaux exige de la logique et de la stratégie.
- Les **apprenants corporels et kinesthésiques** : par l'incorporation de mouvements, tels que les expressions faciales et les positions physiques des personnages.
- Les **apprenants interpersonnels** : en travaillant en groupe et en analysant les émotions, ce qui peut être accompli en assignant des activités de groupe basées sur une bande dessinée ; ou en observant les interactions des personnages.
- Les **apprenants intrapersonnels** : ils apprennent par l'auto-réflexion et l'application de leurs propres émotions à la situation, de sorte qu'un éducateur pourrait fournir des exercices qui encouragent ce processus.
- Les **apprenants naturalistes** : par l'association de l'environnement de la bande dessinée avec l'environnement de l'apprenant
- Les **apprenants musicaux et rythmiques** : en identifiant les motifs rythmiques innés qui se produisent par la répétition de panneaux, d'éléments de panneaux ou de texte.

Ainsi, lorsque les éducateurs créent leurs propres bandes dessinées, ils ont la possibilité de renforcer les compétences d'un plus grand nombre d'élèves, ce qui leur permet d'obtenir des résultats scolaires plus élevés et de rendre leur expérience d'apprentissage plus agréable et plus participative.



ii. Développement d'un ensemble de compétences utiles

Un autre avantage pour les enseignants qui conçoivent eux-mêmes des bandes dessinées est le large éventail de compétences qu'ils peuvent développer et mettre en pratique au cours du processus. Sans aucun doute, les compétences ci-dessous ne sont pas seulement utiles dans le cadre de la conception d'une bande dessinée, mais elles peuvent être intégrées par la suite dans chaque aspect du travail d'un enseignant.

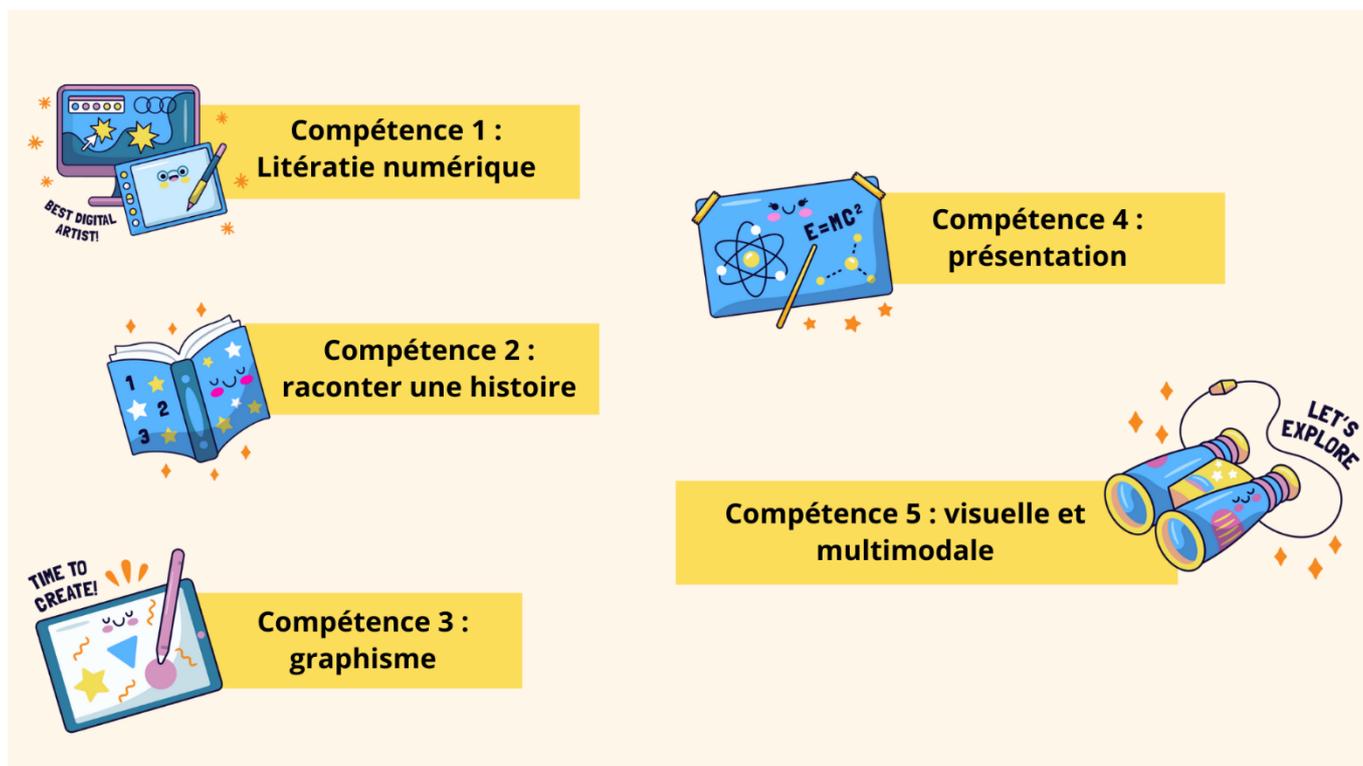
Tout d'abord, pour créer une bande dessinée numérique, les enseignants doivent avoir des connaissances de base sur le maniement d'un ordinateur et le travail sur Internet. Comme la plupart des outils de création de bandes dessinées numériques sont plutôt maniables et comportent des instructions guidées, l'exploration des fonctions d'un outil peut être relativement facile, mais aussi utile pour s'exercer à glisser et déposer, ajouter et supprimer des éléments, zoomer et dézoomer, pour aborder le contenu du web avec un esprit plus critique et, en général, pour développer sa culture numérique, c'est-à-dire « la capacité à utiliser les technologies de l'information et de la communication pour trouver, évaluer, créer et communiquer des informations, ce qui requiert des compétences à la fois cognitives et techniques » (American Library Association Digital Literacy Task Force, 2020).

Par ailleurs, la création de bandes dessinées permet de cultiver l'aptitude d'une personne à raconter une histoire et à organiser un récit dans un ordre logique avec un début, un milieu et une fin. Cela peut également devenir un modèle pour les élèves sur la manière de structurer leurs propres pensées, afin de créer un message convaincant.

Une autre compétence qui est renforcée par la création de bandes dessinées est celle du graphisme. Dans le cadre de ce processus, les enseignants peuvent se familiariser avec les éléments de base du design, affiner leur sens de l'esthétique et de la créativité, ainsi qu'améliorer leur sens du détail. En outre, cette compétence peut aider les enseignants dans leur travail en général, avec pour objectif de concevoir un contenu plus attrayant pour les élèves dans divers contextes.

Le développement des compétences de présentation des enseignants va de pair avec la narration et la conception, du choix du contenu et de la structure logique du texte à l'ajout d'éléments graphiques intéressants qui enrichiront leur présentation.

Enfin et surtout, non seulement les élèves ont la possibilité d'améliorer leurs compétences visuelles et multimodales en apprenant par le biais de la bande dessinée, mais les enseignants aussi. Pour comprendre et, à leur tour, concevoir des bandes dessinées, les enseignants ne peuvent pas simplement les aborder comme une forme littéraire textuelle. Ils doivent au contraire également se pencher sur les « visuels sémiotiques, symboliques et iconographiques » qui dégagent de la relation entre le texte, les panneaux et leur espace intermédiaire (Wallner, 2017, p. 34-35). Ainsi, ils peuvent progressivement apprendre à détecter et à incorporer des éléments visuels subtils avec un sens plus profond et à apprécier d'autres formes de littérature.



iii. Maintien de l'attention et de la motivation des élèves

Ce médium est également un outil important pour maintenir l'attention et la motivation des élèves à un niveau élevé. Comme l'affirme un article de Pixton (2017) sur son blog, "[...] la narration, l'art séquentiel et l'embellissement sont naturellement stimulants, en particulier pour ceux qui grandissent dans un monde en constante évolution, marqué par les réseaux sociaux, des gadgets et une avalanche inévitable de films de superhéros". Sur cette base, lorsqu'un éducateur présente à la classe une bande dessinée de son cru, les apprenants pourraient non seulement être naturellement curieux d'explorer le résultat de son processus mental et créatif, mais aussi intéressés par une nouvelle méthodologie d'apprentissage. Si, d'une part, ce médium peut devenir un pont de communication entre l'éducateur et les apprenants, établissant ainsi une compréhension et une appréciation personnelles, d'autre part, il peut rendre l'environnement d'apprentissage scolaire moins formel et moins strict. De plus, des élèves plus calmes et réservés pourraient apprécier l'opportunité d'interagir avec un format autre qu'un manuel scolaire, comme une chance de s'associer au récit, de s'ouvrir en classe et de participer avec plus d'enthousiasme (Halimun, 2017).

iv. Sens de l'autonomisation de l'éducateur

Un dernier argument en faveur de la création par les enseignants de leurs propres bandes dessinées est que le processus créatif est autonomisant. Bien qu'il comporte des difficultés techniques, qui peuvent être surmontées à l'aide d'un outil de création numérique, le fait d'avoir un moyen d'expression et de donner vie à un personnage ou à une idée qui deviendra un modèle pour les apprenants peut également encourager les enseignants à faire leur travail avec une passion et un dévouement inchangés. Comme le souligne Williams, travailler sur des bandes dessinées avec les élèves est « une occasion d'inspirer l'empathie, la curiosité et l'action » (2008, p. 18) de manière encourageante.

c. Les défis de la création de vos propres bandes dessinées en tant qu'enseignant

On pourrait parler encore des bénéfices de la BD auto-produite. Néanmoins, lorsque l'on s'engage dans le processus de conception, certains défis surmontables, dont les enseignants doivent être conscients, viennent s'ajouter aux avantages. Dans la partie suivante, nous les examinerons un par un, ainsi que les manières de les éviter.

i. Sensibilité aux représentations et fausses représentations

Pour commencer, le premier aspect dont les enseignants doivent tenir compte, lorsqu'ils créent une bande dessinée, est leur niveau de sensibilité à l'égard de certaines représentations et fausses représentations. Cela peut concerner des questions comme le sexe, les rôles et l'identité de genre, les origines, les contextes culturels, religieux et historiques, ainsi que les handicaps et les troubles (voir le [guide pédagogique EdComix](#), chapitre 3). Si, d'une part, la bande dessinée est un outil optimal pour introduire des thèmes exigeants, sensibles et controversés en classe, d'autre part, l'éducateur doit l'aborder avec un soin particulier. Prenons, par exemple, le cas du roman graphique "Persépolis" de Marjane Satrapi (2007), dans lequel elle raconte l'histoire de sa vie depuis sa petite enfance pendant la révolution iranienne en 1979 jusqu'à sa migration en Autriche pendant son adolescence et sa réintégration dans la société iranienne à l'âge adulte. Dans

le roman graphique, l'écrivain parvient à transmettre la manière dont la migration peut devenir une arme à double tranchant tout en encourageant la compassion et la compréhension de la part du lecteur, car les migrants connaissent d'abord des difficultés d'intégration dans le pays d'accueil, puis des difficultés différentes de réintégration lorsqu'ils retournent dans leur pays d'origine. De plus, elle aborde des questions telles que le basculement progressif de l'Iran vers le fondamentalisme, l'évolution du rôle des femmes dans la société iranienne au fil des années et l'histoire de l'Iran à partir des années 1980, entre autres, de manière habile et délicate, ce qui permet au lecteur de mener une réflexion critique.

Néanmoins, comme il a été largement analysé dans le [guide pédagogique EdComix](#), toutes les bandes dessinées ne sont pas adaptées à l'éducation et certains paramètres comme la qualité de l'art, le niveau de violence, le vocabulaire et le groupe cible doivent être examinés de façon critique avant qu'une bande dessinée spécifique ne soit incluse dans le matériel d'apprentissage. Par conséquent, cet aspect doit être surveillé lorsque les enseignants créent leur propre contenu et sont conscients des éléments ci-dessus. Il est essentiel que les éducateurs soient conscients de la manière dont ils représentent certains sujets comme les groupes ethniques, le rôle des sexes dans la société ou l'histoire d'un personnage souffrant d'un handicap ou d'un trouble, car des comportements stéréotypés subtils peuvent être perçus et répétés par les élèves, ce qui entraîne, sans le savoir, l'exclusion d'une partie de la classe, des récits limités et le développement de comportements extrêmes. En revanche, comme l'a souligné Williams ci-dessus, l'objectif devrait être de susciter un sentiment d'empathie, de conscience, de capacité critique et d'engagement avec le monde.



ii. Ouverture aux besoins et aux préférences des élèves

Une deuxième dimension importante à prendre en compte lors de la création de bandes dessinées est celle des besoins et des intérêts du groupe cible. Il est conseillé de choisir un thème captivant qui parle aux élèves, afin de les garder engagés et motivés. Par exemple, si les élèves sont des adolescents, les enseignants devraient essayer d'éviter les histoires et les représentations de personnages trop infantiles, car cela pourrait mener au résultat opposé à celui souhaité. Une autre chose à garder à l'esprit est que, malgré l'attrait générique de la bande dessinée et ses avantages avérés pour l'apprentissage, il peut toujours y avoir des élèves qui ne sont ni passionnés par ce médium, ni capables d'obtenir des résultats scolaires aussi bons qu'avec d'autres outils d'apprentissage. Dans un tel cas, il appartient à l'enseignant d'être attentif à ces problèmes et de présenter les bandes dessinées de manière à soutenir les élèves plutôt que de les entraver.

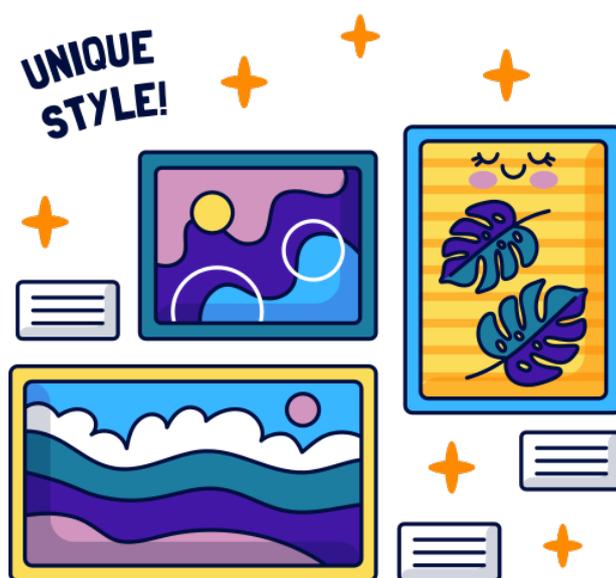
iii. Temps, connaissances de base et approche d'apprentissage

Un troisième défi que les éducateurs pourraient rencontrer lors de la création de bandes dessinées est la question du temps disponible. On affirme souvent que la création d'une bande dessinée à partir de zéro peut être un processus long et fastidieux, car il implique la participation d'une série d'experts, tels que le rédacteur, le dessinateur et le coloriste, le lettré et l'éditeur. Toutefois, les progrès technologiques actuels et les outils numériques faciles à utiliser ont rendu ce processus accessible et adapté aux besoins des créateurs de BD amateurs. En fournissant des arrière-plans, une large sélection de personnages et d'objets, ainsi que des bulles disponibles en ligne pour les ajustements, la création de bandes dessinées à partir de zéro peut maintenant être plus facile que jamais, comme nous le verrons au chapitre 4. Par ailleurs, avec la pratique et au fil du temps, la conception prendra de moins en moins de temps.

En même temps, le fait que les étapes de création d'une bande dessinée numérique puissent être réalisées par une seule personne, implique que les enseignants/concepteurs doivent avoir (au moins dans une certaine mesure) des compétences de base en matière de narration et un sens de l'esthétique. Cela peut sembler difficile et exiger un peu de

travail de recherche et d'exploration en ligne. Cependant, dans le cadre du projet EdComix, nous proposons un [cours d'apprentissage en ligne](#) que les enseignants et les éducateurs peuvent suivre et profiter d'un encadrement de 25 heures et de supports pour créer leurs propres bandes dessinées en fonction des besoins spécifiques de leur classe.

Un dernier aspect essentiel de la manière dont ce médium est abordé en classe est qu'il ne peut pas être abordé comme un manuel ou un texte littéraire ordinaire. C'est ce que souligne la table ronde des enseignants en ligne sur le blog de Jennifer Gonzalez (2016), où le professeur d'université Michelle Falter explique : « Si vous vous concentrez uniquement sur l'histoire, et non sur la façon dont l'histoire est construite à travers les cadres, les couleurs, les perspectives, les bulles de mots, etc. vous passez à côté de l'essentiel. » Une enseignante, Beth Gillis (ibid.), ajoute : « La meilleure chose qu'un enseignant puisse faire est de s'instruire sur les éléments et les composantes des bandes dessinées/romans graphiques afin de pouvoir utiliser ces connaissances dans le but final : apprendre aux élèves à reconnaître ces éléments et à leur donner un sens dans un contexte littéraire ». Ainsi, ils encouragent tous les deux les enseignants à se lancer dans la recherche et à suggérer du matériel qui peut être utile dans le processus d'apprentissage.



d. Conclusion

Pour résumer, dans le présent texte, nous avons analysé pourquoi il est avantageux pour les enseignants, les élèves et l'environnement d'apprentissage quand les enseignants créent leurs propres bandes dessinées. Ensuite, nous avons examiné les principaux défis que les éducateurs pourraient rencontrer au cours de ce processus et nous avons souligné certains éléments à garder à l'esprit pour les surmonter. À la lumière de ce qui a été dit ci-dessus et avec l'aide des outils de création de bandes dessinées numériques présentés au chapitre 4, nous espérons avoir encouragé tous les enseignants, formateurs ou éducateurs qui souhaiteraient introduire les bandes dessinées en classe en essayant de les créer eux-mêmes. Si vous hésitez encore, continuez à lire ce guide, car dans la partie suivante, nous allons discuter de l'utilisation de bandes dessinées déjà existantes en classe et celle de bandes dessinées créées par vous-même.

2. Utiliser des bandes dessinées existantes contre créer ses propres bandes dessinées

a. Notes introductives

Lorsque nous regardons une page de bande dessinée destinée à l'apprentissage, qu'elle soit imprimée ou réalisée numériquement, nous sommes émerveillés par les personnages intelligemment conçus et amusants à regarder, où le dessin vif et coloré plonge le lecteur dans un monde magique de personnages et d'événements caricaturaux aux dialogues éclatants. L'utilisation de la bande dessinée pour transmettre des concepts issus de domaines tels que l'apprentissage des langues, la littérature, les sciences, la technologie ou les questions sociales s'est avérée très bénéfique pour les enseignants qui peuvent fournir des informations grâce à cet outil plein de ressources.

Nous verrons ensemble comment les enseignants peuvent se transformer en super-héros et se servir de la bande dessinée comme support pédagogique pour améliorer l'acquisition des langues par leurs élèves. En accord avec les commentaires ci-dessus, n'oublions pas le conseil de McCloud, qui a déclaré que « les mots et les images peuvent faire des miracles » (1993, p. 135). Les points suivants montreront les différentes perspectives d'utilisation des bandes dessinées existantes et de bandes dessinées créées soi-même, afin de faciliter l'apprentissage des langues pour les élèves, de manière à donner aux enseignants de langues un outil fiable à utiliser en classe.

b. Les enseignants utilisent les bandes dessinées existantes pour des raisons diverses

i. Les avantages des bandes dessinées prêtes à l'emploi

Pour les enseignants

Il est peut-être mieux de parler ici des bandes dessinées conçues spécifiquement à des fins éducatives et des bandes dessinées conçues pour divertir ou pour un intérêt commercial, mais utilisées à des fins d'apprentissage également. Comme le suggèrent Kress et van

Leeuween (2001), il revient aux enseignants d'analyser la forme structurelle et le contenu de ces outils textuels et visuels multimodaux, afin d'offrir aux élèves les meilleures conditions et résultats d'apprentissage.

Il existe des avantages importants pour les enseignants s'ils s'appuient sur des BD déjà existantes, comme la gestion du temps, une base de données de BD et une bibliothèque en ligne disponible et prête à l'emploi à tout moment. Comme les éditions imprimées ou numériques ordinaires, les bandes dessinées sont principalement produites pour les locuteurs natifs anglophone, et non pour les élèves apprenant l'anglais comme langue étrangère ou seconde. Elles sont donc de véritables exemples de langage authentique qui peuvent être exploités en classe d'anglais afin de développer les quatre compétences de base : lire, écouter, parler et écrire. Cependant, Barthes (1985, pp. 14-15) note que "le texte alourdit l'image, la charge d'une culture, d'une moralité, d'une imagination", et par conséquent, les élèves qui n'ont pas une capacité de lecture assez développée sont susceptibles de ne pas comprendre le sens général ou spécifique. Il semblerait donc que les BD prêtes à l'emploi nécessitent une analyse approfondie et des conseils de la part des enseignants avant d'être utilisées en classe.

Pour les élèves

Au-delà de leur fonction de divertissement, les bandes dessinées sont utilisées pour motiver les élèves à apprendre tout en s'amusant. Comme elles représentent un dialogue et une culture réels, les bandes dessinées sont importantes pour les apprenants de l'anglais ou de toute autre matière. Pour que l'apprentissage soit fructueux, les élèves ont besoin de se plonger autant que possible dans des textes authentiques, avec du matériel pertinent (Drolet, 2010). La motivation intrinsèque pour la lecture dans le cadre de l'acquisition d'une langue est particulièrement importante en raison des extraits réalistes de langage authentique et quotidien utilisés dans les bandes dessinées. Les adolescents semblent comprendre très largement cette forme de communication visuelle et linguistique qui s'adresse à presque tous les groupes d'âge et à tous les niveaux d'apprentissage parce qu'elle illustre un langage et une culture réels (Davis, 1997). Les apprenants sont censés déconstruire des images et dégager le sens de différents types de

textes, développant et exploitant ainsi leur esprit critique et leurs compétences cognitives. Les bandes dessinées offrent des formes de communication à la fois verbales et non verbales, et les élèves non seulement s'adonnent à la lecture de textes à leur propre rythme, mais développent également leur intelligence visuo-spatiale grâce à l'interaction visuelle et textuelle dans une bande dessinée qu'ils comparent et mettent en contraste.

« les BD prêtes à l'emploi nécessitent une analyse approfondie et des conseils de la part des enseignants avant d'être utilisées en classe. »

ii. Les inconvénients de l'utilisation de bandes dessinées préexistantes comme outils d'apprentissage

Les enseignants doivent adapter les programmes aux bandes dessinées existantes

Dans cette section, le vocabulaire, la grammaire, la syntaxe, les techniques d'apprentissage et d'autres structures linguistiques doivent être sélectionnés afin de correspondre au thème de la bande dessinée. Les bandes dessinées sont des outils innovants car elles permettent de faire le lien entre un long texte narratif et des fragments de langue, tout en conservant la complexité du langage. L'acquisition et l'enrichissement du vocabulaire, comme nous l'avons déjà mentionné dans le [guide pédagogique](#) du projet EdComix, se font indéniablement plus facilement à travers la communication visuelle. Il existe de nombreux éléments lexicaux et néologismes que les enseignants peuvent expliquer plus facilement en utilisant des bandes dessinées et des romans graphiques, où de longues pages de littérature sont réduites à une œuvre littéraire plus condensée. À cet égard, l'histoire allégorique de l'Holocauste d'Art Spiegelman « Maus » et les mémoires de David Small « Stitch » sont de parfaits exemples. Pourtant, bien que les élèves tirent des bénéfices directement de la bande dessinée, il faut remarquer l'effort considérable des enseignants pour se conformer au programme scolaire lors de la sélection des textes et des images afin d'enseigner la grammaire et les schémas syntaxiques. Toutes les règles satellites qui gravitent autour de la grammaire doivent être rendues accessibles aux élèves en utilisant les bandes dessinées existantes comme outils, avec une forme déjà linguistiquement marquée. Cet aspect peut entraver le processus d'apprentissage en termes de gestion du temps, car les enseignants doivent chercher du matériel adapté aux

exigences du programme tout en tenant compte de l'âge, des intérêts et du milieu socioculturel de leurs élèves.

Les enseignants doivent être sélectifs dans l'utilisation de la bande dessinée pour leurs cours

Quel que soit le niveau des élèves, les bandes dessinées existantes s'adressent à tous les élèves en même temps. Les élèves d'un niveau de lecture inférieur peuvent se sentir intimidés par la lecture minutieuse des bulles d'une bande dessinée et peuvent se limiter à observer les repères visuels qui les aident à interpréter le texte. Pour les lecteurs avancés, certaines bandes dessinées représentent un véritable défi pour suivre l'intrigue complexe qui se déroule parfois de manière trop redondante, bien qu'elles soient accompagnées d'images pour une meilleure compréhension. D'autre part, il existe de nombreuses bandes dessinées dans différents formats et sur des supports différents que les enseignants devraient analyser avant de les utiliser comme outils pédagogiques. Dans tous les cas, les bandes dessinées préexistantes doivent être soigneusement examinées avant d'être intégrées dans un cours.

LE SAVIEZ-VOUS

Parmi les différents types de bandes dessinées, les enseignants peuvent choisir celles qui sont conçues pour soutenir tous les lecteurs, en adaptant leur contenu en termes de design, de police de texte, d'illustration et de mise en page. Vous trouverez plus d'informations sur le contenu adaptatif des bandes dessinées au chapitre 2, partie 2 de ce guide !

Bien que de nombreuses bandes dessinées non éducatives soient créées spécifiquement pour des âges, des intérêts ou des sexes différents, avant de présenter une bande dessinée aux élèves, il convient de vérifier minutieusement l'absence de vocabulaire inapproprié, de violence, d'éléments nuisibles ou d'autres aspects inadaptés (Jenkins, 2008). En enseignant avec des bandes dessinées, les enseignants préparent les élèves à recueillir des informations auprès de multiples sources, en prêtant attention au préalable

aux données non recherchées ou au délicat passage de bandes dessinées adaptées aux enfants à des bandes dessinées adaptées aux adultes, qui pourrait nuire à la valeur éducative pour le lectorat scolaire.

c. La création de vos propres bandes dessinées suscite de la satisfaction en classe

i. Les avantages de la création de nouvelles bandes dessinées pour les enseignants et les élèves

Alors que les bandes dessinées existantes doivent être adaptées à un programme scolaire prescrit, les bandes dessinées créées répondent à l'objectif d'apprentissage, car « l'importance ne réside pas seulement dans ce qui s'est produit, mais aussi dans le moment où cela s'est produit » (Ramsey, 2013). En d'autres termes, les instructeurs de langues savent exactement quoi utiliser et quand utiliser un outil aussi ingénieux que la bande dessinée, et afin d'économiser du temps, de l'énergie et de l'argent pour acheter des bandes dessinées ou enregistrer différentes BD en ligne pour être autorisés à utiliser leurs produits, les enseignants estiment qu'il est plus intéressant de créer leurs propres outils. Certaines classes peuvent avoir besoin de faire du rattrapage, tandis que d'autres ont besoin d'activités de perfectionnement. Les bandes dessinées permettent à la fois des activités en classe en raison de leur statut flexible, car l'enseignant peut les créer pour correspondre aux besoins de sa classe : révision des conjugaisons des temps du passé, approfondissement des mots interrogatifs, enseignement du discours rapporté, acquisition de nouveau vocabulaire, apprentissage d'expressions idiomatiques et de questions culturelles, pour ne citer que quelques exemples.

De plus, les bandes dessinées permettent d'améliorer les compétences méthodologiques ainsi que les compétences numériques, car les enseignants peuvent choisir les personnages, les accessoires, les mouvements, les postures corporelles, les arrière-plans, les scènes pour créer des récits numériques. Il existe des pages numériques qui permettent une liberté totale dans la création de bandes dessinées ; d'autres limitent le format et fournissent des images, d'autres encore offrent des possibilités d'impression et

d'édition gratuites, l'accès à des images prêtes à l'emploi ou à des bibliothèques de personnages en ligne. Intégrer des bandes dessinées à un programme d'études existant peut également permettre aux enseignants et aux élèves de collaborer pour créer des bandes et des histoires, de les visionner et de les partager avec d'autres enseignants ou élèves. La création de bandes dessinées est techniquement intéressante, et leur partage donne aux élèves un sentiment d'appréciation de soi et de complicité, en faisant partie de cette expérience partagée.

La bande dessinée est également un moyen d'ancrage pour les enfants qui présentent de graves problèmes d'apprentissage ou un comportement perturbateur, comme l'affirme Wisenthal (2017) sur son blog. Par la création de bandes dessinées numériques, les enseignants encouragent les élèves à raconter leurs histoires, à se socialiser et à faire preuve d'empathie envers les autres adolescents. À titre d'exemple, « [Make Beliefs Comix](#) » et « [Storyboard That](#) » sont deux sites qui facilitent l'apprentissage interactif et sont librement accessibles tant aux enseignants qu'aux élèves. Les sessions de création de bandes dessinées apportent un formidable atout à la classe, peuvent répondre au besoin des élèves de se faire entendre et permettent de repérer les élèves doués et talentueux qui pourraient un jour devenir des dessinateurs de bandes dessinées.



ii. Créer des bandes dessinées signifie s'adapter aux programmes scolaires

Les utilisations potentielles de la bande dessinée en classe consistent à faire participer les élèves de manière progressive, en partant des connaissances préalables, pour progresser

vers des activités d'apprentissage actives et ensuite vers l'évaluation, en fonction de leur niveau de compétence. Les bandes dessinées existantes doivent s'adapter à un programme scolaire prescrit, tandis que les bandes dessinées créées sont déjà adaptées aux besoins de la classe. L'utilisation d'images et de textes séquentiels dans une bande dessinée signifie que les élèves doivent être capables de saisir le sens à partir d'éléments visuels, de comprendre l'utilisation fonctionnelle du langage, ainsi que d'utiliser le vocabulaire clé de manière productive.

Dans le même temps, les enseignants devraient se concentrer sur les compétences que les élèves doivent acquérir en participant à des activités linguistiques réceptives et productives, telles que la lecture, l'écoute, l'expression orale et l'écriture. Les activités d'apprentissage seront compatibles avec les niveaux A2 et B1, en travaillant de manière différenciée et en utilisant de diverses techniques et méthodes avec des sujets familiers, tels que : Voyager, Vacances, Profil personnel, Activités de loisir, Personnes, Livres, Animaux domestiques, Nourriture et boisson, Personnages, Actualités autour du monde, Mythes et mystères, Relations interpersonnelles, Vie quotidienne, Shopping, Nature, Animaux sauvages, Fêtes, Médias sociaux, ... afin que tous les élèves soient impliqués dans le processus d'apprentissage en fonction de leur environnement d'apprentissage. Pour donner des exemples, **Si j'étais président** est un exemple parfait de leçon au niveau B1 pour créer une bande dessinée où les élèves présentent un programme électoral possible et utilisent, en même temps, du conditionnel. Une autre leçon pourrait évoquer le thème « **Qu'y a-t-il derrière les civilisations perdues ?** » pour le niveau A2, où l'enseignant crée et raconte l'histoire du Machu Picchu (en ayant comme pistes supplémentaires La Cité interdite, Les Pyramides, l'Atlantide etc.) en quelques bandes dessinées, tout en révisant l'ordre des adjectifs.

De plus, la diversification des tâches est réalisée sous les aspects suivants :

- en tenant compte du profil cognitif des élèves ils peuvent, par exemple, reconnaître une tâche de lecture en expliquant, en dessinant et en mimant ce qu'ils ont compris de cette tâche particulière ;

- créer des bandes dessinées portant sur des sujets motivants qui couvrent les intérêts, les hobbies, les passions et les loisirs des élèves ;
- développer les compétences linguistiques et numériques dans le cadre de la création de bandes dessinées ; ici, les enseignants et les élèves pourraient être impliqués dans la création de bandes dessinées ;
- évaluer leur travail à l'aide de différentes méthodes et procédures d'évaluation, telles que des portfolios numériques de bandes dessinées, en observant le niveau de qualité de leur activité en tant que travail individuel, en binôme ou en groupe.

En ce qui concerne la fonctionnalité du langage dans les bandes dessinées avec des actes de parole directe, les enseignants peuvent fournir des bulles comportant des modèles de vocabulaire ou des expressions idiomatiques que les élèves doivent transformer en discours rapporté, tout en étant conscients de l'utilisation de ces expressions informelles. Le développement des compétences d'écriture peut être réalisé par des indices visuels dans des BD sans paroles, puis en essayant des techniques de « story mapping » tout en respectant les conventions de l'écriture narrative. L'écriture de dialogues comprenant des détails vifs et pertinents tout en créant du drame et de l'anticipation fait ressortir le potentiel de la bande dessinée dans les salles de classe et la façon dont elle motive et engage les élèves.

En résumé, en tant que créateurs de bandes dessinées, les enseignants peuvent ouvrir de nouvelles perspectives et pistes pour introduire de nouvelles pratiques au sein de leurs classes de langues, au lieu d'utiliser les bandes dessinées existantes qui leur « disent quoi faire ».



iii. L'approche communicative est un aspect important dans la création de bandes dessinées

Le type de discours choisi pour la bande dessinée est un texte non fictionnel qui peut être mieux défini par ses objectifs communicatifs et sa réalisation linguistique en tant que genre de divertissement populaire, le terme étant potentiellement dénoté par le biais des coordonnées culturelles et temporelles (Eggins, 1994, pp. 26-36). Le signe linguistique à utiliser dans les bandes dessinées offre des jonctions favorables à la communication dans la vie réelle dans un contexte social et peut effectivement représenter de véritables activités communicatives pendant les cours d'anglais dans lesquelles les compétences productives et réceptives peuvent être appliquées. Une analyse approfondie du texte, interprétée en termes de **forme** (prononciation et orthographe), d'**utilisation de mots** (collocation, idiomatique et métaphore), d'**aspects de signification** (dénotation, connotation, conformité au contexte, registre), de **relations entre le(s) sens** d'un élément et le(s) sens d'autres éléments (synonymie, antonymie, hyponymie, etc.), de **formation de mots** (préfixes, suffixes) permettra aux élèves d'approfondir le déchiffrement linguistique et la compréhension au niveau communicatif.

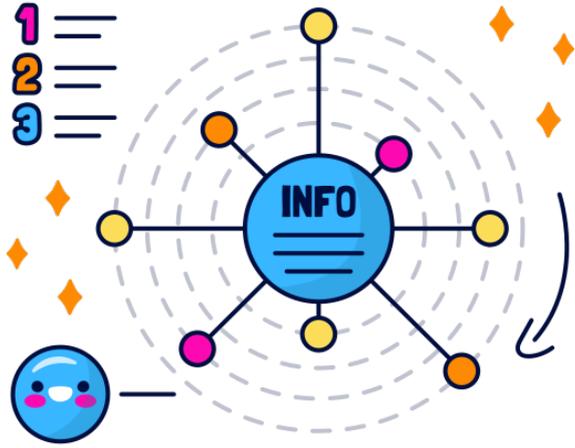
L'humour est un autre ingrédient qui ne doit pas être omis, car il s'agit d'un élément important dans l'acquisition d'une langue étrangère, étant donné qu'il peut être écrit, parlé, enregistré ou filmé. Margie S. Berns (1983), qui est experte dans le domaine de l'enseignement communicatif des langues selon l'Office of Educational Research and Improvement (OERI, 10 juin 1987, p. 20), explique que « la langue est une interaction » et aide à développer « la compétence communicative de l'apprenant ». Dans cette optique, l'étude du fonctionnement d'une langue dans son contexte linguistique et dans son contexte social et situationnel représente un atout pour les cours de langues.

Les actes de parole de chaque discours peuvent comporter une satire sociale, un jeu de mots, des allusions humoristiques et en même temps ironiques, des réponses ironiques à des déclarations sérieuses, des blagues culturelles ou de l'exagération. Au-delà de l'approche textuelle, la comique de situation et de nom vaut aussi la peine d'être utilisée et

étudiée. Par exemple, l'enseignant demande aux élèves de remplir la bulle d'une bande dessinée liée au thème **Alimentation et cuisine**. L'une des tâches de l'exercice peut être « Batman vient au dîner. Que choisissez-vous pour le menu ? » qui permet aux élèves d'acquérir un vocabulaire spécifique concernant la nourriture saine et la nourriture malsaine et les méthodes de cuisson, ainsi que d'améliorer leur prononciation anglaise.

La question culturelle est un aspect délicat à prendre en compte lors de la construction d'une bande dessinée dans un but précis. Le professeur d'anglais peut exploiter à la fois les images et le texte pour enseigner le multiculturalisme tout en fournissant le vocabulaire, la grammaire et la syntaxe. Ainsi, les élèves peuvent bénéficier d'une immersion textuelle et visuelle dans une autre culture tout en acquérant des structures linguistiques. De cette manière, ils acquièrent la capacité de comprendre les enjeux de la culture, des normes et des valeurs grâce à des idiolectes et au contexte social que les enseignants pourraient se sentir enclins à utiliser dans leurs productions.

La création de bandes dessinées peut favoriser l'interaction entre les enseignants et les élèves. Les élèves et les éducateurs peuvent devenir créateurs, producteurs, écrivains ou acteurs de leurs propres bandes dessinées. En observant les expériences scolaires quotidiennes, les pratiques et les comportements sur place, les enseignants obtiennent du matériel thématique auquel les élèves apportent leur propre contribution. Selon Stivers et Sidnell (2005), ils sont censés non seulement faire usage de leurs connaissances linguistiques, mais aussi s'accrocher à des connaissances générales et à différentes formes de communication et d'interaction sociale. En outre, pour rendre les tâches plus claires, les enseignants peuvent utiliser des signes iconiques conventionnels pour la lecture, la parole, l'écoute, l'écriture, le travail à deux ou en groupe, les activités de jeu de rôle, etc. Dans le cadre des pratiques d'interaction en classe, les élèves et les enseignants pratiquent la lecture, la composition, l'analyse et des discussions de groupe animées par l'enseignant sur les bandes dessinées, où les élèves recherchent des idées adaptées.



COMMENT PLANIFIER LA CRÉATION & CONSEILS PRATIQUES ET FEUILLES DE ROUTE POUR GARDER LA CRÉATION

Après avoir découvert les avantages de la création de bandes dessinées pour vos élèves, vous serez peut-être inspiré de créer vos propres BD, ou si vous en avez déjà créé, de les partager avec vos élèves. Cependant, comme pour toute entreprise créative, vous pouvez vous sentir intimidé car vous ne savez peut-être pas comment organiser le processus de création, vous avez peut-être peur de faire des erreurs ou vous êtes peut-être découragé car vous pensez que ce que vous avez créé n'est pas assez bien.

C'est pour cela que ce chapitre aborde les différentes étapes du processus de création, en incluant quelques conseils sur la manière de garder les choses simples pour vous, suivis d'une partie sur le besoin de garder à l'esprit les principes généraux d'inclusion pour s'assurer que vous n'aliérez pas une partie de votre lectorat, à savoir vos élèves.

1. Création

Si vous commencez à faire des recherches sur la manière de créer des bandes dessinées sur Internet, vous trouverez probablement une myriade de ressources qui :

- vous expliquent comment créer une histoire à part entière ou un roman graphique complet qui s'étend sur plusieurs pages ;
- vous donnent des conseils sur la création de webcomics simples qui visent à capter un large public et à devenir virales sur les médias sociaux ;
- vous apprennent à utiliser un outil de création de BD spécifique en tant qu'enseignant.

Bien qu'il y a de nombreuses choses intéressantes à apprendre de ces ressources, leur variété peut les rendre intimidantes pour un débutant, et accablantes pour un enseignant qui cherche une solution rapide.

C'est pourquoi cette partie traitera les grands principes et les étapes à suivre pour permettre aux enseignants de créer leur propre bande dessinée pour leur cours. En d'autres termes, ce chapitre vise à vous présenter l'attitude et l'organisation nécessaires pour commencer et créer sans longue formation. Pour en savoir plus sur les outils et le processus détaillé de création de vos propres bandes dessinées, nous vous invitons à consulter notre module d'apprentissage en ligne, qui adoptera une approche plus progressive de la création de bandes dessinées pour les enseignants de la langue anglaise. Le lancement du [module e-learning d'EdComix](#) est prévu pour l'automne 2020.

Les principales étapes de la création d'une bande dessinée sont les suivantes : d'abord, trouver de l'inspiration, puis planifier la conception ou la création de son œuvre, et enfin savoir ce qui peut être fait pendant la phase post-conception. Comme il est facile de se perdre lorsqu'on crée quelque chose à partir de rien, nous terminerons cette partie par quelques conseils pour garder le processus de création simple.

a. Pré-conception et sources d'inspiration

Le principal objectif que la bande dessinée vous permet de viser en tant que créateur est de raconter une histoire. Une histoire peut comprendre des explications sur un sujet, comme une notion dans un cours, mais l'explication liée au cours ou l'application de ce qui a été, est ou sera étudié dans un cours peut être contextualisée dans le cadre d'une histoire lorsqu'elle est présentée dans une bande dessinée. Par conséquent, la première étape pour créer une bande dessinée est de réfléchir à l'histoire que vous voulez raconter. Cette histoire portera sur un sujet, un personnage ou un événement, et elle fera intervenir des personnages dans une situation initiale qui terminera l'histoire dans une situation différente.

Si vous n'avez pas l'habitude d'écrire ou de créer des histoires, vous pourriez vous sentir bloqué à ce stade. Il y a de fortes chances que vous connaissiez le sujet dont vous voulez

parler, ou que vous connaissiez un ou quelques éléments de l'histoire que vous voulez raconter, mais que vous ne sachiez pas comment les rassembler.

Voici quelques propositions pour vous aider à développer vos idées et à en construire une histoire complète.

i. Rassemblez les bandes dessinées que vous aimez comme modèles

L'une des premières choses à faire est de rassembler des bandes dessinées que vous aimez ou que vous aimeriez utiliser comme source d'inspiration. Cela vous permettra de créer votre propre base de références et de comprendre quel type de structure et quel style vous aimeriez adopter pour créer des bandes dessinées.

Lorsque vous créez des bandes dessinées pour vos cours, nous vous conseillons de rassembler des bandes dessinées et des courtes histoires, ou de petits extraits d'œuvres plus longues, car il est peu probable que vous ayez le temps ou l'endurance nécessaires pour créer de longs albums.

De plus, vous n'avez pas besoin de rassembler des pages et des pages pour vous inspirer, d'autant plus que vous risquez de vous perdre dans le processus ou dans le volume même. N'hésitez donc pas à vous mettre au défi de trouver un nombre raisonnable de bandes dessinées - 10 œuvres vous donneraient déjà une bonne base de travail -, ou même à fixer un délai pour limiter le temps et l'énergie que vous consacrez à la recherche d'idées. Limiter le temps que vous consacrez à la recherche est particulièrement intéressant lorsque vous travaillez sur des bandes dessinées, car vous pourriez être amené à les lire si vous les appréciez et finir par perdre le fil de votre objectif.

ii. Comprendre la structure d'une histoire

Après avoir rassemblé ces ressources, il est temps de réfléchir de manière critique à leur sujet ou aux raisons pour lesquelles vous pensez qu'elles pourraient être de bons modèles pour vous. Y a-t-il des situations que vous trouvez particulièrement utiles ? Comment les histoires passent-elles d'une situation initiale à leur résolution ? Y a-t-il des différences

majeures entre les œuvres que vous avez sélectionnées ? Certains de ces exemples vous semblent-ils plus faciles à reprendre que d'autres ?

Ici, il ne s'agit pas d'évaluer la valeur pédagogique des différentes formes de BD ou d'essayer de définir la forme de BD parfaite pour vous, mais de construire votre propre boîte à outils de narration.

Si vous êtes enseignant de langues, vous avez probablement étudié certaines formes d'analyse de la littérature pendant votre formation. Essayez d'appliquer les principes de l'analyse littéraire aux bandes dessinées pour comprendre un peu plus sur leur fonctionnement, ainsi que ce qui pourrait le mieux parler à vos élèves.

Si vous prenez certains des éléments de l'histoire à laquelle vous avez pensé au départ et que vous ajoutez les éléments que vous avez trouvés dans des bandes dessinées déjà existantes, vous finirez peut-être par pouvoir créer une ou plusieurs histoires complètes. Vos histoires n'ont pas besoin d'être longues, mais elles doivent raconter comment la situation A s'est transformée en situation B.

iii. Se servir de guide d'écriture pour stimuler votre créativité

Les guides d'écriture créatifs se présentent sous toutes les formes et dans tous les genres. Ils consistent en des idées d'histoires qui visent à vous donner un coup de pouce pour écrire votre propre histoire. Ils vous fournissent soit un point de départ ou une fin à atteindre à travers votre histoire, soit seulement de petits éléments de narration qui vous permettent de vous faire une idée de ce dont parle l'histoire. Une bonne chose à faire pour vous lancer est de combiner une idée d'un guide d'écriture avec la structure ou les éléments d'une bande dessinée que vous aimez et d'essayer de créer une histoire autour d'eux.

Comme il existe d'innombrables ressources en matière de guide d'écriture, il serait difficile de les énumérer toutes, mais dans nos annexes, nous avons cité un article du New York Times intitulé « Over 1.000 Writing Prompts For Students » (2018) qui peut être un bon premier point d'entrée à explorer. En outre, vous pouvez parcourir la plateforme English

Profile (www.englishprofile.org) pour trouver du vocabulaire et des sujets adaptés à différents niveaux d'anglais.

Comme il existe des guides d'écriture créatifs sur tous les sujets possibles, n'hésitez pas à en rechercher sur des sujets spécifiques (tels que "nature", "voyage", "travail", etc.).



b. Description du processus de création (conception)

Une fois que vous avez écrit votre histoire, voici les différentes étapes que vous devrez franchir pour créer une bande dessinée ou une page.

i. Décidez des outils que vous voulez utiliser

Essayez de vérifier quels sont les outils à votre disposition et si vous souhaitez opter pour une bande dessinée que vous dessinez à la main, que vous créez numériquement ou si vous souhaitez mélanger les deux méthodes. Même lorsque vous créez une bande dessinée numériquement, il se peut que vous deviez utiliser plusieurs outils, alors assurez-vous de commencer par énumérer ce que vous voulez utiliser et dans quel ordre. Profitez de l'occasion pour concevoir un plan de création pour vous-même si vous pensez que cela vous aide à garder une trace de votre travail.

ii. Choisissez votre style graphique

Si vous ne dessinez pas, choisissez l'ensemble des ressources graphiques que vous voulez utiliser. Comme nous le verrons au chapitre 4, certains outils de création de bandes dessinées numériques vous permettent de choisir parmi différents styles ou d'importer dans votre bande dessinée des images provenant d'autres sources. Choisissez donc si vous souhaitez créer une bande dessinée dont l'aspect est plus cartoon, classique européen, artistique, complexe, simplifié, etc.

Si vous choisissez de dessiner par vous-même et de dessiner régulièrement, il est probable que vous vous êtes déjà décidé pour un style graphique et que vous pourriez sauter cette étape. Toutefois, si vous dessinez habituellement des illustrations détaillées, vous voudrez peut-être dessiner quelque chose dans un style plus accessible qui prendra moins de temps. Pour ce faire, pensez à parcourir le corpus de bandes dessinées que vous avez rassemblé pour vous inspirer pendant la phase de préconception !

iii. Créez ou choisissez vos personnages et vos paramètres

Une fois que vous avez décidé quelle histoire raconter, avec quels outils et dans quel style, vous pouvez commencer à rassembler des ressources pour représenter vos personnages et le cadre - c'est-à-dire si le cadre doit être explicite pour votre histoire, car rien ne vous empêche de laisser un arrière-plan vide.

iv. Rédigez votre scénario et/ou un story-board

Alors que dans le pré-concept nous avons discuté de la façon de vous inciter à créer votre propre histoire, le scénario est l'action détaillée de la façon dont votre histoire se développe. Selon la façon dont vous le créez, vous pouvez soit rédiger tout le texte et ensuite transférer vos idées dans un story-board, soit créer d'abord un story-board et ensuite ajouter le texte dont vous avez besoin directement dans la bande. Bien que cela puisse être risqué pour les longues bandes dessinées, il ne devrait pas être trop difficile de commencer directement par un story-board pour une courte bande.

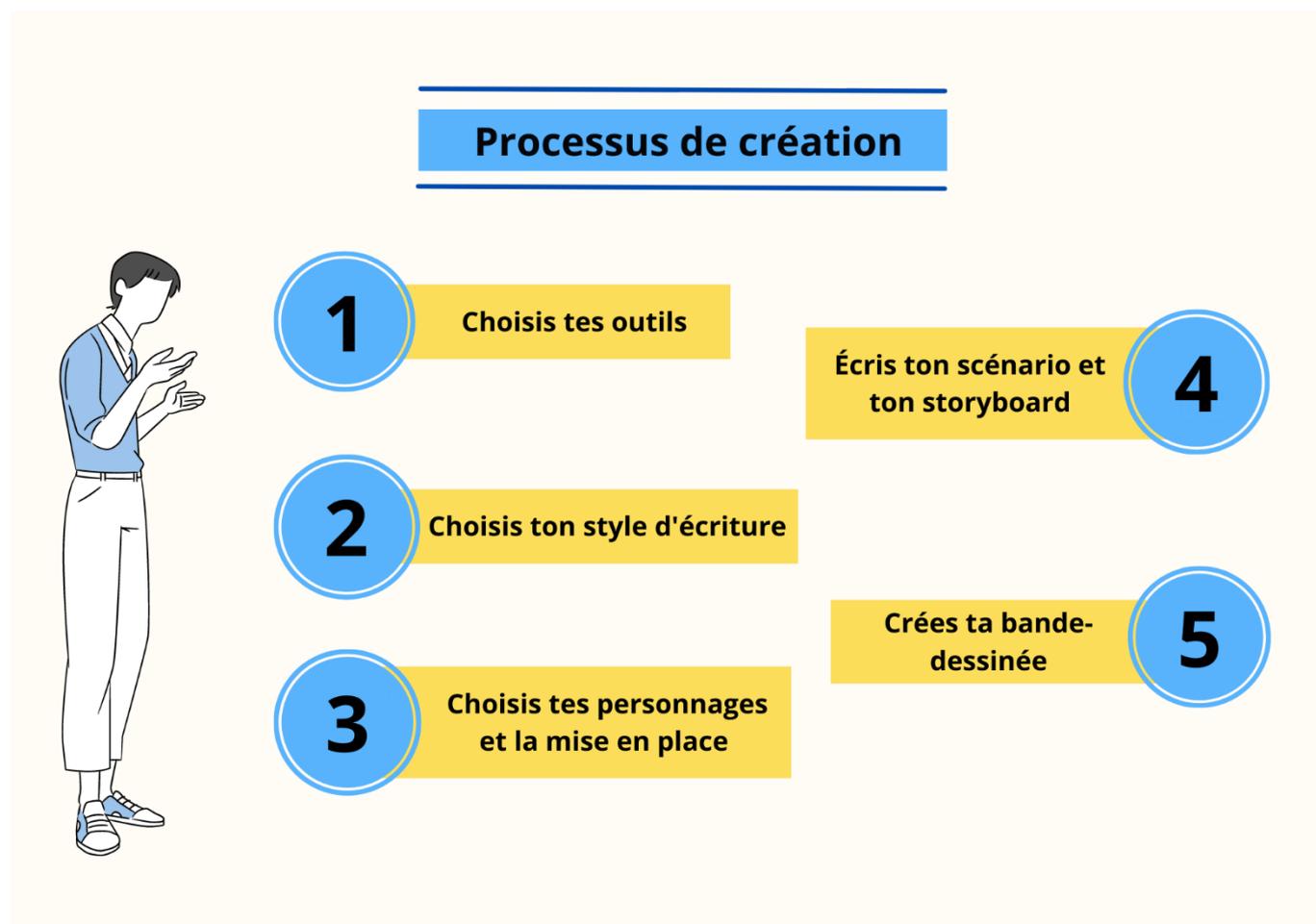
En bref, vous pouvez considérer un story-board comme une ébauche des panneaux, dans lesquels vous pourriez mettre la silhouette des personnages et placer les bulles de texte et tout autre élément graphique.

Les modèles de story-board seront étudiés au chapitre 3.

v. Créer votre bande dessinée

Avec tous les éléments dont vous disposez maintenant, vous devriez pouvoir vous lancer dans la création de votre bande dessinée ! Si vous la créez numériquement, votre première tentative de création pourrait être proche du résultat final que vous souhaitez obtenir. Une bonne façon de procéder consiste à placer d'abord tous les éléments dans les cases, et lorsque tout a été mis à leur place, vous pouvez apporter les modifications finales (par exemple, ajuster la taille des bulles, la taille des personnages, certaines couleurs, etc.) D'autre part, si vous créez votre bande dessinée à la main, vous pourriez vous rendre compte que les choses que vous avez imaginées dans votre story-board ne correspondent pas ou ne fonctionnent pas comme vous l'aviez prévu : vous pourriez passer un peu plus de temps à tout assembler et à épurer votre travail. Lorsque vous avez terminé votre

version papier, vous pouvez la scanner et ajuster le contraste pour nettoyer votre dessin. La leçon 17 de notre [module d'apprentissage en ligne](#) vous donnera des indications plus détaillées sur la manière de procéder.



c. Post-conception

Maintenant que votre bande dessinée est créée, propre et finalisée, vous pouvez penser que vous êtes arrivé au bout du processus de création. Cependant, nous avons quelques conseils supplémentaires pour nous assurer que vous êtes satisfait de vos créations.

i. Demandez à d'autres personnes d'évaluer vos bandes dessinées

Vous avez pensé à une histoire, vous l'avez transformée en bande dessinée et son rapport avec le matériel de cours vous apparaît clairement. Cependant, il est possible que d'autres personnes, qu'il s'agisse de vos collègues, de vos étudiants ou de vos amis, ne voient pas votre intérêt ou ne comprennent pas votre histoire. Si cela se produit, c'est tout à fait

normal : lorsque les auteurs créent une histoire, ils passent beaucoup de temps à réfléchir à la manière de traduire leurs idées pour que d'autres personnes comprennent ce qu'elles signifient, et pourtant, il arrive parfois que leur lectorat ne comprenne pas leur point de vue. C'est pourquoi il est toujours intéressant de faire lire rapidement votre travail à d'autres personnes pour s'assurer qu'elles comprennent votre point de vue. Tant qu'une majorité de personnes comprend ce que vous voulez dire sans trop d'efforts, cela signifie que vous pouvez l'utiliser avec vos étudiants. De plus, si vous demandez à vos élèves d'évaluer votre création, vous pouvez même transformer cela en exercice en leur demandant de répondre à une série de questions ou de rédiger un court rapport pour savoir s'ils trouvent votre bande dessinée claire ou intéressante.

ii. Soyez prêt à recevoir des informations en retour

Que vous demandiez l'avis des autres ou non, vous entendrez parler de ce que les autres pensent de ce que vous avez créé d'une manière ou d'une autre. Par conséquent, vous devez être prêt à recevoir des commentaires, qu'ils soient positifs ou négatifs. Que les personnes qui donnent leur avis ou expriment leur opinion sachent ou non que vous avez créé la bande dessinée qu'elles voient, vous ne devez pas prendre ce qu'elles vous disent personnellement. Il peut être difficile d'accepter une critique négative pour quelque chose sur lequel vous avez travaillé, tout comme il peut sembler étrange que les autres vous félicitent pour quelque chose sur lequel vous n'avez pas l'impression d'avoir fait un tel effort. Ne laissez pas votre premier lot de réactions vous démotiver à faire des bandes dessinées parce que votre public n'a pas réagi comme vous le pensiez : par exemple, s'il ne trouve pas ce que vous avez créé drôle. Et ne laissez pas votre volonté de vous améliorer transformer tous les conseils d'amélioration que vous recevez en une énorme liste de choses à faire pour vos prochaines créations. Prenez ce qui vous semble être à votre portée et votre envie de travailler si vous souhaitez améliorer vos bandes dessinées. Et rappelez-vous qu'en fin de compte, votre but n'est pas de créer des œuvres d'art, mais de nouveaux supports pour vos cours.

C'est encore plus vrai si vous avez dessiné vous-même ou si vous avez fait un effort pour être créatif avec les outils de création de BD numériques : d'autres personnes pourraient

vous donner leur avis sur d'autres choix graphiques que vous auriez pu faire, ou d'autres histoires à écrire. Si vous pensez qu'ils ont raison, n'ayez pas honte : vous avez commencé quelque part. Si vous ne voyez pas en quoi leurs suggestions permettraient à votre bande dessinée de mieux servir son objectif, à savoir aider vos élèves à étudier, n'hésitez pas à ignorer leurs suggestions cette fois-ci.

Vous ne faites que commencer votre parcours dans la création de bandes dessinées, il est donc normal que vous ne créiez pas des œuvres d'art parfaites tout de suite ! Lorsque vous regardez plusieurs artistes, leurs premières œuvres peuvent paraître un peu désordonnées et imprécises par rapport à leurs œuvres ultérieures : tout le monde a besoin de temps et de pratique pour améliorer ses compétences.

iii. Comment rester motivé dans le temps

En général, la motivation est grande quand on commence à apprendre et à faire quelque chose de nouveau, mais dès que cela devient plus compliqué ou que l'excitation d'une nouvelle activité s'estompe, il est facile d'abandonner. Par conséquent, si vous aimez créer des bandes dessinées pour vos élèves, que vous en voyez les avantages pour eux et que vous voulez en faire une habitude, voici quelques conseils pour vous aider à rester motivé au fil du temps et à poursuivre vos efforts :

- Notez vos idées quelque part : dans un carnet, dans une application de prise de notes sur votre smartphone ou dans un fichier texte sur votre ordinateur. Lorsque vous vous sentirez en panne d'inspiration, ce sera une ressource précieuse.
- Au même endroit, n'hésitez pas à vous noter vos propres réactions lorsque vous créez. Cela vous motivera à créer les jours où vous vous sentirez démotivé.
- Ne vous fixez pas d'objectifs irréalisables en matière de bandes dessinées à créer pour vos élèves : comme il faut un peu de temps et d'énergie pour créer des bandes dessinées, et compte tenu de toutes les autres tâches dont vous êtes chargé en tant qu'enseignant, il est peu probable que vous puissiez dessiner plus d'une ou deux bandes dessinées ou pages par mois. Fixez-vous un objectif raisonnable, et n'ayez pas peur de l'ajuster, afin de ne pas vous mettre trop de pression.

- Si vous aimez utiliser des bandes dessinées avec vos élèves, utilisez des bandes dessinées existantes en plus de celles que vous avez créées. Vous pouvez même dresser une liste des sujets pour lesquels vous avez du mal à trouver des bandes dessinées existantes et vous concentrer sur la création de matériel pour ces sujets.
- Si vos collègues aiment ce que vous créez, n'hésitez pas à partager vos travaux avec eux ! Cela vous permettra d'obtenir un retour d'information plus qualitatif s'ils les utilisent réellement avec leurs élèves plutôt que de vous contenter de jeter un coup d'œil à vos bandes dessinées.
- Gardez toujours votre objectif à l'esprit : vous pourriez être déçu si vous ne créez pas d'œuvres d'art, si vos élèves ne s'intéressent pas à vos BD ou si vos collègues pensent que vous perdez votre temps. Pour éviter que de tels sentiments négatifs ne vous démotivent, énoncez clairement votre objectif de créer des bandes dessinées à vous-même et mentionnez-le chaque fois que vous avez des doutes. Cela devrait vous motiver à nouveau !
- Prenez plaisir à créer des bandes dessinées : le but de la création de nouveaux matériels n'est pas de devenir un professeur parfait digne d'Instagram, mais de varier ce que vous créez et de rendre vos leçons plus agréables. Par conséquent, ne vous forcez pas à créer des bandes dessinées si vous vous sentez obligé ou gêné de le faire. Si certains aspects de la création de bandes dessinées peuvent sembler moins agréables, dans l'ensemble, vous devez vous concentrer sur ce qui vous plaît.



d. Quelques conseils pour garder les choses simples

L'une des principales raisons pour lesquelles on peut hésiter à se lancer dans un voyage créatif est qu'il peut être difficile. Tout processus créatif peut être éprouvant : on peut être timide pour présenter quelque chose qu'on juge insuffisant, ou il peut être décourageant de ne pas pouvoir créer toutes les bandes dessinées qu'on aimerait, alors qu'on a beaucoup d'idées mais peu de temps pour les concrétiser. Comme nous avons mentionné plus haut comment recevoir des réactions et ne pas penser trop durement de ses œuvres, nous souhaitons dans cette partie présenter quelques formes de bandes dessinées qui ne semblent pas trop compliquées à créer pour un enseignant. Nous souhaitons juste commencer par une brève mise en garde sur la façon dont nous présentons ce sujet : nous ne voulons pas dire que les bandes dessinées que nous présentons ici ont une faible valeur artistique, nous souhaitons seulement montrer qu'elles peuvent sembler des modèles plus accessibles aux enseignants pour qu'ils commencent à créer, en leur montrant que des mises en page ou des dessins compliqués ne sont pas nécessaires pour créer une bande dessinée.

Voici quelques exemples:

- “La Bande Pas Dessinée” (Navo), qui pourrait être traduit par **“The Un-Illustrated Comics”**, est une série de bandes dessinées qui ne montrent que du texte et des bulles, sans aucun dessin de personnage ou de fond. Bien que nous ne les ayons trouvées qu'en français, elles sont un bon exemple de l'utilisation de la bande dessinée pour se concentrer sur des dialogues et des situations, plutôt que de passer trop de temps à dessiner un personnage ou un lieu avec ses vêtements, ses accessoires et d'autres éléments liés à son apparence.

Exemple de Navo "La Bande Pas Dessinée":



- Les espaces vides peuvent avoir un grand pouvoir narratif dans d'autres contextes également : il peut s'agir de panneaux vides ou même de pages pleines remplies d'une couleur (y compris le blanc), ou de pages presque vides qui peuvent mettre en évidence des sentiments envahissants ou donner au lecteur le temps de laisser les idées s'imprégner. Zeina Abirached est une créatrice libanaise de bandes dessinées et une graphiste de formation qui alterne entre des pages noires et blanches avec beaucoup de détails et des pages presque vides pour changer le rythme de la narration. Vous pouvez regarder son roman graphique "Je me souviens Beyrouth" (2008), par exemple.

Couverture d'Abirached "Je me souviens Beyrouth":



- La comparaison des travaux antérieurs et actuels d'auteurs de webcomics tels que Chris Grady (Lunar Baboon) et Sarah Andersen (Sarah's Scribbles) montre comment le style d'une personne peut évoluer dans le temps, même dans le cas de styles de dessin qui sont censés paraître simples et rapides à dessiner. N'hésitez pas à consulter leurs blogs qui sont répertoriés dans la bibliographie et à comparer le style de leurs travaux antérieurs à celui de leurs dernières publications. Cela peut vous montrer comment un style peut mûrir et évoluer au fil du temps et vous encourager à commencer à créer même si vous n'êtes pas sûr de vos compétences.

Exemple de la première et de la dernière bande dessinée de Sarah Andersen sur son blog



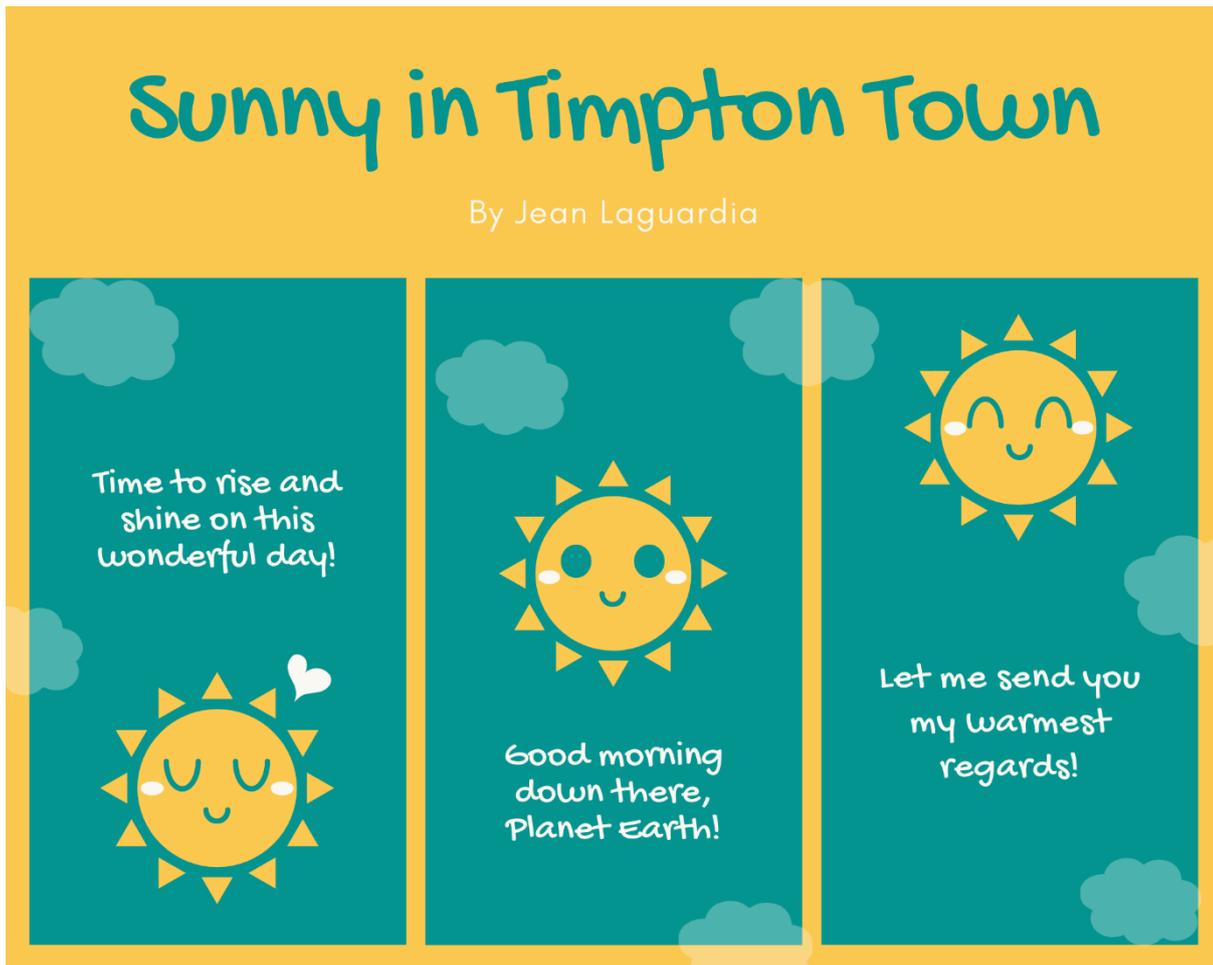
C'est la première bande dessinée que l'on peut trouver dans les archives de Sarah Andersen, qui date de décembre 2011 (Andersen, 2011). Elle a commencé à partager son expérience d'étudiante en arts.



Dans sa dernière bande dessinée (du 7 octobre 2020), on peut voir que le style de l'auteur a mûri, car son style est moins changeant dans ses dernières œuvres que dans ses premières.

- Enfin, n'oubliez pas que les personnages que vous créez pour les bandes dessinées n'ont pas besoin d'être compliqués. Ils peuvent même avoir des formes géométriques, des objets, des légumes ou des fruits, pour n'en citer que quelques-

uns, et vous pouvez toujours créer une histoire à leur sujet. Plusieurs des modèles proposés sur Canva fournissent de tels exemples de bandes dessinées simples.



Traduction:

Titre: Soleil à la ville de Timplon par Jean Laguardia

1er carré : Il est temps de se lever et de briller en ce jour merveilleux !

2eme carré : Bonjour à vous, Planète Terre !

3eme carré : Permettez-moi de vous transmettre mes salutations les plus chaleureuses !

2. Storytelling (Récits)

Le conte est un moyen de communiquer et d'apprendre en utilisant des histoires pour engager les apprenants, transmettre l'information plus facilement, et/ou souvent pour clarifier quelque chose. Le "Storying" est le processus de construction d'histoires dans l'esprit de l'apprenant, ce qui est l'une des façons les plus fondamentales de donner du sens à une histoire (Hamilton & Weiss, 2005).

Quel que soit l'âge, les gens apprennent et se souviennent beaucoup plus facilement des informations lorsqu'elles sont données dans le cadre d'une histoire. En effet, les histoires sont agréables et encouragent l'attention et la curiosité instinctive de l'apprenant à les dérouler et à apprendre comment un problème est résolu, ou encore les mesures prises pour mener à bien une tâche. Le fait de raconter des histoires **suscite l'intérêt, l'anticipation et l'attente** qui déclenchent l'engagement et la participation au processus d'apprentissage. Cela peut conduire à un apprentissage significatif, aider à la rétention et au rappel immédiat des informations.

Les récits peuvent être à la fois oraux et visuels. En même temps, il peut faire appel à la voix, aux images et aux photos, ce qui aide réellement les apprenants à saisir les informations et les détails de l'histoire. Dans le cadre du projet EdComix, nous souhaitons **présenter la manière dont le récit en bande dessinée peut être** et permettre aux élèves de prendre plaisir à apprendre et de stocker les informations plus facilement.

Mais d'abord, qu'entendons-nous par "récit inclusif" et pourquoi est-ce important ?

Pour une éducation inclusive réussie, les enseignants doivent s'efforcer d'accepter, de comprendre et de prendre en compte les différences et la diversité des élèves, qui peuvent inclure des différences physiques, cognitives, académiques, sociales et émotionnelles. L'inclusion invite tous les différents utilisateurs à participer à la conversation, et pour cela, il faut faire des aménagements. Par conséquent, le récit inclusif fait référence aux adaptations qui ont lieu afin d'engager et d'intégrer tous les élèves présentant les différences susmentionnées dans le processus d'apprentissage.

En raison de son grand impact et de son engagement, le récit est souvent l'une des principales techniques utilisées pour l'inclusion dans la classe. Entendre, lire ou raconter une histoire est un processus cognitif qui crée des images dans l'esprit de l'apprenant, ce qui favorise l'imagination et la créativité. Il stimule également les émotions de l'apprenant et l'aide à réfléchir et à s'exprimer.

Les élèves peuvent bénéficier d'une variété de formats de récits, principalement ceux qui comprennent un contenu visuel et audio. Les bandes dessinées sont des supports visuels de narration qui transmettent l'information et les détails de l'histoire grâce au pouvoir de l'image. Cela offre de nombreuses possibilités d'intégration de tous les élèves dans les discussions et dans le processus d'apprentissage. La stimulation visuelle aide également les apprenants à rester concentrés et à augmenter leur capacité d'attention. Elle permet également d'ajouter de la clarté, en particulier sur un sujet assez difficile.

C'est pourquoi, dans cette partie du guide, nous souhaitons fournir des suggestions et des outils permettant de créer des contenus adaptatifs pour des récits inclusifs en utilisant des bandes dessinées. Mais avant de le faire, nous allons décrire ci-dessous les deux principales catégories pour lesquelles il existe une demande de contenu adaptatif en bande dessinée concernant le récit inclusif.

a. Respect de la diversité culturelle et des milieux défavorisés

Pour commencer, les histoires sont liées à un contexte culturel qui a un cadre, un temps, des idées préconçues ou des références spécifiques que le public doit être équipé pour comprendre. Elles ne peuvent donc pas être neutres. Compte tenu de cet aspect, les récits peuvent offrir des défis et des opportunités en termes d'inclusion. Ainsi, les éducateurs doivent être attentifs à la diversité culturelle et à l'inclusion et éviter de reproduire des clichés et des opinions biaisées.

Dans les récits visuels, **la représentation est particulièrement importante** car les mots et les images utilisés peuvent inclure ou exclure le public, parfois même involontairement.

Il en va de même pour les bandes dessinées qui, en tant qu'œuvre ou produit de la culture ou des médias, véhiculent des idées sur ce qui ou qui peut être représenté, et comment. Être inclusif signifie reconnaître les représentations liées au sexe, à l'ethnie, aux handicaps, aux cultures, aux religions, aux autres identités ou groupes de personnes, en général (par exemple, les personnes intelligentes, les personnes fortes, etc.) Par conséquent, il est essentiel que les enseignants gardent ces facteurs et ces complexités à l'esprit lorsqu'ils utilisent des bandes dessinées avec leurs élèves, afin d'éviter de répandre des représentations biaisées et des idées fausses sur la culture et la diversité.

Les différences culturelles dans les bandes dessinées peuvent être facilement détectées à partir du type de bande dessinée ou du genre qui possède des codes et des structures spécifiques, ainsi que des références culturelles, comme les blagues ou le rythme de la narration. Les codes différents des bandes dessinées européennes par rapport aux bandes dessinées japonaises (manga) en sont un exemple. En ce qui concerne cet aspect, nous conseillons aux enseignants d'utiliser différents genres, par exemple les bandes dessinées américaines aux côtés des classiques et des manga européens, ainsi que les bandes dessinées en ligne, et de permettre aux apprenants d'observer et d'explorer les différences et les points communs.

De plus, la narration inclusive de la bande dessinée ne se limite pas au type de bande dessinée que les enseignants présentent à leurs élèves. Il est également essentiel d'avoir une diversité de personnages au niveau culturel, social, du genre et des capacités (mentales et physiques). Par exemple, une fille ayant des problèmes d'audition ou un garçon en fauteuil roulant pourraient être de bons exemples de la diversité et de l'intégration des personnages en tant que héros d'une histoire.

En outre, pour lutter contre les représentations ou **perceptions erronées des stéréotypes et préjugés raciaux et culturels** qui peuvent être véhiculés par les bandes dessinées, les enseignants devraient être encouragés à valider le contexte culturel des bandes dessinées utilisées en classe, comme pour toute autre matière scolaire. Il serait bénéfique pour toutes les parties (enseignants et étudiants) de mener des recherches sur le contexte et les significations culturelles d'une histoire afin de comprendre, de clarifier et

de fournir des explications justifiées sur le contexte et de s'assurer qu'il sera compris de manière appropriée par le lecteur. En ce qui concerne plus particulièrement les questions de **genre**, nous conseillons vivement aux enseignants de s'assurer qu'ils incluent plusieurs rôles et types de femmes et d'hommes dans leurs bandes dessinées.

b. Adaptation de la bande dessinée pour l'inclusion des lecteurs Dys

Un autre aspect fondamental de la narration inclusive est l'adaptation des bandes dessinées pour les apprenants souffrant de troubles spécifiques du langage et de l'apprentissage - également appelés TSLA - qui utilisent l'uffixe "dys" pour signifier la capacité partiellement manquante, comme la dyslexie, la dyspraxie et la dyscalculie, par exemple. Les enseignants devraient adapter le matériel d'enseignement et d'apprentissage, ainsi que l'organisation de la classe, afin d'inclure ces élèves dans les activités d'apprentissage.



La narration inclusive dans les bandes dessinées utilise des adaptations qui reposent sur la capacité visuelle des élèves à traiter l'information. Dans ce contexte, l'adaptation des bandes dessinées pour aider les apprenants atteints de troubles spécifiques du langage peut être réalisée dans la section ci-dessous:

Les **panneaux** doivent être suffisamment grands et bien délimités pour aider le lecteur "dys" à distinguer les différentes actions et scènes. Il faut également tenir compte de l'ordre des panneaux, qui doivent suivre un ordre de gauche à droite (pour les pays occidentaux), être alignés et ne pas se présenter dans un ordre aléatoire et ne pas avoir trop de formes et de tailles différentes dans les pages. Cela aidera les élèves atteints de troubles spécifiques du langage à naviguer facilement dans les différents panneaux et à suivre l'histoire.

La bulle ou les ballons de la bande dessinée peuvent avoir des formes et des styles différents, à condition qu'ils restent cohérents tout au long de la bande dessinée ; mais il est important d'avoir suffisamment d'espace à l'intérieur des bulles pour que le texte puisse s'y insérer, en évitant d'utiliser le trait d'union pour casser les mots. En outre, les ballons ne doivent pas se chevaucher entre eux ni avec le cadre du panneau.

Le texte à l'intérieur d'un ballon se lit également de gauche à droite et de haut en bas dans les pays occidentaux, et par rapport à la position de l'orateur. Pour les élèves atteints de troubles spécifiques du langage, il est important d'utiliser des **queues de ballon** pour indiquer quel personnage parle en pointant la bouche du personnage.

En outre, le **texte** des bandes dessinées numériques doit être écrit dans des polices sans serif telles que Arial et Comic Sans. D'autres polices pourraient être Verdana, Tahoma, Open Sans, Century Gothic et Trebuchet. En outre, les enseignants en tant que concepteurs devraient toujours éviter d'écrire en italique et/ou en gras. Pour mettre l'accent, le mot pourrait être mis en évidence ou transformé en différentes couleurs. De plus, il est conseillé d'utiliser des majuscules (TOUTES LES MAJUSCULES), ce qui permet de faire tenir plus de dialogues dans moins d'espace et de les garder clairs. Il s'agit surtout d'être **cohérent** dans le style d'écriture. Si, par exemple, le texte d'une bulle est écrit à la fois en majuscules et en minuscules, cela peut poser des difficultés au lecteur "dys". Par ailleurs, les numéros 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. En ce qui concerne le texte narratif dans les légendes utilisées pour indiquer le lieu et l'heure, le monologue interne ou les voix "hors caméra" doivent avoir la même police que le dialogue, ou une police un peu plus grande.

Adaptations pour les apprenants atteints de troubles spécifiques du langage se référant également à la **conception graphique et aux illustrations** : il est préférable d'utiliser des couleurs contrastées (noir et blanc) et d'autres couleurs contrastantes ou non complémentaires, plutôt que des nuances de gris proches et des contours vagues. En outre, un aspect critique est la façon dont l'image est affichée, où les enseignants doivent

veiller à utiliser une **bonne qualité de l'image**, en version numérique ou en version papier imprimée.

En ce qui concerne le **processus** de narration avec la bande dessinée, les enseignants doivent encourager les apprenants à lire l'histoire (bande dessinée) plusieurs fois, d'abord pour le plaisir, puis en se concentrant sur l'acquisition de l'information. Il est également conseillé de garder l'histoire simple et brève.

Toutes les adaptations ci-dessus du matériel de bande dessinée sont non seulement faites pour répondre aux exigences d'une narration inclusive pour les étudiants atteints de troubles spécifiques du langage, mais elles peuvent également être bénéfiques pour les étudiants de l'enseignement ordinaire.

c. Outils et conseils pour aller plus loin dans l'intégration des récits

Compte tenu de tout ce qui précède, nous aimerions conclure cette partie du guide concernant la création de bandes dessinées en soulignant quelques points clés et suggestions pour une narration réussie et inclusive :

- **Planification** : Prendre le temps de planifier avant d'entrer en production aidera à créer une histoire cohérente qui intègre tous les éléments qui rendront le contenu approprié et inclusif. En attendant, les éducateurs doivent **déterminer le niveau de lecture/langue des élèves**. Ensuite, il est essentiel de réfléchir aux connaissances et aux compétences qu'ils veulent que leurs étudiants acquièrent et d'établir les **objectifs d'apprentissage**.
- **Recherche**: Comme mentionné précédemment, il est essentiel de prêter attention au contexte d'une histoire afin d'éviter les préjugés et les stéréotypes culturels. Les enseignants, par exemple, doivent veiller à la diversité des personnages et ne pas toujours proposer des personnages masculins en quête d'aventure, par exemple. Pour ces raisons, il est essentiel de faire des recherches et de trouver différents modules, et aussi de pouvoir fournir des explications sur les notions culturelles de l'histoire et du contexte. De plus, la connaissance du contexte aidera l'apprenant à rester concentré et à rassembler les informations et les connaissances nécessaires pour atteindre l'objectif d'apprentissage.
- **Créer l'histoire** : Chaque histoire doit avoir une **intrigue** qui sert de guide et assure un début, un milieu et une fin. Cela permettra aux apprenants/lecteurs de l'histoire de se sentir à l'aise et de se concentrer sur l'information. **Soyez bref et simple**, en particulier pour les jeunes enfants ou les apprenants souffrant d'un trouble de la parole. De plus, l'histoire doit être **intéressante et pertinente** par rapport à la vie et aux expériences des apprenants. Par exemple, il peut s'agir d'événements récents qui se produisent autour d'eux (par exemple, l'importance de la protection de l'environnement) pour susciter l'engagement et les discussions.

Dans la méthode traditionnelle de narration, les histoires commencent par une exposition qui prépare le terrain et présente les personnages et un conflit (problème), suivie d'une série d'événements menant à la résolution (solution), et enfin le résultat.

Pour améliorer la compréhension de l'histoire et la rendre plus mémorable, les enseignants peuvent fournir les grandes lignes de l'histoire en quelques points à la fin de l'activité de lecture, afin qu'elle soit plus facile à suivre pour les élèves qui luttent avec cette compétence.

- **Façonner les personnages :** Comme il a été mentionné plus haut, les personnages de l'histoire sont essentiels pour le récit en général, et pour les lecteurs inclusifs en particulier, car ils ont de nombreuses significations de représentation. Les enseignants doivent prêter attention aux questions liées au sexe, à la nationalité ou à la religion et éviter d'utiliser des stéréotypes. Ainsi, ils peuvent intégrer des personnages handicapés ou présentant d'autres difficultés et obstacles auxquels les élèves peuvent s'identifier (par exemple, avoir des parents divorcés ou faire face à une dépression). Bien entendu, les sujets et le matériel doivent également dépendre de l'âge de l'étudiant-apprenant. En outre, les personnages ne doivent pas nécessairement être sympathiques ou parfaits, car les apprenants ne pourraient pas s'identifier à un personnage parfait. Au contraire, les personnages pourraient être imparfaits et montrer leurs points faibles, car c'est ce qui les rend plus réalistes. Il peut être intéressant de voir comment un personnage évolue et passe par une série d'émotions.
- **Faites attention à votre langage:** Comme les jeunes peuvent absorber nos préjugés et stéréotypes, même inconsciemment, les enseignants doivent être attentifs au langage qu'ils utilisent, en particulier lorsqu'ils ont affaire à des élèves ayant des difficultés d'apprentissage, des handicaps et des défis physiques ou issus de milieux défavorisés. Par exemple, il est préférable de créer des phrases courtes

avec un vocabulaire simple et d'éviter d'utiliser des mots aux concepts ambigus et un langage argotique que tous ne comprennent pas.

- **Utiliser des visuels appropriés:** Les bandes dessinées sont des supports visuels où l'imagerie joue un rôle important dans la narration inclusive. Les éducateurs doivent garder à l'esprit les adaptations pour les apprenants atteints de troubles spécifiques du langage qui ont été décrites ci-dessus, en termes de police de caractères adaptée, d'illustration et de conception d'une bande dessinée. Nous suggérons également de se concentrer sur un élément clé par panneau et/ou un panneau clé par page. Cela aidera les élèves à saisir l'information et à suivre l'histoire plus facilement. En outre, les enseignants peuvent faciliter la mise au point des lecteurs dans un panneau ou sur une page, en contrôlant la quantité d'activité visuelle que l'image requiert. Par exemple, vous pouvez mettre l'accent sur certains éléments pour créer des "bulles visuelles" ou des points de repère sur lesquels l'œil du lecteur se concentrera. Pour ce faire, vous pouvez utiliser des couleurs contrastées, ajouter un éclairage ou diriger le regard de vos personnages vers un point du panneau.

Créer des bandes dessinées qui encouragent une narration inclusive peut être un excellent moyen de susciter l'enthousiasme des élèves pour l'apprentissage. La connaissance du contenu qu'ils peuvent démontrer, en particulier grâce à la bande dessinée numérique, est presque illimitée. Le principe directeur est de faire en sorte qu'ils se sentent tous accueillis, intégrés, stimulés et soutenus dans leurs efforts.



DIFFÉRENTS STORYBOARDS ET SCÉNARIOS INSPIRÉS DE LA BANDE DESSINÉE POUR L'ENSEIGNEMENT DE L'ANGLAIS

1. Résultats de l'apprentissage

Les résultats de l'apprentissage constituent une partie importante du processus d'enseignement et d'apprentissage, car ils influencent la qualité de l'éducation ou de la formation et sa pertinence (CEDEFOP, 2017). Les enseignants et les formateurs utilisent des résultats d'apprentissage définis dans le cadre de leurs plans de cours pour exprimer ce qu'un apprenant est censé démontrer en termes de connaissances, de compétences et de valeurs à la fin d'un processus d'apprentissage.

Des résultats d'apprentissage tels que "être capable de comprendre de courts récits" ou "être capable de décrire un événement passé tout en utilisant correctement divers temps du passé" peuvent être obtenus grâce à l'utilisation de bandes dessinées en classe. Dans de nombreux cas, les élèves n'aiment pas lire dans une deuxième langue ou étudier la grammaire, mais les bandes dessinées leur donnent l'occasion de s'engager activement. Les lecteurs s'impliquent dans le contenu visuel et narratif, en espérant qu'il en résultera une meilleure compréhension et un plus grand intérêt (Winer et Sima, 2013, p. 5).

Les résultats d'apprentissage (RA) peuvent varier en fonction du niveau de la classe. Les enseignants peuvent choisir plusieurs résultats d'apprentissage pour leur classe en fonction des besoins de leurs élèves. Ces résultats peuvent comprendre l'une des quatre compétences de base : la lecture, l'écriture, l'écoute ou l'expression orale, ainsi qu'un point de grammaire ou de vocabulaire.

Voici quelques exemples de RA possibles pour les étudiants A2 ESL ou FLE qui ont été créés tout en gardant à l'esprit les déclarations du CECR qui peuvent être faites au niveau susmentionné:

1. Être capable d'écrire des phrases simples en utilisant l'ordre des mots approprié.
2. Être capable de comprendre et d'appliquer les règles générales d'orthographe et de ponctuation dans la langue cible
3. Être capable d'utiliser correctement les différents temps passés et présents des verbes de base tels que : être, avoir, il y a, et il y a.
4. Être capable d'identifier la différence entre les aspects simples et progressifs des temps présents et passés.
5. Être capable d'identifier et d'utiliser correctement une série de noms, d'adjectifs et d'adverbes communs.
6. Être capable d'identifier et d'utiliser les fonctions linguistiques de base telles que les salutations formelles et informelles, l'expression de la reconnaissance et des excuses

Lorsque le niveau de la classe change, par exemple de A2 à B1, la plupart des RA restent valables avec de légères modifications. Par exemple, on attend toujours des étudiants qu'ils utilisent correctement les temps passés et présents des verbes de base tels que "être", "avoir", etc., mais, en plus de cela, on attend d'eux qu'ils ajoutent une série de nouveaux verbes et de nouveaux éléments lexicaux plus appropriés à leur nouveau niveau.

Voici une liste de quelques résultats d'apprentissage possibles pour les étudiants B1 d'une deuxième langue étrangère :

1. Être capable de parler la langue cible plus couramment tout en exprimant ses idées de manière précise et appropriée.

2. Être capable de comprendre l'anglais parlé et d'y répondre de manière appropriée.
3. Être capable d'écrire des phrases et des paragraphes bien organisés, bien développés et logiques.
4. Être capable de faire des offres et des promesses et d'y répondre, de demander des éclaircissements et des autorisations, et de répondre à des questions sur les activités, les événements, les projets et les objectifs quotidiens.
5. Être capable de comprendre et d'utiliser correctement les auxiliaires modaux communs.
6. Être capable de comprendre et d'utiliser des formes adjectivales comparatives et superlatives.

Les enseignants peuvent fixer des objectifs de niveau d'apprentissage à long terme qui sont plus génériques et reflètent ce que les étudiants sont censés savoir à la fin du cours ou ils peuvent fixer des objectifs de niveau d'apprentissage à court terme qui sont plus pratiques, plus spécifiques et se concentrent sur ce que les étudiants devraient être en mesure de réaliser à la fin de la leçon. Dans la partie suivante, nous examinerons des cours de langue plus spécifiques qui sont basés sur le développement des compétences de base en matière de lecture, d'écriture, d'écoute et d'expression orale, ainsi que sur la grammaire et le vocabulaire.

**« Les résultats de l'apprentissage constituent une partie importante
du processus d'enseignement et d'apprentissage »**

a. Lecture et écriture

Thomas Farrell (2009), professeur de linguistique appliquée, affirme que "la lecture nous aide de nombreuses façons : elle nous divertit, nous éduque, nous communique et nous informe sur le passé, le présent et même l'avenir". Apprendre à lire dans une deuxième langue peut être déroutant, difficile ou même ennuyeux pour certains étudiants. Ils ont tendance à commencer à lire un texte avec confiance, mais dès qu'ils rencontrent un mot, une expression ou une phrase qu'ils ne comprennent pas entièrement, ils se sentent

découragés. Si cela se produit à de nombreuses reprises, la motivation des élèves pour la lecture diminue progressivement jusqu'à ce qu'ils l'arrêtent complètement. Comment pouvons-nous empêcher que cela ne se produise ?

Les bandes dessinées se sont avérées efficaces pour apprendre aux élèves à lire et même pour les motiver à lire davantage. Roozafzai (2012) affirme que les bandes dessinées stimulent l'imagination des élèves et attirent considérablement leur attention, ce qui rend la lecture plus agréable et plus intéressante. Le chercheur Csabay (2006) compare l'utilisation des bandes dessinées en classe à celle des jeux vidéo et affirme qu'elles sont "généralement drôles" et "qu'elles apportent une bonne ambiance dans la classe". Csabay suggère d'utiliser une série d'activités pour inciter les élèves à lire:

1. L'enseignant découpe les panneaux d'une bande dessinée et les divise en enveloppes séparées, puis les élèves sont invités à ouvrir chaque enveloppe et à disposer les morceaux en une histoire compréhensible. Les élèves doivent analyser les temps des verbes utilisés pour comprendre le bon ordre des événements.
2. L'enseignant enlève les bulles et demande aux élèves de trouver le bon ordre. Ils doivent être très attentifs au vocabulaire utilisé pour indiquer les liens entre les différentes bulles (pronoms, connecteurs, etc.).
3. Les élèves complètent certaines informations manquantes dans une histoire basée sur une bande dessinée qui leur sera remise ultérieurement.

De la même manière, les bandes dessinées aident à améliorer les compétences d'écriture des élèves, comme le soutiennent Rengur et Sugirin (2019) qui ont mentionné dans leur article qu'il y a une différence significative entre les élèves à qui l'on a enseigné la compréhension de la lecture et les compétences d'écriture en utilisant des bandes dessinées dans le journal et les élèves qui ne l'ont pas fait". En outre, les bandes dessinées peuvent être utilisées pour aider les élèves à faire face à des structures difficiles ou complexes (Cary, 2004), car il s'agit d'un domaine difficile dans l'apprentissage d'une deuxième langue.

Les élèves sont confrontés à de nombreux problèmes au cours de leur apprentissage et l'écriture pourrait être l'un d'entre eux. L'écriture est définie comme "un processus cognitif qui teste la mémoire, la capacité de réflexion et la maîtrise verbale pour exprimer avec succès les idées ; car la bonne composition d'un texte indique un apprentissage réussi d'une deuxième langue", comme le mentionnent Fareed, Ashraf et Bilal (2016). En outre, ils affirment que certains des facteurs qui affectent les compétences d'écriture des élèves sont associés à la motivation des élèves "qui ne sont généralement pas clairs sur le but et la signification de leur texte dans leur apprentissage de la L2". (ibid.).

Les auteurs de textes en anglais ou en français langue étrangère doivent atteindre un niveau dans leur deuxième langue ou langue étrangère où ils sont capables d'écrire des textes cohérents en utilisant un large éventail de vocabulaire et de structures grammaticales. Une bande dessinée est un récit dramatique ouvert qui comprend un ensemble de personnages présentés dans diverses situations dans une série de dessins. La façon la plus courante d'utiliser la bande dessinée pour améliorer l'écriture est de créer une bande dessinée à partir de zéro. Pour cette activité, les élèves travaillent individuellement ou en petits groupes pour créer une histoire narrative, tout en utilisant un vocabulaire et une grammaire appropriés, et ils peuvent ensuite l'illustrer avec des graphiques pertinents. L'enseignant peut fournir un modèle pour aider à guider les élèves et un sujet que l'élève connaît bien tel que : décrire un souvenir d'enfance ce qu'ils ont fait pendant les vacances d'été.

Une autre activité d'écriture intéressante pourrait consister à fournir aux élèves des bandes dessinées vierges qu'ils doivent compléter en se basant sur les personnages illustrés donnés. Pour rendre cette activité plus accessible, les enseignants rédigent une liste de mots possibles pour les bulles de texte vierges. Si c'est la première fois que vos élèves utilisent une bande dessinée, vous pouvez commencer par leur montrer une bande dessinée existante et leur demander de la terminer. Cela encourage les élèves à écrire et à faire appel à leur imagination. Une approche différente de cette activité consiste à donner aux élèves une bande dessinée séquentielle avec un panneau manquant au milieu et à leur demander ensuite de fournir un texte pour celle-ci en groupe ou individuellement.



b. Écouter et parler

En développant la capacité des étudiants à écouter efficacement et à parler correctement, ils deviennent des élèves indépendants ; en étant exposés à une prononciation correcte et en comprenant le message, les étudiants sont enclins à le reproduire correctement à mesure qu'ils apprennent les règles grammaticales et le vocabulaire utile.

Parler vient naturellement aux étudiants d'une deuxième langue (L2) lorsqu'ils sont exposés à une variété de situations qui les poussent à utiliser un langage à la fois formel et informel dans leur contexte. Le langage formel se trouve plus souvent sous forme écrite, qui peut être utilisée par les étudiants moins fréquemment que le langage informel que l'on trouve dans les bandes dessinées. Cet aspect empêche les étudiants de paraître "bookish" (Csabay, 2006) et les prépare à traiter le langage parlé de manière plus naturelle. Les bandes dessinées favorisent la négociation et la communication en L2, la créativité et le vocabulaire coloré, la pensée critique et la diversité des opinions tout en donnant l'occasion d'apporter un langage authentique et des expériences personnelles dans la classe.

Les supports créatifs tels que les bandes dessinées rapprochent les élèves de contextes conversationnels réels. En écoutant une histoire lue à haute voix ou en la jouant entre eux, ils vivent à travers les personnages fictifs et leurs expériences. Les élèves apprennent à commencer ou à terminer une conversation de manière plus naturelle, à utiliser l'humour et le sarcasme, à se relayer et à utiliser un style approprié. En outre, des compétences telles que la négociation, la description, le raisonnement, la demande et la fourniture d'informations peuvent être enseignées et améliorées grâce à l'utilisation de bandes dessinées.

Le RA mentionné précédemment : être capable de parler de sujets de la vie quotidienne tels que les amis, la famille ou les loisirs en posant et en répondant à des questions pourrait être réalisé grâce à l'activité suivante. Les enseignants choisissent le thème de la bande dessinée qu'ils vont créer, en l'occurrence "les passe-temps", et font un brainstorming sur le vocabulaire utile avec la classe. Tout d'abord, les élèves sont divisés en groupes et sont invités à mettre en scène des situations possibles dans lesquelles ils discuteraient du thème choisi. L'enseignant écrit les questions utilisées par les élèves sur le tableau blanc pendant qu'ils parlent et donne des réponses alternatives. Ce faisant, l'enseignant crée un espace sûr pour les élèves où ils se sentent à l'aise avec le vocabulaire qu'ils vont utiliser.

Au cours du processus de production de la bande dessinée, les élèves doivent être en accord ou en désaccord sur l'histoire qu'ils créent. Ils sont donc déjà encouragés à utiliser un vocabulaire et des expressions spécifiques dans la langue cible, que l'enseignant peut aider. Dans le même temps, ils feront des suggestions/interventions et prendront des décisions concernant leurs personnages et la conception. Ils doivent utiliser des questions telles que "Où l'histoire se déroule-t-elle ? Qui est le personnage principal ? Qui est le méchant ? Comment cela se termine-t-il ?" et y répondre en conséquence. L'enseignant doit s'assurer que les élèves utilisent la langue cible/l'anglais pendant tout le processus, tout en leur apportant un soutien constant. Lorsque les bandes dessinées sont prêtes, l'enseignant doit donner aux élèves la possibilité de les présenter devant la classe et même de les jouer. Ce faisant, ils s'exerceront à l'intonation, au rythme et à la prononciation.

Une approche différente : si les élèves n'ont pas présenté leurs créations à leurs camarades de classe, celles-ci pourraient être utilisées comme matériel pour une activité différente où les enseignants enregistrent un audio des bandes dessinées de leurs élèves et les utilisent comme exercice d'écoute. En utilisant la même bande dessinée que les élèves ont créée précédemment, les enseignants présentent un contexte familier où les élèves se sentent plus confiants et plus appréciés. L'enseignant peut facilement enregistrer l'audio à l'aide d'un appareil mobile et préparer une série de questions pour vérifier leur compréhension de l'histoire. Il est important d'avoir trois bandes dessinées ou plus

générées par différents groupes afin de créer l'élément de surprise chez les élèves qui rend l'exercice d'écoute pertinent.

c. Grammaire et Vocabulaire

Grâce aux bandes dessinées, les enseignants peuvent mettre en évidence des éléments grammaticaux et de vocabulaire spécifiques dans leur contexte, en utilisant un langage formel ou informel, un vocabulaire basé sur un sujet spécifique et une variété de structures grammaticales pré-établies. Il est suggéré d'enseigner au préalable les éléments de grammaire et de vocabulaire afin que les élèves aient une compréhension de base de ce qu'il faut utiliser dans l'activité.

Les enseignants peuvent donner des bandes dessinées existantes ou pré-crées (par l'enseignant) aux élèves et leur demander d'identifier les structures grammaticales telles que les phrases composées, le langage figuratif ou les modèles de verbes. Par exemple, l'un des résultats d'apprentissage de la leçon est : "les élèves seront capables d'identifier et d'utiliser correctement des phrases composées".

Dans le cadre de la leçon, l'enseignant expliquera la signification des "phrases composées" et la façon de les utiliser et donnera des exemples pour aider les élèves tels que "Anna aime danser, et elle prend des cours de danse tous les lundis", "Anna aime danser" est une clause indépendante où "Anna" est le sujet, "aime" est l'action, et une pensée complète est exprimée. Ensuite, l'enseignant donne aux élèves une liste de clauses indépendantes et de conjonctions de coordination à faire correspondre. Après s'être entraînés et avoir analysé les exemples donnés, les élèves peuvent passer à la réalisation de leur propre histoire. Ils peuvent travailler en petits groupes ou individuellement et écrire l'histoire qu'ils utiliseront dans leur bande dessinée. L'enseignant doit s'assurer que chacun utilise correctement la grammaire et, dès que tout le monde a terminé, ils peuvent continuer à travailler sur le design et les personnages de leur nouvelle bande dessinée.

Pour enseigner le vocabulaire, il existe de nombreuses façons d'utiliser les bandes dessinées, car elles proposent des textes courts et généralement faciles à comprendre. Les enseignants devraient choisir une bande dessinée bien connue, que leurs élèves

connaissent peut-être ou dont ils ont déjà entendu parler, car cela motive les élèves. Si le vocabulaire étudié est constitué d'adjectifs pour décrire des sentiments et des émotions, l'enseignant peut supprimer les adjectifs de certains ou de tous les panneaux et les élèves doivent combler les lacunes avec les mots appropriés. Dans ce cas, l'enseignant doit choisir une bande dessinée qui permet aux élèves de bien comprendre les sentiments des personnages ; ceux-ci doivent être très expressifs et faciles à deviner par l'élève. Pour les niveaux moins avancés, l'enseignant pourrait proposer un choix d'adjectifs potentiels dans une banque de mots. Cette activité de cloisonnement peut être adaptée au point de vocabulaire que l'enseignant décide d'utiliser dans sa leçon et elle peut également être utilisée avec les bandes dessinées créées par les élèves à condition que l'enseignant les aide et les guide constamment.



d. Autre RA possible : social, culturel, émotionnel (culture, humour, émotions, sarcasme, salutations, politesse)

Les bandes dessinées sont souvent contextualisées culturellement et offrent la possibilité de sensibiliser les élèves à des sujets tels que le racisme ou les brimades, ou simplement de les aider à mieux comprendre d'autres aspects culturels tels que l'humour, le sarcasme, la salutation ou la politesse.

Par exemple, l'humour n'est pas toujours facile à comprendre dans une deuxième langue (L2), mais les bandes dessinées fournissent les aspects visuels nécessaires qui leur permettent de souffler plus facilement. Les bandes de journaux peuvent être une bonne source de comédie familière ou d'humour burlesque et elles ont tendance à utiliser un ensemble de personnages semi-fixes dans une séquence de trois ou quatre panneaux. Pour des narrations plus longues, les enseignants pourraient utiliser certaines bandes dessinées populaires comme Astérix et Obélix, ou, selon l'âge des élèves, des histoires de Disney, Marvel ou DC Comics.

L'enseignement des salutations et de la politesse peut être difficile à un jeune âge et dans une langue différente, mais en utilisant des bandes dessinées, les élèves apprendront par les images et les actions. L'enseignant peut travailler sur une compétence à la fois et aider les élèves à comprendre les différentes manières que suivent chaque culture et chaque pays. Les élèves peuvent créer leur propre avatar qui sera utilisé dans diverses situations qui montrent clairement ce qui est considéré comme poli et ce qui ne l'est pas. Les bandes dessinées peuvent inclure une série de salutations communes en fonction du pays qu'ils analysent. Ensuite, les élèves peuvent utiliser les mêmes avatars qu'ils ont créés précédemment pour explorer le monde des émotions et des sentiments.

e. Exemples de Scénarios

i. Scénario 1

Objectifs d'apprentissage: Les élèves seront capables d'identifier des adjectifs et de comprendre l'ordre correct des mots et des adjectifs dans une phrase.

Résultats de l'apprentissage: lecture, écriture, vocabulaire - adjectifs décrivant des sentiments.

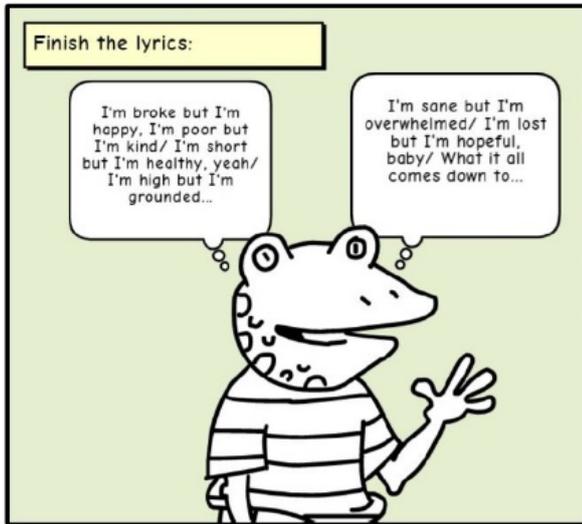
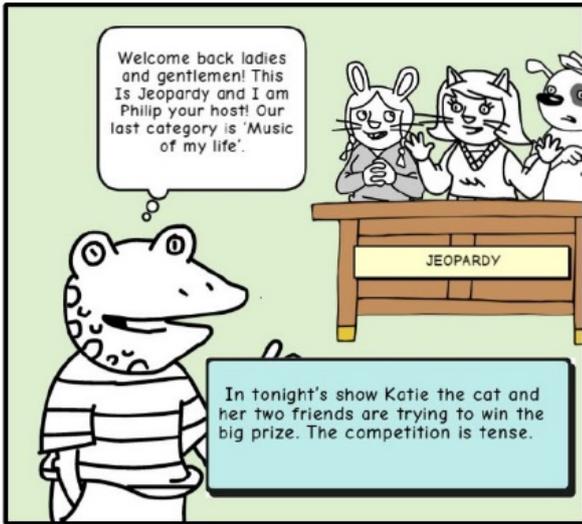
Instructions: Les élèves lisent la bande dessinée, soulignent les adjectifs et terminent la bande dessinée en utilisant des adjectifs pour décrire comment Katie le chat se sent.

JEOPARDY avec Philippe la grenouille et Katie le chat

Philippe la grenouille est le présentateur du jeu télévisé classique "Jeopardy". Dans l'émission de ce soir, Katie le chat et ses deux amis tentent de gagner le gros lot. La compétition est tendue. Les concurrents ont atteint l'épreuve finale et la catégorie est : musique. Si leur réponse est correcte, Katie le chat peut gagner le jeu.

Philippe la grenouille dit : "Bienvenue, mesdames et messieurs ! Bienvenue à Jeopardy et je suis Philippe votre hôte ! Notre dernière catégorie est "La musique de ma vie". Finissez les paroles : Je suis fauché mais je suis heureux, je suis pauvre mais je suis gentil/ Je suis petit mais je suis en bonne santé, ouais/ Je suis défoncé mais je suis puni, je suis sain d'esprit mais je suis accablé/ Je suis perdu mais je suis plein d'espoir, bébé/ Tout se résume à...

Katie, le chat, est la première à sonner et a l'occasion de répondre : "Est-ce que tout va bien se passer, bien, bien ? Philippe la grenouille : "C'est vrai ! Félicitations ! Philippe la grenouille : Comment te sens-tu, Katie ?



ii. Scénario 2

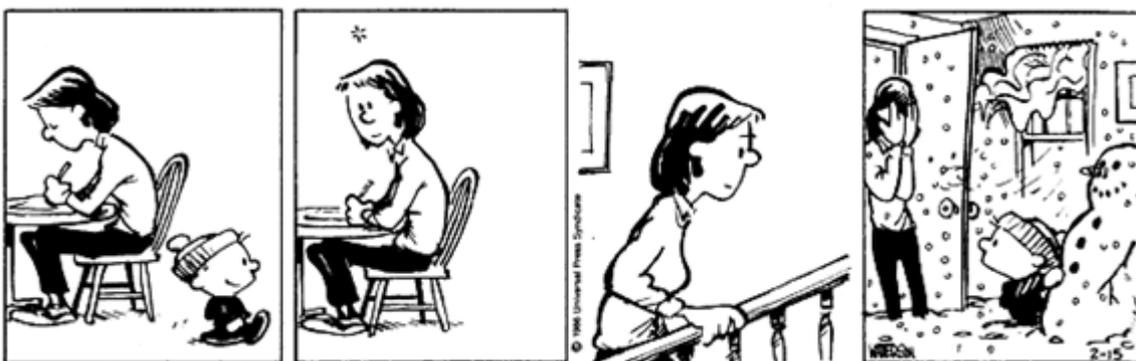
Objectifs d'apprentissage : Les élèves sont capables d'identifier et d'utiliser correctement les temps du récit : passé simple, passé parfait. Les élèves seront capables d'utiliser les connecteurs et les expressions temporelles dans une histoire narrative : "pendant", "quand", "encore", "mais", "déjà", etc.

Résultat de l'apprentissage : S'entraîner à parler et à écrire, en utilisant les temps narratifs, les connecteurs et les expressions temporelles

Instructions : L'enseignant passe en revue les temps narratifs et introduit des connecteurs et des expressions temporelles habituellement utilisés dans une histoire narrative.

L'enseignant écrit six phrases sur le tableau blanc et les élèves sont invités à les relier en utilisant les connecteurs appropriés. Ensuite, on leur dit qu'ils vont concevoir leur propre bande dessinée. L'enseignant leur donne différents panneaux qui montrent les événements d'une histoire. Les élèves doivent mettre l'histoire en ordre et ajouter des connecteurs et des expressions temporelles, puis écrire la partie narrative. Ils utilisent ensuite l'histoire pour écrire le texte qu'ils utiliseront dans les bulles de texte.

Réponse possible : Annie était à son bureau en train d'écrire son nouveau roman quand Bobbie est entrée dans la pièce. Il avait l'air suspect et Annie était intriguée. Elle s'est alors levée et l'a suivi dans les escaliers. Lorsqu'elle a ouvert la porte, elle a été surprise de voir que Bobbie avait fait un bonhomme de neige dans sa chambre. Image de Islcollective.com (2015).



iii. Scénario 3

Objectifs d'apprentissage : Les élèves seront capables d'identifier et d'utiliser le discours rapporté de manière appropriée.

Résultat de l'apprentissage : s'entraîner à parler et à écrire, en utilisant correctement le discours rapporté.

L'enseignant divise la classe en groupes de 3 ou 4 élèves. Chaque groupe écrit une histoire qui commence par la phrase : "Quand j'ai regardé dans la rue, je n'ai pas pu croire ce que j'ai vu." Puis ils transforment l'histoire en une bande dessinée. Lorsqu'ils ont terminé, ils échangent les bandes dessinées créées de manière que chaque groupe reçoive une nouvelle bande dessinée. Les élèves doivent lire les nouvelles bandes dessinées et les présenter devant la classe en utilisant le discours rapporté.

Par exemple:

Groupe 1: Quand je regardais dans la rue, je ne pouvais pas croire ce que je voyais. C'était un dinosaure, mais pas n'importe lequel... un gros, un T-Rex!

Alex: "OMG ! Comment est-ce possible ?"

Javi: "Qu'est-ce qui ne va pas, Alex?"

Alex: "Je crois que c'est un T-Rex ! Regardez ! C'est là-bas dans ce bâtiment !"

Javi: "Vraiment? Allons voir de plus près !"

Les garçons ont couru pour voir l'incroyable dinosaure, mais ils ont été très déçus quand ils sont arrivés. Alex : "Il n'est pas réel ! Ce n'est qu'un dinosaure dans un musée. Mais il a l'air si réel!"

Maintenant, le groupe 2 devra raconter à nouveau l'histoire en utilisant correctement le discours rapporté.

iv. Scénario 4

Objectifs d'apprentissage : Les étudiants pourront utiliser la première conditionnelle

Résultat de l'apprentissage : s'entraîner à parler, à lire et à écrire, en utilisant correctement le premier conditionnel

Après la lecture de la première bande dessinée, les élèves analysent la structure du premier conditionnel et soulignent les verbes de la clause principale et de la clause conditionnelle. Puis, individuellement ou en groupe, ils réfléchissent à différentes façons de terminer la phrase en complétant la deuxième bande dessinée. Par exemple, "Ellen, si tu me raccroches au nez, je n'arrêterai jamais de pleurer/tu me rendras triste/j'adopterai un chien". Ensuite, les élèves reçoivent la troisième bande dessinée et doivent imaginer ce qui s'est passé ensuite dans l'histoire. Ils doivent remplir les bulles de texte et utiliser le premier conditionnel.



(Bart, 2013)





2. Modèles de storyboard et déroulement de la narration, sur la base d'exemples

a. Introduction

Le but de ce chapitre est de vous présenter le 'storyboarding'. Pour ce faire, nous commencerons par définir ce qu'est un story-board et comment il peut être utilisé en classe. Ensuite, nous poursuivrons l'analyse de ses parties et de la façon dont il est construit.

b. Qu'est ce qu'un storyboard?

Un story-board pour un artiste visuel, est ce qu'est un plan d'essai est pour un essayiste ou un plan d'activité pour un homme d'affaires, c'est-à-dire un plan de ce qui doit se passer. Alors que les essayistes organisent leurs pensées en rédigeant un plan d'idées clés sur un morceau de papier, les artistes visuels choisissent souvent d'organiser leur travail en dessinant une séquence d'images montrant les principaux événements de l'histoire et la séquence de leur narration.

Bien que l'on présume que les story-boards aient été largement utilisés même dans les films muets, Walt Disney est considéré comme le champion de leur utilisation, en employant des artistes spécialisés dans les story-boards dont le travail consistait à créer le flux de narration dans leurs films d'animation (Finch, 1995). Par exemple, "Autant en emporte le vent" serait l'un des premiers films à avoir été entièrement scénarisés.

c. Pourquoi utiliser un storyboard pour créer vos bandes dessinées?

Les story-boards sont aujourd'hui utilisés par de nombreux professionnels. Outre les domaines traditionnels du cinéma, du théâtre, de l'animation et de la bande dessinée, les story-boards sont également largement utilisés dans les affaires, l'architecture, la rédaction de romans, l'apprentissage en ligne, l'éducation et dans de nombreux autres domaines.

Les story-boards peuvent notamment être utilisés pour :

- **organiser ses pensées:** Tout comme prendre des notes peut aider quelqu'un à rédiger une histoire qu'il veut écrire, faire des croquis - à la main ou avec un logiciel - quelques images peuvent aider quelqu'un à visualiser et à organiser l'histoire qu'il veut créer.
- **planifier l'ordre d'une histoire:** Le fait d'avoir les parties d'une histoire sous les yeux peut aider à mettre les événements dans l'ordre idéal, ainsi qu'à expérimenter des changements de séquence, à essayer différents débuts et fins, etc.
- **communiquer leurs projets à d'autres personnes:** Essayer de décrire une histoire visuelle avec des mots est une chose complètement différente que d'essayer de communiquer avec des images. Communiquer une histoire visuelle avec des mots aide les autres personnes à mieux comprendre son esthétique, son style, etc. et leur permet d'offrir un retour d'information plus précis.

« Un story-board pour un artiste visuel, est ce qu'est un plan d'essai est pour un essayiste ou un plan d'activité pour un homme d'affaires »

De plus, de nombreux professionnels - y compris les enseignants - choisissent souvent de communiquer visuellement plutôt que par écrit afin de garder l'attention de leur public ou simplement pour rendre leurs présentations plus faciles à comprendre.

- **Gagner du temps:** Le fait de passer du temps à planifier signifie que vous finirez probablement par changer moins de choses pendant la phase de production, ce qui vous fera gagner un temps précieux.

d. Storyboards en éducation

Traditionnellement, les story-boards sont utilisés dans l'éducation principalement comme un exercice pour les étudiants. Par exemple, l'enseignant peut distribuer un modèle de story-board vide à ses élèves et leur demander de dessiner l'histoire que l'enseignant leur lit en indiquant certains éléments de référence ou qu'ils lisent eux-mêmes. Ensuite, les élèves échangent leurs story-boards et discutent des différences.

Les enseignants peuvent également utiliser des story-boards pour faciliter les processus difficiles en les visualisant, tandis que certains élèves plus visuels les utilisent également au lieu d'écrire pour prendre des notes.



e. À quoi ressemble un storyboard?

Un storyboard ressemble à une bande dessinée. Certaines personnes aiment le dessiner à la main, d'autres utilisent des modèles tout faits, et d'autres encore préfèrent utiliser un logiciel spécialisé. Voici, par exemple, à quoi peut ressembler un modèle de story-board vierge à huit panneaux:

PRODUCTION STORYBOARD - ASPECT RATIO 1:85 PAGE#

 Scene # Shot # _____ _____	 Scene # Shot # _____ _____
 Scene # Shot # _____ _____	 Scene # Shot # _____ _____
 Scene # Shot # _____ _____	 Scene # Shot # _____ _____
 Scene # Shot # _____ _____	 Scene # Shot # _____ _____

Source: <https://gr.pinterest.com/pin/41658365286615829/>

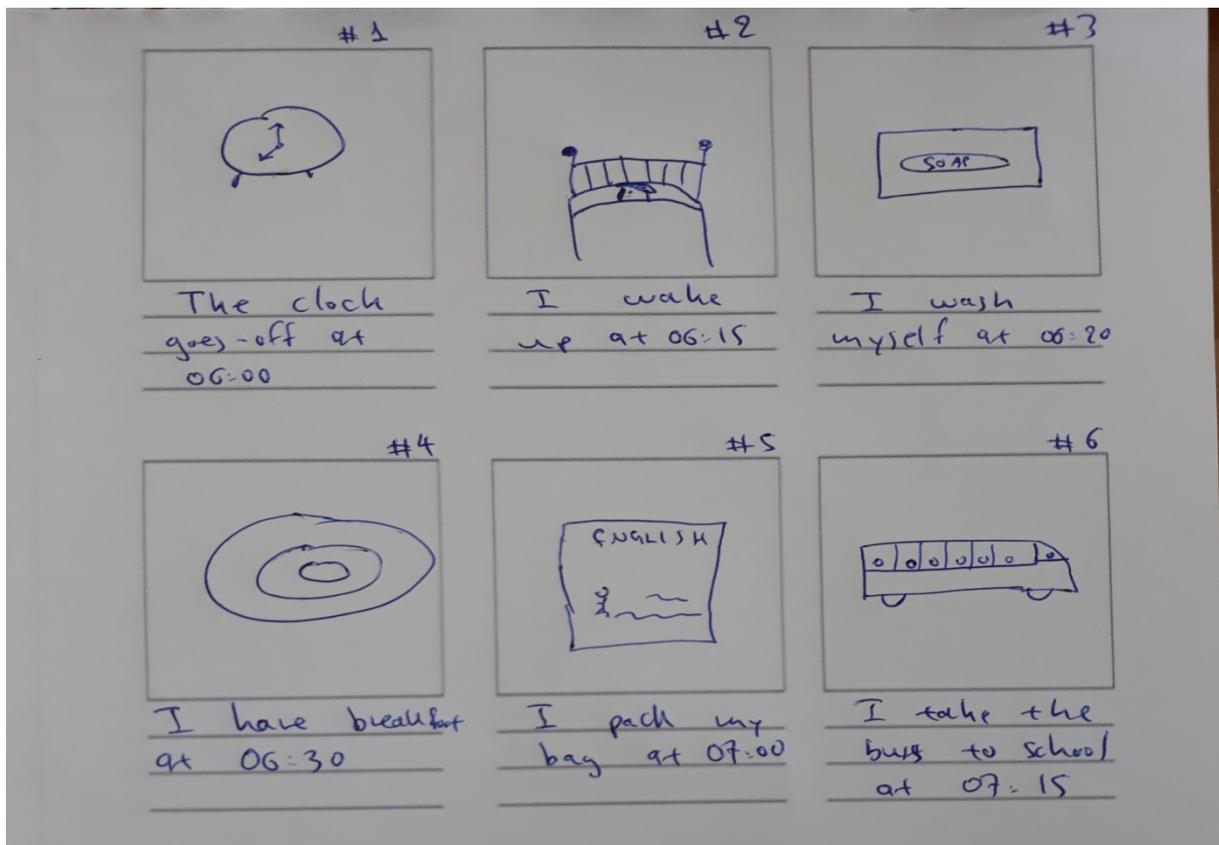
Une simple recherche sur Internet de "modèles de story-boards vierges" vous permettra de trouver des centaines de modèles de story-boards différents, gratuits et prêts à l'emploi.

Certains logiciels de création de bandes dessinées ont leur propre fonction intégrée de création de story-boards ou proposent une variété de modèles, tandis qu'il existe

également des logiciels spécialisés dans la création de story-boards. Ceux-ci sont parmi les plus populaires:

- Storyboard Lite <http://storyboard-lite.software.informer.com>
- Frameforge 3D Studio www.frameforge3d.com/Products
- Storyboard Artist www.powerproduction.com/storyboard-artist.html
- Storyboard Quick www.powerproduction.com/storyboard-quick-software.html
- Toonboom www.toonboom.com
- Comic Life <http://plasq.com/products/comiclife2/win>
- Media Stage www.immersiveeducation.eu/index.php/mediastagepg

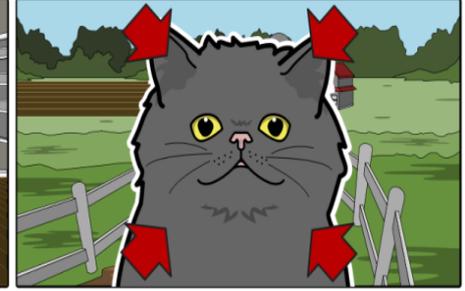
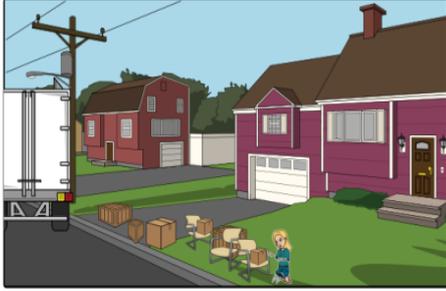
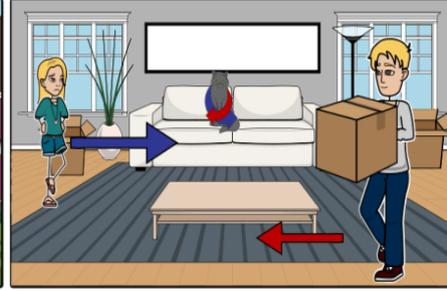
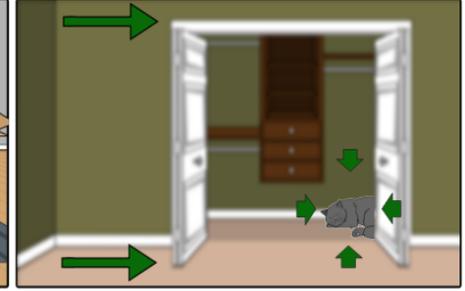
Un storyboard terminé et dessiné à la main peut ressembler à ceci:



LE SAVIEZ-VOUS ?

Le matériel écrit à la main peut également être adapté pour les apprenants ayant des difficultés d'apprentissage et des troubles spécifiques du langage ! Essayez de conserver une structure claire et utilisez du papier blanc cassé ou de couleur pastel dans la mesure du possible. Utilisez également un papier épais et de qualité pour assurer la visibilité et l'opacité.

Ou comme ceci, en utilisant "Storyboard That":

<p>Scene 1, Shot 1</p>  <p>A cat lies on a bed in the corner of a near-empty bedroom.</p> <p>NARRATOR One may think the life of a cat is boring.</p>	<p>Scene 1, Shot 2</p>  <p>The same cat is eating food from a bowl in a kitchen.</p> <p>NARRATOR A life of easy living, populated with naps, food, and an occasional trip to the litter box.</p>	<p>Scene 1, Shot 3</p>  <p>Cat face shot against country background. Slow zoom on cat's face to focus on eyes, then fade to black.</p> <p>NARRATOR But the story of Fletcher, a country cat gone city, is different from the usual tale.</p>
<p>Scene 2, Shot 1</p>  <p>City street with car "moving" supplies.</p> <p>NARRATOR Fletcher was a two year old cat when his family decided to move to the big city.</p>	<p>Scene 2, Shot 2</p>  <p>Family runs around during the move, cat turns to watch the humans walk by.</p> <p>NARRATOR Fletcher was confused by the boxes and his humans' frantic moving about.</p>	<p>Scene 2, Shot 3</p>  <p>The cat is curled up in an empty closet.</p> <p>NARRATOR Seeking refuge from the hectic atmosphere in the household, Fletcher finds himself a nice spot in the upstairs closet.</p>

Create your own at Storyboard That

LE SAVIEZ-VOUS

Les planches d'une bande dessinée ne doivent pas nécessairement être carrées.

L'utilisation de panneaux triangulaires ou avec un effet ondulé, par exemple, peut donner une impression différente au lecteur. Cependant, les créateurs doivent garder à l'esprit qu'il faut produire des bandes dessinées qui aident visuellement tous les apprenants, y compris ceux qui ont des difficultés d'apprentissage et/ou des TSA. Souvenez-vous de ce que vous avez vu dans le chapitre 2 pour les contenus adaptés!

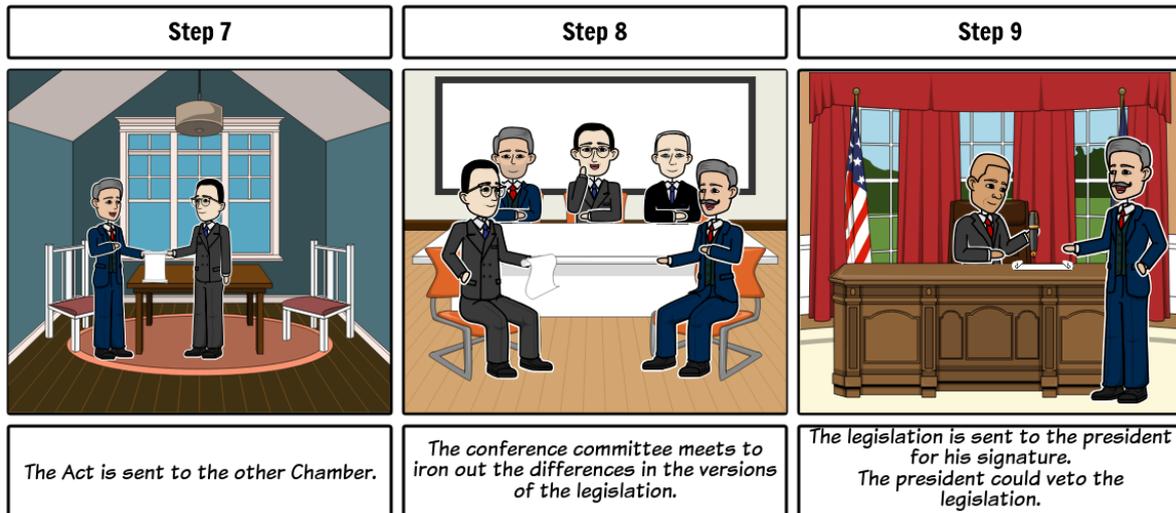
f. Quelles sont les parties d'un storyboard?

Comme vous pouvez le voir dans les exemples ci-dessus, un storyboard est constitué de boîtes contenant des mots et des images ou des dessins. Bien que différentes personnes travaillant sur différents sujets à des fins différentes puissent utiliser différents modèles de story-board, les éléments de base d'un story-board sont les suivants:

- **Titre.** Aussi trivial que cela puisse paraître, il peut être très important d'inclure un titre dans votre story-board pour aider les autres à comprendre ce que vous essayez de faire. Par exemple, consultez les deux exemples de story-board ci-dessus. De quoi parle le story-board ? Imaginez maintenant qu'il y ait un titre, par exemple "Aller à l'école" ou "Samedi matin" pour le premier story-board et "Déménager dans une nouvelle maison" ou "Quitter mon ancienne maison" pour le second. Cela ne vous aide-t-il pas à mieux vous concentrer sur la séquence des événements ? Bien sûr, pour certains, il est plus facile de choisir un titre après avoir développé leur histoire plus clairement.
- **Panneaux.** Les panneaux sont les principales - et généralement les plus grandes - cases dans lesquelles vous dessinez.
- **Étapes.** Une étape est une image dans un panneau accompagnée d'une brève description.
- **Titres des étapes.** Bien souvent, il ne s'agit que d'un nombre indiquant la séquence des étapes.

- **Lignes de description ou de résumé.** Une ligne de résumé accompagne une étape et donne les informations de base pour que le spectateur comprenne / se souvienne de la signification de ce qui est montré.
- **Descriptions ou notes détaillées.** Toute autre information que vous jugez pertinente.

Exemple:



Create your own at Storyboard That

g. Construire le Storyboard

Pour créer un story-board, voici une approche que vous pourriez suivre:

1. **Pensez à vos objectifs d'enseignement / d'apprentissage.** Voulez-vous enseigner le présent? Préférez-vous vous concentrer sur la pratique d'une compétence comme l'écriture ou le résumé ?
2. **Fixer vos objectifs.** Choisissez un but clair et les objectifs d'apprentissage que vous souhaitez que vos élèves atteignent.
3. **Pensez à une histoire pour atteindre votre objectif.** Une personne qui fait le tri dans son emploi du temps hebdomadaire ou un professeur de géographie qui discute de points de repère dans différents pays peut être une histoire appropriée pour enseigner le présent, tandis qu'une histoire de science-fiction peut être plus appropriée pour enseigner le futur ou le vocabulaire technologique.

4. **Décidez des paramètres de votre histoire.** Où se déroulera l'histoire ? Quand ? Vos personnages ont-ils besoin de vêtements spécifiques ? Par exemple, si vous placez votre histoire dans le futur, combien de temps passerez-vous dans le futur ? Comment les gens s'habilleront-ils alors ?

SOUVENEZ-VOUS

Améliorez la stratégie de narration inclusive pour aider encore plus vos élèves à comprendre et à apprécier la diversité, en incorporant des personnages variés provenant d'horizons différents et en racontant des histoires selon des points de vue divers.

5. **Définissez les événements principaux.** Votre récit comprendra probablement beaucoup d'informations, mais toutes ne seront pas nécessaires. Vous ne devez inclure que les principaux événements, en particulier ceux qui permettent à quelqu'un de reconstruire l'histoire sans rater d'informations essentielles. Assurez-vous d'inclure les points tournants – là où les choses changent - si votre histoire en comporte.
6. **Point essentiel à retenir : un storyboard ne montre pas une histoire image par image, mais scène par scène. Il faut donc considérer un événement comme l'événement principal d'une scène.**
7. **Mettre de l'ordre dans les événements principaux.** Que faut-il faire en premier lieu ? Quelle est la prochaine étape ? Comment se termine l'histoire ?
8. **Décidez du degré de détail que vous obtiendrez.** L'objectif du storyboard n'est pas de créer un chef-d'œuvre de roman visuel, mais une activité efficace pour vos élèves. Essayez de ne pas les fatiguer ou de les embrouiller. Restez concentré sur votre objectif d'apprentissage.
9. **Rédiger les descriptions sommaires des panels.** Ici, vous ne devez pas vous concentrer sur ce qui est montré, par exemple "un chat", mais sur ce que vous attendez que le lecteur comprenne. Par exemple, "le chat préféré de Jim a faim et est triste".

10. **Décidez du support de conception que vous utiliserez.** Dessinez-vous à la main ? Utiliserez-vous des logiciels ?
11. **Créer le modèle correspondant.** Avez-vous besoin de 6 ou 30 panels ? Essayez de limiter les panneaux au minimum nécessaire.
12. **Conception.**

SOUVENEZ-VOUS

Il existe plusieurs conseils et astuces pour une adaptation facile afin de soutenir encore plus d'apprenants et d'inclure les apprenants ayant des troubles spécifiques du langage ! Par exemple, sur l'ordre des panneaux, le cadrage du texte et de la parole. Surtout, essayez d'avoir un contour clair et de garder une cohérence dans votre bande dessinée!

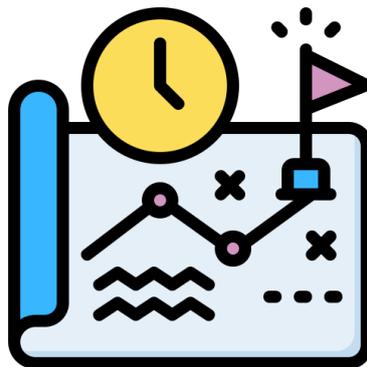
13. **Ajoutez toute information supplémentaire que vous jugez importante.**
14. Si vous disposez de temps, **laissez l'histoire intacte pendant quelques jours.** Ensuite, revisitez-la. Est-elle claire ? Pensez-vous toujours qu'elle soit efficace ? Changeriez-vous quelque chose ?
15. **Finalisez le story-board** en y intégrant les changements - s'il y en a - décrits ci-dessus.
16. Si vous avez encore du temps, **demandez un retour.** Les autres personnes en bénéficient-elles comme vous ?
17. Si ce n'est pas le cas, apportez d'autres modifications, et le résultat **est alors prêt** à être produit.

h. Résumé

Les story-boards sont un outil de planification pour les productions visuels. Ils peuvent être entièrement dessinés à la main, entièrement par logiciel, et tout ce qui se trouve entre les deux.

Ce qu'ils présentent, ce sont les scènes clés d'une histoire. Chaque scène est normalement appelée une étape. Chaque étape consiste en un panneau avec une image ou un dessin et une courte description de ce que l'étape est censée montrer.

Lors de la création d'un story-board, les éléments clés à retenir sont les objectifs d'apprentissage ou d'enseignement en question, et le fait que chaque étape doit être claire et précise.



DES OUTILS EN LIGNE POUR CRÉER DES BANDES DESSINÉES NUMÉRIQUES POUR L'ÉDUCATION

Lors de la phase de recherche préparatoire de ce guide, les partenaires du projet ont essayé quelques outils de création de bandes dessinées. Parmi la large gamme d'outils de création de bandes dessinées, ils ont sélectionné les 5 qui offraient le plus de possibilités et qui étaient les plus récents.

Ils ont analysé ces outils selon les critères suivants :

Information générale

- Quand l'outil a-t-il été créé ?
- Y a-t-il une communauté active qui utilise cet outil ?
- Quel est son prix ?
- Comment leur politique de confidentialité est-elle conforme à la politique européenne de protection des données (GDPR) ?

Convivialité et expérience

- Comment jugez-vous la conception du site web de l'outil ?
- Comment est l'outil de personnalisation du personnage et/ou des arrière-plans ?
- A-t-il été facile de créer une bande de 4 cases ?
- Avez-vous pu télécharger votre bande dessinée ?

Conclusion personnelle sur l'appréciation de l'outil

La section ci-dessous fournit un résumé de ces analyses, en soulignant les avantages et les inconvénients de l'utilisation de chaque outil en tant qu'enseignant.

BDNF

<https://bdnf.bnf.fr/EN/index.html>

Créé en janvier 2020

Tarification : L'application est disponible gratuitement sur ordinateur, tablette et téléphone portable, en français et en anglais.

GDPR : Le site web et l'application comportent tous deux une page consacrée à la politique de protection de la vie privée qui comprend une annonce de GDPR.

Avantages

- La meilleure caractéristique de cette application est la série de ressources pédagogiques qu'elle fournit (https://bdnf.bnf.fr/EN/educational_resources.html), qui renvoient à des guides de l'enseignant pour aider les utilisateurs à créer les bandes dessinées de cette plateforme en leur donnant des idées pour organiser un plan d'unité pour leur classe.
- Vous pouvez constituer votre propre sélection d'éléments graphiques à partir de l'application BDNF pour laquelle plusieurs personnages et éléments de bande dessinée ont été créés.
- En outre, vous pouvez accéder à des éléments des archives nationales françaises (base de données Gallica) car l'application a été créée par la BNF (Bibliothèque nationale de France).
- Elle dispose des fonctionnalités de base et d'un format convivial pour éditer et créer des bandes dessinées, mais aussi de guides (blog, FAQ, vidéos Youtube) pour les enseignants qui souhaitent introduire la bande dessinée dans leurs classes. Il est très utile qu'elle propose des options pour les différents types et styles de bandes dessinées, de sorte que même un débutant est capable de créer quelque chose. Les utilisateurs plus avancés peuvent enrichir leurs bandes dessinées, mais en général, l'application ne doit pas être considérée comme un outil de travail professionnel dans la bande dessinée.

- L'édition et la mise en forme du texte sont faciles et l'application comprend plusieurs polices de caractères adaptées aux personnes ayant des troubles de l'apprentissage.
- Vous pouvez télécharger vos propres images et éléments graphiques.
- Vous pouvez également dessiner directement dans l'application.
- Vous pouvez utiliser l'application comme un programme informatique ou comme une application pour appareil mobile sur tablette.

Désavantages

- Il existe un certain degré de flexibilité, mais d'après notre expérience, certaines fonctions ne sont pas toujours claires et facilement ajustables (par exemple, modifier la taille des images proportionnellement ou mélanger les couleurs du fond). Il faut parfois un peu de temps et de pratique pour affiner son travail.
- A ce jour, il n'y a pas de fonction copier-coller des éléments d'un panneau à l'autre.

Canva

<https://www.canva.com/>

Crée en 2012

Tarification : Il existe un plan gratuit qui permet de naviguer et d'utiliser un grand nombre de modèles et d'éléments graphiques pour les petits groupes et les projets rapides.

D'autres plans sont destinés aux entreprises pour la création de leur design et de leur matériel promotionnel.

GDPR : Il existe une page pour la politique de confidentialité qui comprend des informations spécifiques sur le GDPR.

Avantages

- Vous pouvez télécharger vos propres photos.
- Il existe 11 modèles de base de bandes dessinées qui sont faciles à modifier.
- Il s'agit d'un outil de conception puissant, doté d'une myriade de ressources.

- Vous pouvez organiser vos créations dans des dossiers et partager ces dossiers avec les membres de votre équipe.

Désavantages

- Il est très important de garder à l'esprit que cet outil n'est pas un outil de création de bandes dessinées mais un outil de conception que vous pouvez utiliser pour créer des bandes dessinées. Ce fait présente à la fois des avantages et des inconvénients pour les enseignants qui souhaitent créer des bandes dessinées en ligne, car la quantité de ressources peut rendre la navigation plus difficile.
- Comme il ne s'agit pas principalement d'un outil de création de bandes dessinées, il existe un nombre limité de modèles de personnages et ceux-ci ne peuvent pas être modifiés (expression du visage, mouvement, etc.).

Ce n'est peut-être pas le meilleur outil pour créer des bandes dessinées plus longues ou plus compliquées.

Makebeliefscomix

<https://www.makebeliefscomix.com/>

Crée en 2006

Tarification : L'utilisation du site web est gratuite, mais l'application mobile est payante. Le site web permet de créer et de sauvegarder un maximum de 18 panneaux.

GDPR : Il existe une politique de confidentialité, mais elle ne mentionne pas de mesures spécifiques à la GDPR.

Avantages

- Makebeliefscomix est proposé en 13 langues (allemand, anglais, arabe, chinois, croate, espagnol, finnois, français, hébreu, italien, néerlandais, portugais, russe).
- Le site web fournit également beaucoup de contenu pour des groupes cibles spécifiques qui sont des utilisateurs de base, tels que les enseignants, les parents et les personnes ayant des besoins particuliers.
- Dans l'ensemble, l'outil est facile à utiliser et à naviguer.

Désavantages

- L'utilisateur ne peut ajouter des fonctionnalités que sur un seul panneau à la fois et il ne peut pas déplacer ou copier et coller des éléments d'un panneau à l'autre. S'il fait une erreur, il doit supprimer les éléments du premier panneau et les ajouter à nouveau sur le second.
- Il n'est possible de travailler que sur une bande dessinée à la fois.
- Vous ne pouvez pas modifier les expressions du visage d'un personnage.
- Vous ne pouvez pas télécharger vos propres dessins ou images, ni dessiner directement.
- L'interface semble un peu dépassé.

Pixton

<https://edu.pixton.com/educators>

Crée en 2008

Tarification : Il y a un essai gratuit, mais pas de plan gratuit. Il existe plusieurs offres avec des utilisations différentes en termes d'accès aux ressources. Il existe un plan pour les éducateurs.

GDPR : Le site web présente une politique de confidentialité pour les enseignants. Cependant, la société est basée aux États-Unis et ne mentionne pas les mesures spécifiques de GDPR.

Avantages

- Vous n'avez pas à imaginer des personnages. Il suffit de les choisir et de les utiliser.
- Vous n'avez pas besoin de compétences techniques ou artistiques.
- Vous pouvez utiliser les mêmes personnages encore et encore, ce qui crée une cohérence.

- Vous pouvez transformer vos élèves et vous-même en personnages de bande dessinée - dans la mesure du raisonnable - et personnaliser, par conséquent, votre enseignement.
- Vos élèves peuvent également l'utiliser.
- Il est facile et rapide à utiliser.
- Vous pouvez immédiatement imprimer votre bande dessinée.
- Elle est accessible en 3 langues : anglais, français et espagnol.
- En tant qu'enseignant, vous pouvez créer des devoirs et les envoyer à des groupes d'élèves. Vous devez toutefois choisir l'un des plans tarifaires mentionnés ci-dessus pour avoir accès à plusieurs ou tous les packs de contenu.

Désavantages

- Le logiciel n'offre aucune fonctionnalité de dessin, vous ne pouvez donc pas apporter une note plus personnelle à votre travail.
- Vous ne pouvez pas non plus télécharger vos propres éléments graphiques.
- La version d'essai gratuite n'offre qu'un aperçu des possibilités offertes par l'outil.

StoryboardThat

<https://www.inc.com/profile/Storyboard-That>

Crée en 2012

Tarifcation : Il existe un plan gratuit limité qui permet de télécharger 2 bandes de 3 à 6 panneaux par semaine avec un filigrane. Des tarifs spécifiques existent pour les enseignants, les établissements scolaires et d'autres profils ou utilisateurs.

GDPR : Le site web mentionne plusieurs politiques de confidentialité, dont seuls le plan des enseignants et l'utilisation par les étudiants semblent être conformes à la GDPR.

Avantages

- Facile et rapide à apprendre et à utiliser.

- L'application offre un large éventail de personnalisation des personnages (visage et mouvement) et de l'apparence générale, y compris les costumes historiques.
- Il n'est pas possible de télécharger ses propres photos.
- Profils actifs sur les médias sociaux sur lesquels l'entreprise partage des conseils sur la façon d'utiliser l'application à l'école, ainsi qu'un chatbot de soutien.

Désavantages

- Les bandes dessinées produites semblent quelque peu dépassées, à moins que vous ne vouliez-vous concentrer sur des décors historiques, car elles sont accompagnées de packs de vêtements de personnages du passé.
- L'outil est davantage axé sur la création de story-boards pour présenter des textes que sur la création de bandes dessinées.
- Toutes les bandes dessinées créées avec le plan gratuit sont accompagnées d'un filigrane.
- Il y a moins de directives que pour les autres outils de création de BD.

1. Ressources supplémentaires

Dans la section suivante, les partenaires ont rassemblé une liste de ressources utiles pour les enseignants qui souhaitent créer des bandes dessinées pour leur classe.

a. ARTICLES

Créer des bandes dessinées pour les langues et l'alphabétisation: [Dans cet article](#), Jabari Sellars, qui est actuellement étudiant en master dans le programme de langue et d'alphabétisation de la HGSE, discute des avantages de l'utilisation de la bande dessinée en classe et du renforcement de la compréhension de la lecture et de l'analyse littéraire - avec l'aide des X-Men.

Créer un story-board en utilisant Adobe Photoshop: [un guide étape par étape](#) sur la façon de créer des story-boards à l'aide de photoshop. Certains de ces conseils peuvent être utilisés dans le contexte plus général de l'élaboration de story-boards à l'aide des technologies de l'information.

Conception à des fins pédagogiques: [Cet article](#) contient à la fois de la théorie et des conseils pratiques sur une variété de sujets allant de la définition des concepts et des théories à la bibliographie contemporaine.

"Les romans graphiques en classe : Table ronde des enseignants": [Dans cet article](#), Jennifer Gonzalez réunit quatre enseignants dans le cadre d'une table ronde en ligne, où ils échangent leurs opinions sur des questions telles que l'importance de la bande dessinée en tant qu'outil d'apprentissage, les idées fausses sur les romans graphiques, leurs exemples de bande dessinée préférés et la manière dont un enseignant peut utiliser ce support en classe.

“Over 1.000 Writing Prompts for Students” compilé par Michael Gonchar, The New York Times. [Cette Liste](#) d'aides à l'écriture créative du Learning Network vise à inciter les élèves à écrire, mais la myriade de sujets qu'elle propose peut également être utile aux enseignants pour commencer à écrire des scénarios de bandes dessinées. Ils sont classés en plusieurs thèmes tels que la technologie, les arts et le divertissement, l'école et la carrière, l'identité et la famille, la vie sociale et les loisirs, la science et la santé, l'instruction civique et l'histoire.

Esquisse d'un storyboard: [Cette ressource](#) vous aidera à concentrer votre pratique du dessin à la main en offrant un certain nombre de conseils utiles pour ceux qui souhaitent essayer des story-boards dessinés à la main.

Modèles de story-board: [Ce lien](#) vous donnera accès à des ensembles de modèles pour le story-boarding, l'écriture, la narration visuelle et plus encore.

Étude sur les effets possibles de l'utilisation de bandes dessinées authentiques avec des apprenants EFL. Cet article examine les stratégies appliquées par les lecteurs novices dans la lecture des bandes dessinées, en mettant l'accent sur les devinettes lexicales en utilisant le contexte ([lien](#)).

Enseigner des stratégies lors de l'utilisation de romans graphiques: [article](#) de Jonathan Hunt.

Tutoriel sur la création de story-boards pour les enfants: [Cette ressource](#) vous permettra de créer des story-boards pour enfants, en vous montrant comment votre approche pourrait devoir être différente.

Utiliser la bande dessinée pour développer l'empathie, la conscience de soi et pour promouvoir la créativité: [article](#) de Ryan Chapman.

b. VIDEOS

“4 conseils pour gagner du temps (d'un gars qui a passé 13 ans à dessiner une bande dessinée)”: Lars Martinson se décrit comme un caricaturiste. [Dans cette vidéo](#), il partage

son expérience de la création de son roman graphique "Tonoharu" pendant plus de 13 ans, en expliquant pourquoi il est tombé dans des pièges créatifs, et en donnant des conseils aux autres créateurs sur la manière de les éviter.

“BaM animation” Chaine Youtube de Brent Noll and Maximus Pauson: [Cette chaine](#) fournit des informations, des exercices de dessin et des conseils aux illustrateurs. Bien qu'elle ne soit pas utile à tous les enseignants, ceux qui dessinent déjà peuvent trouver des conseils utiles sur la façon d'améliorer, ou du moins de ne pas se sentir mal à l'aise de produire des dessins imparfaits.

Le webinaire de Brian Boyd sur l'utilisation de la bande dessinée pour enseigner la grammaire: [Ce webinar](#) comprend des conseils pratiques, des pièges potentiels (et comment les éviter) et fait des suggestions pour exploiter le processus et créer une valeur éducative maximale.

Conseils sur l'utilisation des romans graphiques et des bandes dessinées pour vous aider à améliorer votre anglais: [video](#) de Engvid.com.

“Comment écrire de courtes bandes dessinées”: [Dans cette vidéo](#), L'auteur américain de bandes dessinées Jake Parker donne des conseils sur la création de nouvelles : bien qu'elle soit destinée aux nouvelles qui s'étendent sur plusieurs pages, cette vidéo peut être intéressante à voir car l'auteur aborde la myriade de questions et de pièges dans lesquels tout créateur peut tomber et comment les surmonter.

‘L'importance de la diversité dans l'univers de la bande dessinée’: [Dans cette vidéo](#), le directeur du développement des personnages et du contenu de Marvel Comics explique la création du super-héros Ms Marvel (Kamala Khan) qui diffère grandement des stéréotypes des super-héros hétérosexuels blancs. Dans son discours, elle souligne notamment comment nos origines et notre identité culturelle créent des conventions et des attentes qui construisent un standard de soi qui manque de confiance et une véritable identité et expression libre.

“Lunarbaboon – Comment je réalise mes bandes dessinées!”: Dans [cette vidéo de 3 minutes](#), le dessinateur de webcomics Chris Grady se filme en train de créer une de ses

bandes dessinées du début à la fin. Il est intéressant de voir tout le cycle de création d'une bande, du brouillon en papier à la version colorisée numériquement.

Pencils & Stories est [une chaîne sur YouTube](#) visant à aider les gens à créer leurs propres bandes dessinées à partir de zéro. Henrike Dijkstra, la propriétaire de la chaîne, réalise elle-même des bandes dessinées et enseigne également à d'autres personnes. Dans ses vidéos hebdomadaires, elle démêle le processus de création de la bande dessinée en partant des bases de manière accessible et compréhensible.

C. SITES WEB ET OUTILS

Elementari est [une plateforme en ligne](#) à laquelle les utilisateurs peuvent accéder pour lire, écrire, coder, partager et remixer des histoires interactives en utilisant des illustrations et des sons professionnels. Les enseignants peuvent naviguer dans la vaste bibliothèque d'histoires et utiliser les plans de cours et les conseils de la section "programmes".

The Graphic Classroom est [une ressource](#) pour les enseignants et les bibliothécaires qui les aide à stocker des bandes dessinées et des romans graphiques de haute qualité, dignes d'intérêt pédagogique, dans leur classe ou dans la bibliothèque de l'école et à les utiliser.

MakingComics.com est [un projet](#) qui vise à faire progresser la bande dessinée et les récits graphiques auprès d'un public plus large en proposant du matériel pédagogique pertinent sur la manière de créer des bandes dessinées à partir de zéro. Le site comprend des ateliers et des ressources pour les éducateurs ainsi qu'un podcast, entre autres.

Reading with Pictures est une organisation à but non lucratif qui soutient l'utilisation de la bande dessinée dans l'enseignement et dans d'autres contextes dans le but d'encourager l'alphabétisation et d'améliorer les résultats scolaires des élèves. [Leur page](#) contient une grande base de données avec du matériel pédagogique pour les élèves de 6 à 18 ans et plus, ainsi que des critiques de bandes dessinées.

Scratch (<https://scratch.mit.edu/>) est un projet du Lifelong Kindergarten Group du MIT Media Lab, fourni gratuitement dans plus de 60 langues. Il est conçu spécialement pour les enfants de 8 à 16 ans. Il fournit à l'utilisateur une bibliothèque de codes, de costumes et de

sons qui l'aide à créer des histoires animées complexes et bien structurées, soutenues par des tutoriels fiables.

Storybird (<https://storybird.com/>) est un outil permettant de créer et de partager des histoires en ligne. Il offre une grande variété d'images classées par catégories et la possibilité de construire des histoires en collaboration. C'est un outil très adapté pour travailler sur l'écriture, la lecture et aussi pour stimuler la créativité des plus jeunes élèves.

Toontastic 3D: [Un outil gratuit de Google](#) qui fournit des structures de différents niveaux de complexité pour l'histoire, les personnages, les paramètres, la possibilité d'enregistrer des dialogues et des effets musicaux de fond. Les personnages incluent le sexe, la race et les capacités qui permettent de travailler sur ces aspects lors de la création des histoires.

Transformer les bandes dessinées en livres : une autre option pour améliorer la narration numérique consiste à demander à vos élèves d'essayer de créer un livre à partir d'une bande dessinée. [StoryJumper](#) permet de convertir les histoires en un format numérique de type flash. Il permet aux enseignants de créer des projets collaboratifs pour leurs classes également.

WeVideo (<https://www.wevideo.com/>): dans la création numérique de bandes dessinées, les enseignants peuvent vouloir aller plus loin dans le récit et expérimenter la transformation d'une bande dessinée en film, dans le prolongement du projet de création de bandes dessinées.

Writecomics (<http://writecomics.com/>) est un site web bilingue espagnol/anglais qui offre la possibilité de créer des bandes dessinées. Leur article "10 Tips for Writing a Good Comic" offre des conseils sur la création des personnages, le thème, le ton de la narration, les décors, l'organisation des idées, la construction d'un plan général, la définition des dialogues et la réalisation du storyboard.

2. Bibliographie

a. Chapitre 1.1 – De bonnes raisons

- American Library Association Digital Literacy Task Force. (2020). *Digital Literacy*. American Library Association Literacy Clearinghouse. Consulté le 18 Juin 2020, sur <https://literacy.ala.org/digital-literacy/>.
- Barbosa da Silva A., Tavares dos Santos G., Kruta de Araujo Bispo A.C. (2017). The comics as teaching strategy in learning of students in an undergraduate management program. *Mackenzie Management Review*, 18(1), 40-65.
- Blanch, C.L. and Mulvihill, T.M., "The attitudes of some students in the use of comics in higher education" in Suma, K. C. and Weiner, R. ed., 2013. *Graphic Novels And Comics In The Classroom: Essays On The Educational Power Of Sequential Art*. 1st ed. Jefferson, NC: McFarland & Company, Inc. Publishers.
- Elsner, D., Helff, S. & Viebrock, B. (2013), *Films, Graphic Novels & Visuals: Developing Multiliteracies in Foreign Language Education - An Interdisciplinary Approach*, Berlin: LIT Verlag. Consulté le 15 juin 2020 sur https://books.google.com.cy/books?id=_bBdnqY19cUC&dq=%2Bmultiliteracies%2Bcomics&lr=&source=gbs_navlinks_s
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. NYC: Basic Books.
- Gonzalez, J. (2016). *Graphic Novels in the Classroom: A Teacher Roundtable*. Cult of Pedagogy. Consulté le 10 Juin 2020, sur <https://www.cultofpedagogy.com/teaching-graphic-novels/>.
- Haines, J. (n.d.). *Why Teach with Comics?*. Reading With Pictures. Consulté le 16 Juin 2020, sur <https://www.readingwithpictures.org/2012/04/why-teach-with-comics/>.
- Halimun, J. M. (2011). "A Qualitative Study of the Use of Content-Related Comics to Promote Student Participation in Mathematical Discourse in a Math I Support Class". Dissertations, Theses and Capstone Projects. 471: <https://digitalcommons.kennesaw.edu/etd/471>.
- Hayes, D., & Athens, M. (1988). Vocabulary simplification for children: A special case of "motherese"? *Journal of Child Language*, 15, 395–410.
- Merriam-Webster. (n.d.). Visual literacy. In *Merriam-Webster.com dictionary*. Consulté le 16 Juin 2020, sur <https://www.merriam-webster.com/dictionary/visual%20literacy>.
- Rebolho, M. C. T., Casarotto, R. A., & João, S. M. A. (2009). Estratégias para ensino de hábitos posturais em crianças: história em quadrinhos versus experiência prática. *Fisioterapia e Pesquisa*, 16(1), 46-51.
- Rossetto, M., & Chiera-Macchia, A. (2011). Visual learning is the best learning-it lets you be creative while learning: exploring ways to begin guided writing in second language learning through the use of comics. *Babel*, 45(2-3), 35-40.
- Satrapi, M. (2007). *The complete Persepolis / Marjane Satrapi*. First edition. New York: Pantheon Books.
- Short, J. C., Randolph-Seng, B., & McKenny, A. F. (2013). Graphic Presentation: An Empirical Examination of the Graphic Novel Approach to Communicate Business Concepts. *Business Communication Quarterly*, 76(3), 273–303. <https://doi.org/10.1177/1080569913482574>

- Snyder, E. (1997). Teaching the sociology of sport: using a comic strip in the classroom. *Teaching Sociology*, 25(3), 239-243.
- Wallner, L. (2017). *Framing Education: Doing Comics Literacy in the Classroom*. Linköping: Department of Social and Welfare Studies- Linköping University Tryck.
- Williams, R. M.-C. (2008). Image, Text, and Story: Comics and Graphic Novels in the Classroom. *Art Education*, 61(6), 13-19.
- “10 Reasons You’ll Want to Use Comics in Your Classroom”. (2011). Pixton blog. Consulté le 10 Juin 2020, sur <https://blog.pixton.com/articles/2017/04/11/10-reasons-to-use-comics-in-your-classroom/>.

b. Chapitre 1.2 – Bandes dessinées existantes

- Barthes, R. (1985). *The Responsibility of Forms: Critical Essays on Music, Art, and Representation* (R. Howard, Trans.). Oxford: Basil Blackwell.
- Berns, M. S. (1983). Functional approaches to language and language teaching: Another look. Cited in *Studies in Language Learning*, OERI (1987), 4, 4-22. Consulté sur: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED278227.pdf>
- Davis, R. S. (1997). Comics: A multi-dimensional teaching aid in integrated-skills classes. Consulté sur: <http://www.esl-lab.com/research/comics.html>
- Drolet, C. A. (2010). Using Comics in the Development of EFL Reading and Writing. Sungkyul University, 123-140. Consulté sur: https://www.academia.edu/1004908/Using_Comics_in_the_Development_of_EFL_Reading_and_Writing
- Eggins, S. *An Introduction to Systemic Functional Linguistics*. London: Pinter, 1994.
- Hadley, A. O. (2000). *Teaching language in context* (3rded.). Boston: Thompson. Cited in Claude Andre Drolet, Using Comics in the Development of EFL Reading and Writing. Consulté sur: https://www.academia.edu/1004908/Using_Comics_in_the_Development_of_EFL_Reading_and_Writing
- Jenkins, R., Detamore, D. (2008). *Comics in Your Curriculum: Teacher-Friendly Activities for Making and Integrating Comics with Reading, Math, Science and Other Subjects in Your Classroom*. Pieces of Learning: Marion IL.
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. Oxford: Oxford University Press.
- McCloud, Scott. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. Harper Perennial. Consulté sur: [http://mm12.johncaserta.info/wp-content/uploads/2012/10/Understanding%20Comics%20\(The%20Invisible%20Art\)%20By%20Scott%20McCloud.pdf](http://mm12.johncaserta.info/wp-content/uploads/2012/10/Understanding%20Comics%20(The%20Invisible%20Art)%20By%20Scott%20McCloud.pdf), cited in Miller, A. (January 12, 2012), Using Graphic Novels and Comics in the Classroom [Edutopia]. Consulté sur: <https://www.edutopia.org/blog/graphic-novels-comics-andrew-miller>
- Ramsey, Taylor (2013). *The History of Comics: Decade by decade*. [The Artifice]. Consulté sur: <https://the-artifice.com/history-of-comics/>
- Stivers, T., Sidnell, J (2005). Introduction: Multimodal interaction. *Semiotica*, 156 (1/4), 1-20. Consulté sur: <https://doi.org/10.1515/semi.2005.2005.156.1>

- Wisenthal, P. (2017). The Power of Digital-Comic Therapy in Schools. [The Atlantic]. Consulté sur: <https://www.theatlantic.com/education/archive/2017/05/the-power-of-digital-comic-therapy/526911/>

c. Chapitre 2.1 - Création

- Abirached, Z. (2008) Je me souviens Beyrouth. Cambourakis, Paris. Cover. Consulté sur le site de l'éditeur: <https://www.cambourakis.com/tout/bd/je-me-souviens-beyrouth/>
- Andersen, S. (2011, Décembre) "The Art Critique", Sarah's Scribbles. Consulté le 19 Septembre 2020 sur <https://sarahcandersen.com/archive/2011/12>
- Andersen, S. (2020, October 7th) "Witch with a white cat", Sarah's Scribbles. Consulté le 7 Octobre 2020 sur <https://sarahcandersen.com/page/2>
- Laguardia, J. "Sunny in Tipton Town". Consulté le 1^{er} Juillet 2020 sur https://www.canva.com/design/DAEBE7HFORU/5KNPHo5MZqae2LIKwiee_w/edit?category=tACZCigycaA&layoutQuery=comic+strip
- Navo (2007, March 4th) La Bande Pas Dessinée. Consulté le 1^{er} Juillet 2020 sur <http://www.labandepasdessinee.com/bpd/test>

d. Chapitre 2.2 - Récits

- Blambot.com Comic Book Grammar & Tradition [Blog post]. Consulté sur <https://blambot.com/pages/comic-book-grammar-tradition>
- Byrne R. (13 Janvier 2014). Free Ebook - Digital Storytelling With Comics. Free technology for teachers. <https://www.freetech4teachers.com/2014/01/free-ebook-digital-storytelling-with.html>
- 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
- Does Comic Sans help dyslexic learners? (21 Janvier, 2018). The Times Educational Supplement. Consulté le 1^{er} Juillet 2020, <https://www.tes.com/news/does-comic-sans-help-dyslexic-learners>
- Greenfield, D. (20 Juin, 2018). 13 Visual Storytelling Tips For Comics. 13th Dimension. <https://13thdimension.com/13-visual-storytelling-tips-for-comics/>
- Hamilton, M., & Weiss, M. (2005). The Power of Storytelling in the Classroom, Excerpt from Children Tell Stories: Teaching and Using Storytelling in the Classroom 2/e.
- McManis, L.D. (n.d.). TIPS FOR TEACHERS AND CLASSROOM RESOURCES. Inclusive Education: What It Means, Proven Strategies, and a Case Study. <https://resilienteducator.com/classroom-resources/inclusive-education/>
- McWilliams, B. (n.d.). Effective Storytelling A manual for beginners. <https://www.eldrbarry.net/roos/eest.htm>
- 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

- Vlahos, J. (2018, September 27). The Ultimate Guide to Comic Book Font. Retrieved from <https://www.printi.com/blog/comic-book-font/>

e. Chapitre 3.1 – Résultats de l'apprentissage

- Cary, S. (2004). Going graphic: comics at work in the multilingual classroom. Portsmouth, Nh: Heinemann.
- Cedefop (2017) Defining, Writing And Applying Learning Outcomes - A European Handbook. [online]. Retrieved 1st June 2020 from: https://www.cedefop.europa.eu/files/4156_en.pdf.
- Csabay, N. (2006). Using comic strips in language classes. English Teaching Forum Magazine, 24-26.
- Fareed, M., Ashraf, A. and Bilal, M., 2016. ESL Learners' Writing Skills: Problems, Factors and Suggestions. Journal of Education & Social Sciences, 4(2), pp.83-94.
- Harter, S., Whitesell, N. R., & Kowalski, P. (1992) Individual differences in the effects of educational transitions on young adolescents' perceptions of competence and motivational orientation. American Educational Research Journal, 29, 7777807
- Rengur, Z. and Sugirin, S. (2019). The Effectiveness of using Comic Strips to Increase Students' Reading Comprehension for the Eighth Grade Students of SMPN 1 Pundong. 10.2991/iceri-18.2019.49.
- Roozafzai, Z.S. (2012). The role of comic reading materials in enhancing the ability to read in EFL. I-manager's Journal on English Language Teaching, 2 (3), 7-15.
- Weiner, R. and Sima, C. (2013) Graphic Novels And Comics In The Classroom. [online] Retrieved 2nd June 2020 from: https://books.google.es/books?id=0v_AD2yW5cUC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false.

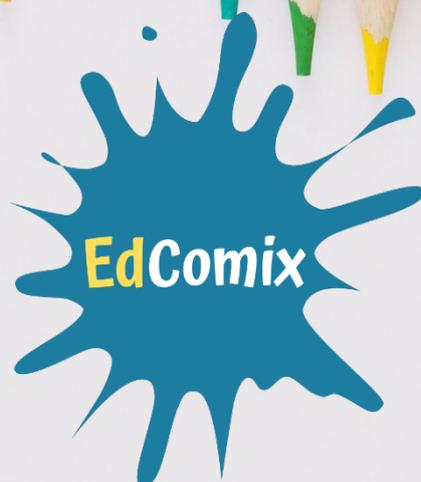
Images:

- Bart (2013). Conditionals. [online] Slideplayer.com. Retrieved from: <https://slideplayer.com/slide/15383803/>
- Islcollective.com. (2015). Narrative Comic Strips. [online] Retrived from: <https://en.islcollective.com/english-esl-worksheets/grammar/verb-patterns/narrative-comic-strips/77815>

f. Chapitre 3.2 – Modèles de story-board

- Finch, C. (1995). The Art of Walt Disney: From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms. New York: Harry N. Abrams Incorporated.
- Indigo Studio. "What Are Storyboards Good For?" Retrieved 10th July 2020 from: <http://help.indigodesigned.com/designing-with-storyboards/what-are-storyboards-good-for>.
- Ontario Provincial and Demostration Schools (2015). Intro to Storyboarding. Retrived 10th July 2020 from: http://ecdshsm.ca/newsite/Video_Production/Unit_2_%2830%29_files/Intro%20to%20Storyboarding.pdf.

- Pinantoan, A. (2013) Using Storyboards In Education. . Retrived 10th July 2020 from: <https://www.opencolleges.edu.au/informed/teacher-resources/using-storyboards-in-education/>
- Sherman, A. What is a Storyboard. . Retrived 10th July 2020 from: <https://www.storyboardthat.com/>.
- Ce guide a été conçu en utilisant les ressources de Flaticon.com.



Erasmus+

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

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

Ce guide est sous licence Creative Commons Attribution- Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr>).

Pour en savoir plus sur EdComix :

 <http://edcomix.eu/>

 <https://www.facebook.com/EdComix>

