



ATELIERS DE CREATION DE BANDES DESSINEES AVEC LES ELEVES



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne

INDEX

INDEX	1
INTRODUCTION	2
CHAPITRE 1 : LA BANDE DESSINÉE COMME TREMPIN : DE L'INFORMEL À L'APPRENTISSAGE NON FORMEL ET FORMEL DES LANGUES	5
CHAPITRE 2 : LA THÉORIE SUR LA FAÇON D'UTILISER LES ATELIERS EN CLASSE	8
CHAPITRE 3 : QUELLES COMPÉTENCES LES ÉLÈVES ACQUIÈRENT-ILS EN CRÉANT DES BANDES DESSINÉES ?	12
CHAPITRE 4 : SPÉCIFICATIONS DE NIVEAU ET D'ÂGE	16
CHAPITRE 5 : BESOINS ÉDUCATIFS SPÉCIAUX : COMMENT RENDRE VOS ATELIERS PLUS INCLUSIFS POUR LES ÉLÈVES PRÉSENTANT DES TROUBLES SPÉCIFIQUES DE L'APPRENTISSAGE	19
CHAPITRE 6 : INTRODUIRE LA CRÉATION DE BANDES DESSINÉES EN CLASSE.....	23
CHAPITRE 7 : QUESTIONS & RÉPONSES	26
ATELIERS DE CRÉATION DE BANDES DESSINÉES.....	33
BIBLIOGRAPHIE.....	54

Cher lecteur,

Si vous avez décidé de lire ce guide, vous devez être intéressé par l'utilisation de la bande dessinée en classe. Pour être plus précis, ce guide vise à aider les enseignants, les éducateurs et les responsables de programmes éducatifs à comprendre comment la création de bandes dessinées peut être bénéfique pour les élèves de l'enseignement secondaire et pour l'apprentissage de l'anglais en particulier. Il est conçu à la fois comme un outil pratique pour mettre en œuvre des ateliers de création de bandes dessinées avec les élèves, et comme un outil de communication et de formation pour fournir un certain contexte et des arguments en faveur de la mise en œuvre de tels ateliers.

Ce que vous trouverez dans ce guide

Ce guide fournit des conseils approfondis, en commençant par une rapide exploration de la théorie, puis enchaîne sur des recommandations pratiques et des outils. Il vise à expliquer la méthode de mise en œuvre d'ateliers de création de bandes dessinées, en utilisant notamment des outils numériques ou des logiciels de création. En ce sens, il ne s'agit pas de dispenser un cours de dessin aux élèves, mais plutôt de présenter les avantages de la création de bandes dessinées pour améliorer l'expérience d'apprentissage des langues.

Ce guide est divisé en trois parties :

- Les trois premiers chapitres explorent les aspects théoriques des ateliers de création de BD, en fournissant un contexte sur le mélange de l'apprentissage informel, non formel et formel des langues, un aperçu général des ateliers et une liste des compétences développées.
- La deuxième partie (chapitres 4 et 5) aborde les moyens d'adapter les activités et les objectifs d'apprentissage en fonction de l'âge, du niveau de langue et des besoins particuliers, notamment en ce qui concerne les troubles spécifiques de l'apprentissage (TSA ou dys),

- Enfin, les chapitres 6 et 7 se plongent dans les aspects pratiques de la préparation des élèves et de la mise en œuvre des ateliers grâce à des scénarios. Nous fournissons également un modèle d'atelier pour vous aider à concevoir vos propres scénarios.

Les objectifs du projet européen « EdComix »

Ce guide fait partie des 6 outils développés dans le cadre du projet Erasmus+ EdComix, visant à fournir des ressources de création de bandes dessinées pour l'enseignement et l'apprentissage des langues dans l'enseignement secondaire. Les partenaires ont décidé de développer ce projet après avoir constaté l'utilisation encore balbutiante de la bande dessinée dans l'éducation en Europe, avec de nettes différences entre les pays (par exemple, la culture de la bande dessinée franco-belge par rapport aux autres pays). En outre, nous pensons que la bande dessinée peut être un excellent outil pour un enseignement plus inclusif. Cela nécessite néanmoins des méthodes appropriées allant au-delà de la simple considération que la bande dessinée rend tout plus facile pour les élèves simplement parce qu'elle utilise des images. Cela va un peu plus loin que cela.

Vous trouverez toutes les ressources développées dans ce projet gratuitement sur edcomix.eu :

- Un guide pédagogique sur les utilisations pratiques de la bande dessinée dans l'éducation,
- Un guide de création de bandes dessinées numériques pour les enseignants,
- Un module d'apprentissage en ligne sur la création de bandes dessinées pour les enseignants,
- Des packs de leçons et de bandes dessinées pour les niveaux A2 et B1 du CECR,
- Un guide de mise en œuvre rassemblant les cas d'utilisation, les meilleures pratiques et les recommandations issues de l'expérience des partenaires.

- Un guide d'atelier sur la création de bandes dessinées avec les élèves, que vous êtes en train de lire.

Nous sommes impatients de recevoir des nouvelles de votre part sur la façon dont vous concevez vos propres activités d'anglais basées sur les bandes dessinées et sur l'impact qu'elles ont sur les élèves.

Bien à vous,

Les partenaires du projet EdComix

Ce projet est réalisé par 6 partenaires : YuzuPulse (France), Areadne (Grèce), Babel Idiomas (Espagne), Citizens in Power (Chypre), Colegiul Tehnic 'Mihai Băcescu' de Fălticeni (Roumanie), et Logopsycom (Belgique).



CHAPITRE 1

LA BANDE DESSINÉE COMME TREMLIN : DE L'INFORMEL À L'APPRENTISSAGE NON FORMEL ET FORMEL DES LANGUES

L'apprentissage qui se produit par la lecture ou la création de bandes dessinées est considéré comme une pratique **d'apprentissage informelle**, car il n'est pas organisé et se déroule au cours d'activités entreprises sans aucun objectif d'apprentissage en tête (Conseil de l'Europe). Selon la définition du Conseil de l'Europe, l'apprentissage informel se produit involontairement et est purement fortuit, comme l'apprentissage qui se produit partout dans notre vie quotidienne, par exemple, lorsque nous lisons une bande dessinée.

L'apprentissage informel présente de multiples avantages dans l'apprentissage des langues. Tout d'abord, il s'agit d'une forme d'apprentissage très flexible et accessible, qui n'est pas limitée à un cadre, un moment ou un niveau spécifique du programme scolaire. Comme il n'y a pas de conditions préalables à l'apprentissage informel, il peut s'adresser aussi bien aux élèves compétents qu'aux débutants et aux élèves ayant un niveau de langue intermédiaire. Tous peuvent bénéficier de manière égale de l'apprentissage informel des langues. Plus important encore, il peut susciter une motivation intrinsèque chez l'apprenant, car l'apprentissage n'est pas forcé, mais résulte plutôt d'un intérêt réel. L'apprentissage informel des langues se déroule également sur une période beaucoup plus longue que l'apprentissage formel dans une classe typique.

De tout ce qui précède, il semble évident que les enseignants devraient encourager leurs élèves à s'adonner à des pratiques d'apprentissage des langues tout en étant impliqués dans diverses situations informelles.

En ce qui concerne l'apprentissage non formel et formel, qui sont plus structurés et intentionnels, et pour être clair sur la signification réelle de ces termes, voici de courtes définitions :

L'apprentissage non formel des langues se déroule en dehors des environnements d'apprentissage formels (comme les écoles), mais toujours dans le cadre d'une activité

organisée, souvent dans un cadre communautaire (Conseil de l'Europe). Il peut s'agir de cours de sport, de chœurs amateurs ou de clubs de débat. Dans ces contextes, l'apprentissage des langues se fait soit à l'initiative de l'apprenant, soit comme un sous-produit de sa participation à une autre activité (OCDE). L'apprentissage est intentionnel et des objectifs d'apprentissage clairs peuvent être fixés.

L'apprentissage formel des langues se caractérise par le fait qu'il est toujours structuré et a des objectifs spécifiques. L'apprentissage formel est encouragé par les systèmes éducatifs et se déroule généralement dans le cadre d'un cours, où les résultats de l'apprentissage sont mesurés et évalués, par exemple au moyen de tests (Conseil de l'Europe). Dans le cas de l'apprentissage formel des langues, l'apprenant a pour objectif explicite de devenir compétent dans une langue spécifique. L'apprentissage est donc plus structuré et intentionnel (OCDE).

Il convient de souligner ici que l'apprentissage informel n'est souvent pas apprécié à sa juste valeur comme dans les contextes d'éducation formelle et non formelle. Cela est dû au fait que ses résultats d'apprentissage, tels que la motivation et l'engagement personnel, ne sont pas facilement mesurables par rapport aux résultats d'apprentissage de l'éducation formelle et non formelle (OCDE). En outre, le format des bandes dessinées et l'utilisation de visuels ne ressemblent pas à un style d'écriture académique. Par conséquent, les bandes dessinées ont tendance à être considérées comme un matériel de lecture « simple » et « facile » pouvant être utilisé avec des enfants plus jeunes, mais moins dans l'enseignement secondaire supérieur ou l'enseignement supérieur. L'autre perception est que les bandes dessinées sont lues par les adolescents pendant leur temps libre ou comme un passe-temps, mais que leur rôle dans les contextes éducatifs formels est considéré comme insignifiant.

D'autre part, l'apprentissage formel et non formel n'est pas purement intentionnel, car nous apprenons toujours autre chose que notre objectif. Par exemple, on peut apprendre l'identité culturelle tout en créant des bandes dessinées dans une langue étrangère. En particulier pour l'apprentissage des langues, qui est un processus complexe, il est très important que les trois aspects de l'apprentissage - informel, non formel et formel - soient

entrelacés. En comblant le fossé qui les sépare, les élèves sont en mesure d'apprendre de manière continue et cela peut également favoriser leur autonomie.

Cela peut se faire de manière merveilleuse par la création de bandes dessinées. Les bandes dessinées permettent un apprentissage informel des langues dans des environnements d'apprentissage des langues formels et non formels, ce qui peut être la clé de l'engagement des élèves et d'un apprentissage réussi. Leur style informel donne lieu à un mode d'apprentissage très agréable et efficace. Il peut aider les apprenants à développer des compétences en lecture et en écriture, tout en stimulant leur créativité et leur imagination. En outre, les bandes dessinées sont un outil très utile entre les mains de l'enseignant pour présenter les activités différemment et faire preuve de créativité avec les élèves.

Les bandes dessinées sont en effet un tremplin pour inclure des aspects d'apprentissage informel dans les cadres formels et non formels, ce qui est particulièrement intéressant et utile pour l'apprentissage des langues, du premier au deuxième cycle de l'enseignement secondaire. La bande dessinée est un outil ingénieux en classe, et devrait donc être encouragée pour appliquer les pratiques informelles dans les environnements éducatifs formels.

CHAPITRE 2

LA THÉORIE SUR LA FAÇON D'UTILISER LES ATELIERS EN CLASSE

L'utilisation d'ateliers en classe vous permettra, en tant qu'éducateur, d'aider vos élèves à apprendre l'anglais en créant et/ou en utilisant des bandes dessinées. Ces ateliers ont pour but d'apporter aux élèves, avec l'aide de leurs enseignants, certaines compétences non techniques (travail d'équipe, expression, présentation, etc.) ainsi que des compétences en TIC, le tout dans le cadre d'un apprentissage inclusif. La méthodologie proposée dans le cadre du projet fournit des moyens appropriés et attrayants pour l'apprentissage de l'anglais, ainsi que des conseils pour structurer les bandes dessinées et les récits.

Recommandations pour le succès des ateliers

Ce chapitre présente des aspects importants qui devraient être couverts tout au long des ateliers, que les éducateurs peuvent ensuite utiliser pour transmettre à leurs élèves le potentiel des bandes dessinées aux fins de l'apprentissage de l'anglais. Il est important que le processus de création et d'utilisation des bandes dessinées soit expliqué en détail aux apprenants tout au long des ateliers, afin qu'ils puissent comprendre les aspects pédagogiques et techniques de la tâche. Les éducateurs sont également encouragés à adapter le processus d'apprentissage en fonction des besoins, des intérêts et des capacités de leurs élèves, toujours guidés par la structure et les caractéristiques clés des bandes dessinées (bulles, cases, personnages, texte, etc.).

Processus de storyboarding et de narration

Faciliter le processus de storyboarding et de narration pour les élèves est la première étape. Avant de passer à la création et/ou à l'utilisation de bandes dessinées pour l'apprentissage de l'anglais, vous devrez expliquer la différence entre les deux, conformément au « [Guide de création de bandes dessinées numériques](#) », en utilisant les définitions fournies et des exemples supplémentaires. Essentiellement, le storyboarding implique la planification des planches de la bande dessinée et des scènes qui seront

illustrées dans chacune d'elles (ce qui peut également inclure le scénario), tandis que le storytelling est le récit central de l'histoire sur laquelle la bande dessinée sera basée. Veillez à identifier les différentes techniques utilisées dans le cadre de ces processus et les détails techniques qui y sont associés (vous les trouverez en détail dans le « [Guide de création de la bande dessinée numérique](#) »). La structuration et la planification des bandes dessinées sont importantes pour les éducateurs et les élèves, tant pour la création que pour le processus d'apprentissage.

Créer des bandes dessinées

Créer des bandes dessinées avec des élèves peut être un exercice amusant en classe, mais peut aussi être un défi. Si vos élèves n'ont pas une grande expérience des outils numériques, ils auront peut-être plus de mal à créer des bandes dessinées numériques à l'aide des logiciels mentionnés dans le guide de création de bandes dessinées, mais ce n'est pas le cas pour tout le monde. Ils peuvent également esquisser et dessiner leurs propres bandes dessinées, ce qui peut les aider à exercer leurs compétences artistiques. Cependant, cela peut prendre plus de temps ou être plus difficile pour les apprenants qui ne sont pas particulièrement doués pour le dessin.

Les didacticiels de création de bandes dessinées doivent être réalisés à l'aide des informations contenues dans les guides pédagogiques et de création de bandes dessinées numériques pour aider les élèves à naviguer sur les sites Web de création de bandes dessinées numériques et à tester la création de quelques ébauches de bandes dessinées pour voir comment le processus et les différents logiciels fonctionnent. Certains sites Web proposent des bandes dessinées toutes prêtes qui peuvent être adaptées, tandis que d'autres offrent la possibilité de les créer de toutes pièces.

Le processus de création des bandes dessinées doit être axé sur le programme d'enseignement de l'anglais (par exemple, les niveaux du CECR). Il faut également souligner l'idée qu'il n'est pas essentiel d'être un artiste ou un dessinateur professionnel pour ce processus et que pratiquement tout le monde peut concevoir et créer des bandes dessinées à des fins d'apprentissage des langues. Par conséquent, les élèves peuvent créer

une bande dessinée Spiderman ou Batman sur la grammaire liée à la météo, par exemple, sans être un illustrateur de MARVEL ou DC !

En outre, la création de bandes dessinées à partir de zéro permettra aux élèves de pratiquer, de consolider et de synthétiser leurs connaissances en anglais dans de petits exercices pratiques ou des scénarios qui mettent en valeur ce qu'ils ont appris ou servent d'exercices d'évaluation. Il peut s'agir d'exercices de type Vrai ou Faux pour la compréhension, de tâches de type « remplir les blancs » et de courtes tâches d'écriture, ainsi que d'associer des images au texte. En outre, les élèves peuvent, par exemple, utiliser ou créer des bandes dessinées pour réfléchir à ce qu'ils ont appris en racontant une histoire sur un sujet donné. Ce processus est également bénéfique car il donne aux apprenants l'occasion de combiner l'apprentissage de l'anglais et leurs propres intérêts pour créer des bandes dessinées. Les élèves peuvent utiliser leurs personnages préférés (par exemple, les X-Men ou Garfield) et leurs intrigues (par exemple, l'histoire de «pauvreté à la richesse », le bien contre le mal, l'amour au lycée, etc.) pour construire un scénario, et par conséquent une bande dessinée, en rapport avec l'apprentissage de l'anglais.

Utiliser les bandes dessinées

Le concept d'utilisation des bandes dessinées pour l'apprentissage de l'anglais devra être présenté aux élèves d'une manière qui les attire. Les bandes dessinées doivent, à tout le moins, être liées à leurs intérêts généraux - qui dépendront également de leur âge et de leur niveau. Les élèves devront recevoir des instructions et des informations théoriques claires et complètes avant et pendant le processus.

Les élèves devront tout d'abord comprendre ce qu'est la bande dessinée, s'ils n'en ont jamais entendu parler ou s'ils ne l'ont jamais rencontrée auparavant. Une fois leurs caractéristiques de base décrites, les enseignants peuvent présenter les bandes dessinées comme des outils d'apprentissage des langues.

Les éducateurs devraient toujours demander l'avis de leurs élèves tout au long du processus afin de pouvoir observer si l'étude des bandes dessinées est bien accueillie par les élèves et s'ils apprennent réellement grâce à elles, et pas seulement en s'amusant.

N'oubliez pas que les bandes dessinées peuvent être utilisées non seulement comme des outils d'expression personnelle, mais aussi pour la restitution et la présentation des connaissances. Ainsi, les bandes dessinées peuvent être utilisées pour aider les élèves à mieux comprendre et mémoriser des concepts difficiles grâce à la représentation visuelle. La cohésion du groupe et le travail d'équipe sont également très importants tout au long de ce processus ; c'est pourquoi les ateliers et le processus de création de la bande dessinée devraient faciliter le travail de base essentiel à la réalisation d'exercices de travail en équipe.

Réflexion et évaluation

Il est important de noter que, tout au long du processus, ces ateliers ont pour but d'aider les élèves à réfléchir aux compétences qu'ils ont acquises jusqu'à présent au cours des leçons. Ils doivent pouvoir vérifier leur anglais et s'auto-évaluer au moyen d'exercices pratiques et de quiz. Cela permettra de s'assurer que le processus se déroule de manière fluide et efficace, et cela peut devenir un aspect essentiel de l'apprentissage par la bande dessinée, et pas seulement de l'apprentissage de l'anglais.

CHAPITRE 3

QUELLES COMPÉTENCES LES ÉLÈVES ACQUIÈRENT-ILS EN CRÉANT DES BANDES DESSINÉES ?

Lorsque l'on crée des bandes dessinées avec de jeunes élèves, il est facile de se satisfaire du fait que les élèves développent leurs compétences motrices grâce au dessin.

Cependant, demander aux élèves de l'enseignement secondaire de prendre le temps de créer des bandes dessinées peut sembler moins évident quant à la pertinence des compétences développées, car il est très peu probable que les élèves soient invités à créer des bandes dessinées dans le cadre de leurs examens nationaux de langues. Dans les pages suivantes, nous souhaitons vous montrer comment les compétences développées lors de la création de bandes dessinées peuvent être pertinentes non seulement pour l'école, mais aussi pour le développement de compétences non techniques.

Compétences en matière d'expression et de présentation

Si vous demandez aux élèves (et à de nombreux enseignants) ce qui peut rendre l'école inintéressante, la réponse sera probablement qu'ils ont l'impression que tout ce qu'ils font, c'est écrire et recevoir des informations de manière passive. La création de bandes dessinées peut être un excellent moyen de surmonter ces deux inconvénients.

Le premier aspect de la création de bandes dessinées comme soutien au développement de l'expression personnelle et des compétences de présentation des élèves est le don d'un sentiment d'appropriation des choses liées à l'école. Même si les élèves ne dessinent pas eux-mêmes, le choix des personnages, les couleurs et l'atmosphère générale peuvent être utilisés pour transmettre un sens. Comme ils sont créateurs amateurs de bandes dessinées, ces choix seront plus ou moins conscients, développés et maîtrisés par les élèves. Cependant, ils constituent un bon sujet de conversation : c'est l'occasion pour les élèves de présenter leurs créations aux autres, d'expliquer l'idée qu'ils ont voulu transmettre et donner leur avis sur leur travail. Si la présentation de sujets scolaires peut

être intimidante pour les élèves se sentant jugés et craignant l'échec, ils peuvent au moins avoir le sentiment de maîtriser le sujet de leur présentation dans cet exemple.

Cela dit, ne mettez pas la pression et ne demandez pas aux élèves de trop réfléchir au processus de création. Demander aux élèves pourquoi ils ont choisi des couleurs ou des paramètres spécifiques ne produit pas toujours des réponses inspirantes : il est naturel de choisir des couleurs simplement parce qu'on les aime, par exemple. Certains élèves peuvent même ne pas aimer ce qu'ils ont créé ou avoir honte du résultat : avec un soutien suffisant de la part de l'enseignant, même ces doutes peuvent constituer une base de conversation intéressante. Et toute occasion de conversation est une occasion de rendre l'apprentissage des langues plus engageant et plus efficace.

Le deuxième aspect de la création de bandes dessinées qui peut améliorer le rapport des élèves à l'apprentissage scolaire est de leur offrir une occasion différente de traiter, restituer et retenir l'information. La plupart des exercices en langues étrangères, surtout aux niveaux inférieurs, peuvent être très limités : les élèves ne peuvent donner qu'une seule réponse à une question spécifique, et ils peuvent avoir du mal à transférer les compétences linguistiques testées dans les exercices vers des formes d'évaluation plus libres, comme les dissertations ou l'écriture libre.

Lorsque les élèves créent une bande dessinée à partir de rien, ils doivent chercher des mots, ou peuvent ne pas savoir comment écrire une phrase. Même si un élève écrit le texte d'une bande dessinée avec l'aide de son enseignant ou de ses camarades, cela lui donne plus d'autonomie que de simplement répondre à un exercice demandant aux élèves d'écrire leur propre histoire. En d'autres termes, la création de bandes dessinées donne aux élèves la possibilité de mettre en pratique ce qu'ils ont étudié et de le rendre vivant.

Enfin, demander aux élèves de créer des bandes dessinées offre une opportunité intéressante pour l'inclusion de tous les élèves dans les activités de la classe. Plusieurs troubles spécifiques de l'apprentissage (TSA) peuvent rendre l'écriture plus difficile et demander un effort supplémentaire aux élèves. La création de bandes dessinées comporte ses propres défis, mais elle offre au moins d'autres possibilités aux élèves ayant des difficultés d'apprentissage de faire leurs devoirs et de s'exprimer de différentes manières,

plutôt que de s'en tenir à des exercices énergivores basés sur l'écriture dans une large mesure. Vous trouverez plus de détails sur les avantages et les recommandations concernant la création de bandes dessinées avec des élèves présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage au chapitre 5.

Compétences en matière de communication et de collaboration

La création de bandes dessinées est une bonne base pour que les élèves développent leurs compétences en matière de communication et de collaboration, qu'il s'agisse d'un travail individuel ou de groupe. Comme la plupart des avantages des exercices individuels découlent des points évoqués ci-dessus, nous nous concentrerons dans ce paragraphe sur le travail de groupe.

Le travail de groupe permet de répartir le travail et de co-créeer des bandes dessinées. La création de bandes dessinées implique différents travaux, énumérés par Larson (2014) et cités dans notre [Guide pédagogique sur l'utilisation des bandes dessinées dans l'éducation](#) :

- Crayonneur : illustre la bande dessinée (à la main ou numériquement) ;
- Encreur : peut également être le crayonneur, ajoute avec la texture et plus de détails à l'œuvre crayonnée ;
- Coloriste : il est responsable de la mise en couleur de la bande dessinée ;
- Lettreur : fournit les mots, les formes des ballons, les titres, les effets sonores ;
- Le rédacteur en chef : responsable de la direction créative, il procède à la vérification finale de la maquette.

Un autre aspect bénéfique de la création de bandes dessinées en groupe est la communication des membres du groupe sur ce qu'ils aimeraient créer, ce qu'ils comprennent des idées des autres et, enfin et surtout, sur la façon de donner et de recevoir des commentaires. Dans une activité informelle intégrée dans un cadre d'éducation formelle, il y a plus d'opportunités pour la créativité et les discussions qui

génèrent un retour constructif. Il est important d'enseigner aux élèves comment donner un retour aux autres. Une bonne façon de le faire est de rappeler aux élèves qu'ils évaluent la bande dessinée, et non son créateur, et qu'ils doivent prendre le temps de souligner également les aspects positifs de la bande dessinée créée.

Compétences numériques et utilisation des outils numériques

La création de bandes dessinées à l'aide d'un logiciel de création de bandes dessinées numériques peut améliorer les compétences numériques des élèves. En effet, elle leur fait découvrir d'autres programmes que ceux couramment enseignés à l'école et leur permet de découvrir le traitement des images.

Les programmes utilisés par les élèves à l'école sont généralement directement liés à leurs cours : ils apprennent les utilisations les plus courantes des éditeurs de texte, des tableurs et des logiciels de présentation. Ils peuvent également utiliser des programmes liés à l'industrie des mathématiques ou être initiés au codage. L'un des avantages des programmes de création de bandes dessinées est que, n'étant pas liés à l'environnement scolaire, ils peuvent intéresser différemment les élèves. Ils peuvent se sentir encouragés à essayer de comprendre leur fonctionnement par eux-mêmes. En outre, leur interface est généralement plus légère et plus facile à naviguer que celle des logiciels de la suite bureautique courante, et en ce sens, ils pourraient encourager les élèves moins désireux de travailler sur ordinateur à les essayer.

Une hypothèse courante est que, parce que les jeunes sont nés à une époque où Internet et les smartphones étaient déjà largement disponibles, ils savent tout de l'utilisation des outils numériques. S'ils savent peut-être comment naviguer sur les médias sociaux, ils ne savent pas nécessairement comment créer des supports de communication visuelle clairs ni comment traiter les images : créer des bandes dessinées 100 % numériques ou apprendre à nettoyer leurs propres dessins pourrait être une bonne introduction à ce sujet.

CHAPITRE 4

SPÉCIFICATIONS DE NIVEAU ET D'ÂGE

Les spécifications de niveau et d'âge sont des aspects importants à prendre en compte tout au long des ateliers pour faciliter le processus d'apprentissage. Les spécifications de niveau de langue, comme celles décrites dans le [Guide de création de bandes dessinées](#) (A1, A2, B1, B2...), sont déterminantes par rapport au contenu auquel les élèves seront exposés. De plus, les apprenants plus jeunes ou plus âgés auront des différences concernant leurs intérêts et leurs capacités. Ce sont des facteurs qui doivent être pris en compte dans le processus de conception et de mise en œuvre des bandes dessinées pour l'apprentissage de l'anglais.

Spécifications d'âge

Les apprenants de l'enseignement secondaire, le groupe cible de ce projet concerne les jeunes âgés de 11 à 13 ans (12 ans étant l'âge le plus courant pour l'école secondaire inférieure) et de 15 à 18 ans (école secondaire supérieure).

Toutes les bandes dessinées ne peuvent pas être utilisées par des apprenants de tout âge. Des groupes d'âge différents pourront utiliser des bandes dessinées différentes pour l'apprentissage des langues. Par exemple, alors que les super-héros sont universellement connus comme des personnages intéressants dans les bandes dessinées, les jeunes élèves peuvent se sentir mal à l'aise en étant exposés à des images avec de la violence et du sang, par exemple, par rapport à quelqu'un qui est plus âgé et moins effrayé. Il convient donc de bien réfléchir au choix des personnages ainsi qu'aux scénarios différents ou complexes et aux activités d'apprentissage des langues pour les différents groupes d'âge. Vous pouvez utiliser [GoComics](#) pour vous inspirer des personnages et des contextes pour les différents groupes d'âge, et [GoodReads.com](#) dans une certaine mesure. Pour les élèves plus âgés, vous pouvez utiliser des personnages ou des figures qu'ils admirent ou qui les intéressent, ou qui apparaissent dans l'actualité (présidents, célébrités locales ou internationales, figurines, etc.)

En outre, plus les élèves sont jeunes, plus il est probable qu'ils soient moins expérimentés en matière de technologie et d'outils en ligne pour la création de bandes dessinées. Par conséquent, la création de bandes dessinées pour les plus jeunes doit se faire de manière très simple, en utilisant les outils les plus simples disponibles et en donnant des instructions très détaillées, étape par étape, sur l'utilisation des différents outils pour atteindre l'objectif.

En général, plus les élèves sont âgés, plus leur niveau CECR est élevé, bien que ce ne soit pas toujours le cas. Vous devez vous efforcer de créer ou d'utiliser des bandes dessinées qui correspondent aux deux. Les apprenants A1/A2 commencent généralement dans l'enseignement secondaire inférieur et les B1/B2 dans l'enseignement secondaire supérieur. On trouve rarement le niveau A2 dans les écoles secondaires supérieures (English Level Age, 2020).

Spécifications des niveaux du CECRL

Les niveaux du CECR influencent l'utilisation de la bande dessinée par l'éducateur pendant les ateliers. Naturellement, le contenu de chaque leçon sera différent si l'élève est au niveau A2, B1 ou B2. Les apprenants de niveau A2, par exemple, sont des utilisateurs basiques de l'anglais, ils ne pourront donc s'exercer qu'avec des phrases plus basiques et des concepts immédiatement pertinents que ceux du niveau B1, qui sont des utilisateurs intermédiaires et sont capables d'utiliser un vocabulaire et une grammaire plus complexes. Les apprenants du niveau A2 ne sont pas encore des utilisateurs indépendants de l'anglais, il leur faudra donc plus de temps pour comprendre les scénarios des storyboards et des bandes dessinées. Ils auront des bandes dessinées plus simplifiées avec des exercices de connaissances de base et des conversations et une grammaire de niveau introductif. Les apprenants B1, quant à eux, seront capables de construire des scénarios ou des storyboards plus compliqués et comprendront un peu mieux les aspects techniques des bandes dessinées.

TSA

Les élèves atteints de troubles spécifiques du langage auront une interaction différente avec les bandes dessinées, quel que soit leur âge ou leur niveau CECR. Les élèves ayant des troubles spécifiques du langage peuvent trouver plus facile de dessiner leurs propres bandes dessinées plutôt que d'utiliser des outils numériques - il faut en tenir compte en fonction des capacités de vos élèves et structurer l'atelier en conséquence. Inversement, les éducateurs peuvent trouver que les bandes dessinées toutes prêtes sont plus faciles à utiliser pour les élèves souffrant de troubles spécifiques du langage (en fonction de l'âge et du niveau CECR).

- Le niveau et l'âge sont des spécifications importantes, mais sous-estimées, que les éducateurs doivent prendre en compte dans leurs classes. Dans le cas de l'utilisation de bandes dessinées pour l'apprentissage de l'anglais, il est important de garder à l'esprit les différences entre les groupes d'âge et les niveaux du CECRL lorsque vous créez des bandes dessinées dans vos ateliers.

CHAPITRE 5

BESOINS ÉDUCATIFS SPÉCIAUX :

COMMENT RENDRE VOS ATELIERS PLUS INCLUSIFS

POUR LES ÉLÈVES PRÉSENTANT DES TROUBLES SPÉCIFIQUES DE L'APPRENTISSAGE

Un aspect très important que les enseignants doivent prendre en compte lors de la conception de tout type d'atelier est de garantir l'inclusion et l'accessibilité de tous les apprenants. Il s'agit d'une tâche difficile, car les groupes d'élèves sont hétérogènes et chaque apprenant a des besoins et des styles d'apprentissage différents. L'accessibilité doit également être garantie pour ceux qui ont été diagnostiqués comme ayant des difficultés d'apprentissage telles que les troubles spécifiques de l'apprentissage (TSA) et le trouble déficitaire de l'attention avec hyperactivité (TDAH), ainsi que pour les enfants ayant des besoins éducatifs spéciaux (SEN).

Environ 10% de la population est touchée par des troubles de l'apprentissage tels que la dyslexie, la dyscalculie et l'autisme, ce qui signifie qu'environ trois élèves de votre classe auront très probablement des difficultés d'apprentissage (University College London, 2013) qui ne sont pas liées à un faible niveau d'intelligence ou à un effort individuel. Ces apprenants, ainsi que les enfants ayant des besoins particuliers, ont des exigences différentes, notamment en ce qui concerne l'apprentissage et la participation en classe.

En tant qu'animateur d'atelier et enseignant, la première étape d'un atelier inclusif est de connaître vos participants. Si vous enseignez la classe depuis un certain temps déjà, cela ne sera probablement pas un problème pour vous. Si vous ne connaissez pas les participants à l'atelier que vous organisez, il est toujours bon d'essayer de découvrir au préalable qui ils sont et quelles sont leurs capacités. Cela inclut leur âge, leur origine et leur langue maternelle, leurs connaissances antérieures et leurs préférences générales ainsi que leurs compétences (ACPA, 2013). Il est important de mentionner ici que les besoins spéciaux et les troubles spécifiques de l'apprentissage, sont très individuels et ont des conséquences

très différentes pour chaque élève. Pour donner un exemple de TSA, les élèves dyslexiques peuvent avoir des problèmes de lecture et donc préférer les instructions orales, tandis que les élèves dysphasiques peuvent avoir des problèmes de compréhension des instructions orales et donc préférer les instructions écrites. Les enseignants doivent donc adapter leur programme, leur méthodologie, leur matériel et leurs instructions, et proposer différentes options pour les différents styles, capacités et besoins d'apprentissage. Ils doivent également adopter plus d'une stratégie d'enseignement et utiliser divers outils pour faire participer activement les apprenants et garantir un atelier inclusif.

Les ateliers destinés à tous les élèves, mais surtout aux apprenants SEN ou aux apprenants présentant des troubles spécifiques du langage, doivent être **soigneusement planifiés, bien structurés** et attrayants. En outre, pour susciter l'intérêt des apprenants, les ateliers ne doivent pas manquer d'être interactifs et de comporter **des activités pratiques**.

Lorsqu'il s'agit de planifier les différentes tâches de l'atelier, il est préférable de réduire le nombre de tâches d'écriture et d'éviter les manipulations difficiles. Il est recommandé de diviser la session en étapes faciles à gérer et de prévoir des pauses entre chaque étape. En outre, vous devez fournir des **directives explicites** et un temps suffisant pour chaque tâche. Ce point est très important car la conception d'un atelier **soigneusement rythmé** permet aux élèves d'avoir le temps d'absorber et de profiter de l'expérience, sans être distraits et perdre leur intérêt. Pour gérer le temps et les tâches, vous pouvez, par exemple, préparer une liste des tâches à accomplir, puis cocher chacune d'entre elles au fur et à mesure que les élèves les accomplissent pendant l'atelier. Cela peut également contribuer à favoriser l'engagement des élèves (Sobel et Knott, 2014).

En ce qui concerne le matériel que vous pouvez utiliser pendant l'atelier, vous pouvez envisager d'utiliser une **méthode multisensorielle** afin d'engager le public. Cela signifie que vous devez fournir différents types de supports qui font appel à différents types de sens. Vous pouvez, par exemple, stimuler le raisonnement et l'apprentissage visuels en utilisant du texte et des images sur du papier, des affiches, des écrans de projection et des modèles, associés à des instructions verbales ou à l'utilisation de surligneurs pour souligner les informations importantes. Vous pouvez également préparer du matériel que

les élèves peuvent toucher, comme des objets texturés, des puzzles ou des cartes flash. Vous pouvez également utiliser des techniques auditives telles que les enregistrements ou la lecture assistée par les pairs, la lecture en binôme et les lecteurs de texte informatisés, la vidéo, la musique et même les jeux linguistiques.

Il serait très utile d'envisager de faire des **adaptations dans le matériel écrit** qui peuvent être très bénéfiques pour les apprenants. Ces adaptations pourraient être les suivantes :

- ✓ Utilisez des polices de texte telles que Arial, Century Gothic ou OpenDys. D'autres options pourraient être Verdana, Tahoma, Open Sans, Century Gothic ou Trebuchet.
- ✓ Optez pour un espacement adapté de 1,5 entre les lignes, dans une taille de police qui doit se situer entre 12 et 14.
- ✓ Alignez le texte à gauche, ne le justifiez pas.
- ✓ Imprimez d'un seul côté car cela évite aux élèves la manipulation de devoir tourner les pages.
- ✓ Utilisez des couleurs pour séparer les informations et soyez cohérent dans les codes de couleur.
- ✓ Utilisez du papier blanc cassé ou de couleur pastel lorsque cela est possible.

Un autre aspect crucial pour la réalisation d'un atelier créatif est **l'environnement** dans lequel l'atelier se déroulera. Pour aider les apprenants, vous devez vous assurer de fournir un environnement calme, afin que les élèves ne soient pas distraits et puissent donc plus facilement se concentrer sur les tâches. Dans tous les cas, il est bon de commencer l'atelier par des directives explicites et une explication de l'activité - soutenue par des éléments visuels si possible. Vous devez toujours vous assurer que tout le monde a bien compris avant de poursuivre et essayer d'anticiper les problèmes. Les erreurs doivent être considérées comme faisant partie du processus d'apprentissage afin de créer un environnement d'atelier favorable.

Enfin, **encourager la collaboration** entre vos élèves permettra également de créer un atelier sûr et inclusif pour les apprenants. Le travail en groupe combinera les forces de tous les participants et encouragera les apprenants à être actifs pendant le processus

d'apprentissage. En outre, il est conseillé de promouvoir la collaboration plutôt que la compétition et de maintenir des groupes restreints, afin que chacun ait la possibilité de participer aux activités.

Tous les éléments ci-dessus doivent être pris en compte lors de la planification et de la mise en œuvre d'un atelier destiné à un groupe hétérogène d'apprenants présentant des troubles d'apprentissage légers ou plus graves et des besoins différents, afin qu'ils puissent tous participer et s'engager activement dans le processus d'apprentissage.

CHAPITRE 6

INTRODUIRE LA CREATION DE BANDES DESSINEES EN CLASSE

Utiliser la bande dessinée comme support de lecture pour aider les élèves à apprendre n'est qu'un aspect de l'utilisation de la bande dessinée en classe. Un autre aspect consiste à leur permettre de créer leurs propres bandes dessinées afin d'organiser, de présenter et de consolider leurs connaissances nouvellement acquises, ce qui pourrait également avoir un effet positif sur leur capacité générale à organiser et à présenter des informations et des données.

Pour y parvenir, vous devrez toutefois introduire les outils de création de bandes dessinées dans la classe de manière à motiver vos élèves à les utiliser aux fins prévues et à maintenir une dynamique de classe équilibrée. L'introduction de quelque chose de nouveau dans la classe affectera presque certainement les rôles, les relations et la dynamique générale auxquels la classe est habituée. Assurez-vous donc que les caractéristiques telles que les relations (et les attentes) de votre classe à l'égard de l'expérimentation, du changement, de la nouveauté, etc. se reflètent dans ce que vous attendez d'eux.

L'objectif de ce chapitre est d'esquisser une carte rapide de la manière d'y parvenir en utilisant des outils de création de BD en ligne plutôt que des techniques plus traditionnelles.

Pour commencer, avant de demander à vos élèves d'utiliser des bandes dessinées en classe à des fins d'apprentissage, il convient de leur faire comprendre qu'ils n'ont pas besoin d'avoir des compétences ou des talents artistiques très complexes.

Pour ce faire, vous pouvez leur montrer une bande dessinée simple, pas parfaite mais efficace, que vous avez créée, ou créer une bande dessinée très simple devant la classe en utilisant l'un des outils que vous leur demanderez d'utiliser.

Ensuite, vous devrez peut-être leur expliquer qu'il est nécessaire de se familiariser avec la terminologie et les concepts de base des BD et des outils de création de BD.

Pour les aider à comprendre ce que sont ces termes et concepts, vous pouvez utiliser les idées de [l'Atelier EdComix](#) pour familiariser vos élèves avec des éléments tels que la bulle, le ballon, la case, la gouttière, la bande et les effets sonores, ou simplement leur montrer une bande d'une bande dessinée connue et populaire et leur demander d'en nommer les éléments.

Il se peut que certains élèves soient déjà familiarisés avec les bandes dessinées. Il peut être important pour vous de savoir qui sont ces élèves (vous pouvez les utiliser comme assistants ou vous assurer que chaque groupe de travail en a un), pour les autres élèves (ils peuvent préférer être aidés par un pair plutôt que par vous), ainsi que pour eux, car le fait de montrer de l'intérêt pour leur expertise et de la valoriser peut les motiver à faire plus d'efforts.

Une fois que les élèves se sont familiarisés avec les principaux éléments d'une bande dessinée, vous pouvez leur expliquer les principales caractéristiques de la narration utilisées pour les bandes dessinées. Là encore, vous trouverez des idées sur la manière de procéder dans notre [Atelier EdComix](#), ou vous pouvez utiliser une activité basée sur un problème ou un projet. Par exemple, vous pouvez leur montrer des exemples clairs de différentes techniques de narration et leur demander de les identifier en groupes et de les présenter à la classe.

Une fois que les bases de la bande dessinée sont raisonnablement claires, il faut présenter les outils eux-mêmes.

La meilleure façon de le faire est peut-être de faire un exercice simple pour se familiariser avec le processus de création d'une bande dessinée. Par exemple, vous pouvez leur demander de penser à un moment où ils ont été frustrés, puis de partager l'histoire de leur frustration avec un camarade. Ensuite, demandez à chacun de raconter à nouveau l'histoire de son camarade en utilisant un outil de création de BD. La « relecture » doit être très structurée. Vous pouvez par exemple projeter l'écran de votre ordinateur sur le mur, décomposer le processus de création de la bande dessinée en petites étapes (par exemple, ouvrir l'ordinateur, aller sur la page Web de l'outil, cliquer sur « Créer une nouvelle bande dessinée », etc.), et demander à tous les élèves de suivre chaque étape tout en leur laissant

suffisamment de temps pour travailler leur histoire à chaque étape. Assurez-vous que vous êtes disponible pour les guider et que les élèves comprennent qu'ils peuvent s'entraider.

Si vous utilisez l'un des outils présentés dans le « [Guide de création de bandes dessinées numériques](#) » d'EdComix, la répartition de l'utilisation de l'outil a déjà été faite pour vous.

Une fois que les élèves sont raisonnablement familiarisés avec les outils de création de BD, des activités avec des objectifs d'apprentissage spécifiques peuvent être introduites.

Pour s'assurer que la motivation des élèves reste présente et que la dynamique de classe est stimulée, il convient de garder quelques éléments à l'esprit. Tout d'abord, les activités d'apprentissage liées à la production de bandes dessinées doivent être adaptées à leur objectif. Tous les types d'apprentissage ne sont pas nécessairement bien servis par la création de bandes dessinées et les activités mal planifiées ne contribueront pas à la motivation des élèves.

Deuxièmement, il serait préférable pour la dynamique de classe que la création de bandes dessinées se fasse en petits groupes, afin que les élèves identifient leurs points forts et leurs points faibles, travaillent à partir de leurs points forts, améliorent leurs points faibles en observant les autres et aident les autres à surmonter leurs problèmes, exerçant ainsi l'élément clé de la dynamique de classe : l'empathie.

CHAPITRE 7

QUESTIONS & RÉPONSES

L'objectif de la zone « Questions et réponses » (Q&R) est d'obtenir une perspective plus approfondie ainsi que des solutions aux problèmes courants que les enseignants peuvent rencontrer lorsqu'ils souhaitent organiser des ateliers en classe afin d'aider les élèves à créer des bandes dessinées pour l'apprentissage de l'anglais. Elle est également conçue pour offrir une optimisation, un soutien et une visibilité lorsque les enseignants sont confrontés à des situations plus ou moins amicales lorsqu'ils demandent aux élèves de créer leurs propres bandes dessinées. La partie Q&R est divisée en trois sections principales qui concernent la compréhension globale et la précision de cette partie.

1. Pourquoi organiser des ateliers de création de bandes dessinées avec vos élèves ?

Question : Dans quelle mesure l'organisation d'ateliers de création de bandes dessinées implique-t-elle des activités informelles, non formelles et formelles ?

Réponse : Lorsque les élèves lisent des bandes dessinées de manière involontaire et non officielle, dans une atmosphère détendue et **informelle**, ils s'amusent et se divertissent. Ils peuvent se lancer dans la création de bandes dessinées afin de révéler leur talent de dessinateur ou d'améliorer leurs compétences en matière de création de bandes dessinées numériques. Un autre format fait référence à la bande dessinée en tant qu'apprentissage non formel dans des cadres communautaires (COE), tels que des groupes de lecture, des centres linguistiques, des clubs, etc. Par exemple, ces structures organisent des activités d'apprentissage pour les apprenants migrants qui souhaitent suivre des cours d'anglais ou acquérir une certaine compétence. Les apprenants peuvent également se lancer dans la création de bandes dessinées dans le cadre d'une formation encadrée par des formateurs ayant une expertise professionnelle en matière de bandes dessinées manuelles ou numériques. En ce qui concerne les activités formelles en classe, les enseignants utilisent

des objectifs d'apprentissage conformes aux programmes nationaux et aux syllabus pour enseigner et évaluer les élèves. Les enseignants peuvent concevoir et mettre en œuvre des activités linguistiques utilisant la bande dessinée tout en respectant les directives pédagogiques.

Question : Pourquoi participer à des ateliers de création de bandes dessinées avec vos élèves ?

Réponse : L'organisation d'ateliers en classe est bénéfique pour les lecteurs ou les écrivains réticents, surtout lorsqu'il s'agit de l'acquisition d'une langue étrangère. Les bandes dessinées contiennent des images et du texte combinés dans une **forme de communication multimodale**, ce qui permet aux élèves d'utiliser une multitude de techniques (image, texte, mouvement, audio) lorsqu'ils apprennent avec des bandes dessinées. Dans le même temps, les enseignants utilisent différentes tâches et méthodes pour enseigner en amenant les élèves à pratiquer et à évaluer leur activité à partir de la bande dessinée. Nous avons traité de nombreux types d'activités linguistiques dans les pages du « [Guide de création de bandes dessinées numériques](#) » d'EdComix.

Question : Ai-je l'expertise nécessaire pour mettre en œuvre une activité de création de bandes dessinées numériques pour mes élèves ?

Réponse : Oui, si vous avez suivi avec succès le [module d'apprentissage en ligne](#) réalisé par l'équipe du projet EdComix, offrant aux apprenants une formation à la fois théorique et pratique pour créer des bandes dessinées. Les niveaux CECR visés par ce module sont A2 et B1.

Question : Quel est l'âge approprié pour participer à des ateliers basés sur la bande dessinée ?

Réponse : Bonne question ! Nous espérons que vous serez d'accord avec la réponse selon laquelle les bandes dessinées s'adressent à tout le monde, quel que soit le niveau de langue ou l'âge. Rappelez-vous la première question sur les trois environnements d'apprentissage de la bande dessinée ! Les apprenants lisent et utilisent les bandes dessinées dans différentes situations, qu'elles soient informelles, non formelles ou

formelles. Les enfants d'âge préscolaire peuvent avoir eu leurs premières leçons d'anglais en dessinant trois couvertures de pique-nique et en y esquissant les membres de leur famille et leurs amis. En pratique, il s'agit des premières planches de bande dessinée et des premiers personnages d'un storyboard. Plus tard, au niveau secondaire supérieur, les élèves pourront créer des bandes dessinées plus élaborées avec des cases séquentielles et une intrigue.

Question : Est-il possible d'utiliser les ateliers de bande dessinée de manière transversale ?

Réponse : Oui, de nombreux enseignants utilisent les bandes dessinées pour enseigner l'anglais à travers d'autres matières. Par exemple, les élèves de sciences sociales ont appris les valeurs culturelles et sociales et les contextes historiques avec la série Astérix ou le Tintin d'Hergé. Les élèves plus jeunes peuvent explorer et raconter en anglais « The Dacians' Legends », une bande dessinée contemporaine basée sur les vaillants ancêtres du peuple roumain.

Des ateliers de STIM en anglais basés sur des bandes dessinées peuvent être organisés pour les élèves plus jeunes et plus âgés, à condition que le vocabulaire du sujet ait été enseigné au préalable. À cet égard, les « Science Comics » de Macmillan peuvent éveiller la curiosité de vos élèves avec des images vivantes sur différents domaines scientifiques, prêtes à l'emploi ou pouvant être adaptées numériquement pour des ateliers en classe. Il en va de même pour l'enseignement d'une matière par l'intégration d'une langue étrangère (EMILE), dans le cadre duquel les élèves apprennent un sujet en utilisant des bandes dessinées et pratiquent l'anglais en même temps.

2. Comment pouvez-vous aider vos élèves à créer et utiliser des bandes dessinées pour améliorer l'apprentissage des langues ?

Question : Quels types de bandes dessinées puis-je utiliser pour mes ateliers ?

Réponse : Vous pouvez utiliser des bandes dessinées imprimées ou numériques, mais vous devez connaître les différences entre les deux.

L'utilisation de **bandes dessinées imprimées** pour votre cours d'anglais peut s'avérer être une entreprise ardue. Cela nécessite un temps précieux pour trier les collections existantes afin de trouver la bande dessinée appropriée et d'adapter son contenu aux exigences du programme et aux besoins d'apprentissage. D'autre part, les obstacles financiers sont un autre problème à mentionner. Mais c'est à vous de décider d'utiliser un type de bande dessinée tangible si vous le souhaitez. Demandez à vos élèves d'apporter leurs bandes dessinées Marvel ou DC Comics en classe et vous aurez suffisamment de matériel pour votre atelier de cours d'anglais. Ou, du moins, une excellente idée pour des activités de traduction ! Vous pouvez faire des photocopies de bandes dessinées ou de pages de magazines intéressants, puis demander à vos jeunes élèves de découper des images de personnes ou de scènes, puis de les coller sur des storyboards imprimés. Les élèves plus âgés peuvent ajouter des bulles de parole et créer une ligne d'histoire. Les élèves les plus doués peuvent dessiner les personnages ou réaliser l'ensemble de la bande dessinée à la main.

En ce qui concerne les **bandes dessinées numériques**, elles permettent à tout le monde de les produire, de les publier et d'y accéder. D'une part, les web comics ou bandes dessinées en ligne appartiennent à la catégorie générale mentionnée ci-dessus et sont accessibles via des téléphones mobiles, des tablettes ou des écrans de bureau. Ici, le travail de l'enseignant est encore plus difficile, car il doit trier le large éventail de matériel avant de les introduire dans la classe. En effet, les bandes dessinées web ne sont pas toujours soumises à l'édition ou à la censure. En revanche, pour créer des bandes dessinées numériques, il faudra disposer d'outils numériques qui sont généralement en libre accès

lorsqu'on s'abonne. Les élèves auront la possibilité de choisir les personnages, les scènes d'arrière-plan, les bulles, la taille et la police du texte dans de multiples cadres joints.

Question : Pouvez-vous me recommander de bons outils de bande dessinée numérique à utiliser avec mes élèves ?

Réponse : Nous avons indiqué plusieurs outils numériques en ligne pour l'éducation : [BDNF](#), [Canva](#), Make Beliefs Comix, [Pixton](#) et [Storyboard That](#). Vous pouvez consulter les analyses détaillées de ces outils dans la partie du projet intitulée « [Guide de création de bandes dessinées numériques](#) ».

Question : Pourquoi les thèmes sont-ils importants lorsque je crée des bandes dessinées avec mes élèves ?

Réponse : Premièrement, les sujets sont liés à l'âge ou au niveau linguistique. Deuxièmement, les sujets abordent des questions importantes, telles que la (cyber)intimidation, le racisme, l'inégalité des sexes ou la citoyenneté. Par exemple, vos élèves de niveau A2 âgés de 12 ans n'ont peut-être pas les connaissances socioculturelles nécessaires pour traiter de la chirurgie plastique ou des pandémies, bien qu'ils soient linguistiquement équipés en anglais. Il est donc important de prendre le temps de choisir des bandes dessinées que vos élèves seront en mesure de comprendre.

Question : Pourriez-vous m'aider à définir les étapes à suivre pour organiser des ateliers de création de bandes dessinées en classe ?

Réponse : Les lignes directrices ci-dessous peuvent vous aider à organiser une activité d'atelier réussie :

- 1) Établir un but ou un objectif d'apprentissage clair et précis pour la création d'une bande dessinée : vocabulaire, grammaire, syntaxe, fonctions langagières, etc ;
- 2) Indiquez les outils numériques, les tutoriels et les supports d'aide au savoir-faire, y compris pour les apprenants présentant des troubles spécifiques du langage ;
- 3) Choisir un sujet intéressant en fonction du niveau d'apprentissage, de l'âge, des intérêts et des besoins ;

- 4) Répartir les tâches et répartir les élèves en groupes de travail en fonction de leurs rôles ;
- 5) Préparez la tâche en faisant des recherches si nécessaire ;
- 6) Permettez à vos élèves d'accomplir leur tâche tout en leur offrant constamment un retour d'information de manière constructive ;
- 7) Partager les présentations de travail et obtenir les commentaires des pairs ;
- 8) Assigner des tâches de suivi pour transférer les acquisitions de connaissances.

Question : Comment puis-je sauvegarder le travail de mes élèves ?

Réponse : La plupart des logiciels de bande dessinée vous permettent d'enregistrer les créations aux formats PNG, JPG ou BMP. Par exemple, après avoir terminé votre travail, les outils Pixton et Make Beliefs Comix vous donnent la possibilité soit d'imprimer ou de télécharger votre bande (en tant qu'image PNG), soit de l'envoyer à votre courrier électronique.

3. Quelles compétences les élèves peuvent-ils acquérir en s'adonnant à des ateliers de création de bandes dessinées ?

Question : Quelles compétences d'apprentissage des langues les élèves peuvent-ils acquérir ?

Réponse : Au fil des pages de notre projet, nous avons déjà montré comment la bande dessinée devient un outil puissant et ingénieux pour améliorer les compétences d'apprentissage. Grâce à un matériel de **lecture** attrayant, l'attitude des élèves à l'égard de la lecture et de l'écriture peut changer et les aider à découvrir le plaisir de créer du sens. Ils peuvent lire les bandes dessinées de leurs camarades et donner leur avis. Les élèves les plus jeunes peuvent se livrer à des activités **d'expression orale** en décrivant des scènes, des personnages ou en jouant le rôle de l'histoire de la bande dessinée qu'ils ont créée. Pour l'(auto)évaluation, ils peuvent être enregistrés. Après avoir **écouté** ou regardé un document audio-vidéo, les élèves peuvent créer une bande dessinée en utilisant les techniques de narration et de storyboarding pour convertir l'intrigue en bande dessinée. Pour améliorer les **compétences d'écriture**, les élèves des niveaux inférieurs peuvent

commencer par imprimer des story-boards, puis utiliser l'outil numérique. Les élèves de niveau supérieur peuvent réaliser les bulles de dialogue directement à l'intérieur des cases.

Question : Quelles autres compétences et aptitudes peuvent-ils acquérir ?

Réponse : Principalement les compétences numériques, le travail d'équipe, les compétences sociales, l'imagination, la créativité, le comportement collaboratif et adaptatif pour les troubles spécifiques du langage, la communication, la pensée supérieure, la multimodalité.

ATELIERS DE CRÉATION DE BANDES DESSINÉES

Cette série de scénarios d'ateliers vise à fournir aux professeurs d'anglais les outils nécessaires pour introduire la création de bandes dessinées aux élèves du secondaire, ainsi que pour l'intégrer dans l'étude de sujets de cours spécifiques, tels que la grammaire ou le vocabulaire, ou encore un sujet étudié dans une autre classe mais en anglais dans le cadre d'une approche interdisciplinaire.

Ces scénarios d'ateliers fourniront des directives générales pour aider les professeurs d'anglais à structurer leur atelier avec des exemples de sujets spécifiques. Ces trois ateliers sont conçus pour durer environ une heure et demie. Étudiez-les et faites les ajustements nécessaires pour les besoins de votre classe.

Programme:

1. Découvrir la structure d'une bande dessinée et créer un court strip

- Types de bandes dessinées et vocabulaire spécifique.
- Raconter une histoire et structurer une bande dessinée.
- Créer sa première bande dessinée numérique.
- Préparation du prochain atelier.

2. Créer une bande dessinée pour illustrer la grammaire et le vocabulaire

- Commencez par un rappel ou récapitulatif des choses apprises lors de l'atelier précédent.
- Explorer les techniques pour créer une bande dessinée facile à lire.
- Faites un rappel des points de grammaire et de vocabulaire que vous souhaitez présenter dans la bande dessinée, y compris les difficultés et les nuances.
- Faites un brainstorming avec vos élèves pour trouver des idées d'histoires.

- Créez une bande dessinée basée sur ces sujets de grammaire et de vocabulaire.
- Organisez les présentations de groupe, le retour critique et le débriefing.

3. Créer une page de bande dessinée et donner son retour critique

- Commencez par un rappel ou tour d'horizon des choses apprises lors de l'atelier précédent.
- Passez en revue le processus et les principes de la création de bandes dessinées et allez plus loin.
- Création de bandes dessinées en groupe.
- Organisez les présentations de groupe, le retour d'information et le débriefing.

a. Liste

Titre de l'atelier : Découvrir la structure d'une bande dessinée et créer un court strip

Objectifs d'apprentissage : À la fin de cet atelier, les élèves devraient comprendre le vocabulaire de base de la bande dessinée et comprendre la structure d'une histoire basée sur de courts strips.

Matériel nécessaire : Ressources de classe (stylo, papier, tableau noir ou blanc, projecteur, etc.) et ordinateurs (1 pour 1 ou 2 élèves)

Durée : 1h30

Aperçu de l'atelier

b. Découvrir la structure d'une bande dessinée et créer un court strip

- Types de bandes dessinées et vocabulaire spécifique
- Raconter une histoire et structurer une bande dessinée
- Créer sa première bande dessinée numérique
- Préparation de l'atelier suivant

c. Activité

Introduction : Commencez par introduire les grandes lignes de l'atelier à vos élèves.

1) Types de bande dessinée et vocabulaire

Les différents types de BD

Présentez différents types de bandes dessinées et leurs noms à vos élèves, notamment les bandes dessinées européennes, américaines, les mangas et les webcomics. Pendant votre présentation, n'hésitez pas à demander à vos élèves quelles sont les bandes dessinées qu'ils ont déjà lues dans chaque catégorie !

Ressources:

Pour une présentation plus approfondie des différents types de BD, vous pouvez consulter : <http://edcomix.eu/elearning-part1/>, cliquez sur l'onglet « Qu'est-ce qu'une bande dessinée » et faites défiler la page vers le bas pour afficher et télécharger le fichier PowerPoint homonyme.

Les différents types de bandes dessinées sont également présentés en détail à travers plusieurs exemples dans notre « Guide pédagogique sur les utilisations pratiques de la bande dessinée dans l'éducation », que vous pouvez télécharger à l'adresse suivante :

<http://edcomix.eu/resources/>

Le guide est disponible en anglais, français, grec, espagnol et roumain.

Quelques mots de vocabulaire pour parler de la bande dessinée

Présentez ce vocabulaire de base à vos élèves pour les aider à parler des bandes dessinées qu'ils vont créer.

- **Formes des BD** : Les formes les plus courantes de BD sont les albums de bandes dessinées (composés de plusieurs pages) ou les bandes dessinées (composées d'au moins deux cases).
- **Les cases** sont les cadres ou les boîtes dans lesquels l'histoire est représentée.
- **Les bulles** représentent les supports de texte dans une case. Les bulles rondes représentent le texte parlé. Les bulles en forme de nuage représentent des pensées. Les bulles dessinées avec une ligne pointillée représentent des chuchotements ou du texte prononcé à voix basse.

- **Les légendes ou blocs narratifs** sont des encadrés contenant une narration ou un dialogue et communiquent directement avec le lecteur, sans prendre part à l'action.
- La **gouttière** est l'espace vide entre les cases .
- **Une bande** est une rangée de cases dans une page de BD, ou une « ligne » de cases.
- **L'onomatopée, ou effet sonore,** est un texte qui représente les sons dans la case.

Présentez ensuite ce strip et demandez à vos élèves d'identifier les différents éléments utilisés. Cela peut se faire en binôme, en groupe ou en classe entière en demandant aux élèves d'identifier les éléments que l'enseignant montre à l'écran.

Garfield Classics by Jim Davis for January 19, 2017



Source : https://garfield-comic-strips.fandom.com/wiki/January_18

2) Raconter une histoire et structurer une bande dessinée

Un peu de théorie

Pour ce premier atelier, présentez à vos élèves ce principe de base de la narration : une histoire est créée lorsque quelque chose arrive à un personnage ou à un groupe de personnages et se termine lorsque l'événement est résolu.

Comme les bandes dessinées sont courtes, l'histoire est réduite à sa taille minimale. Une bonne façon de commencer à créer des BD est de travailler sur une structure narrative en trois actes pour créer une courte bande dessinée composée de 3 à 4 cases en un seul niveau.

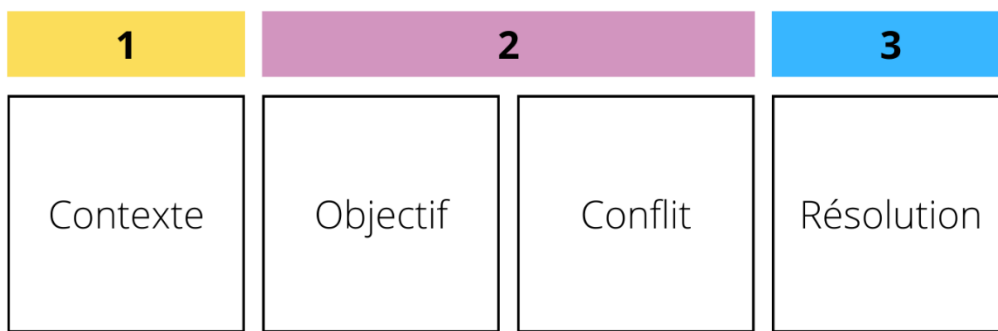
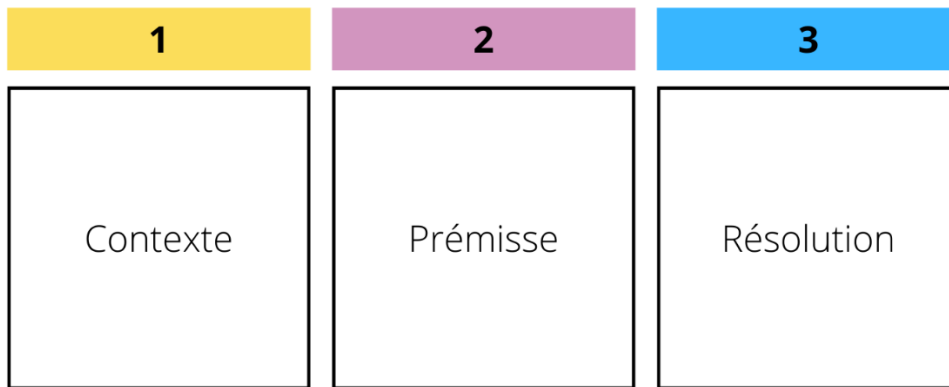
La structure narrative en trois actes est composée des étapes suivantes :

1. **Le contexte** : la première case fournit des éléments de contexte, ou des éléments de réponse aux 5 questions :
 - Où se déroule l'histoire ?
 - Quand l'histoire se déroule-t-elle ?
 - Qui sont les personnages ?
 - Que font-ils ?
 - Pourquoi le font-ils ?

La première case répond à certaines de ces questions, mais pas nécessairement à toutes.

2. **La prémisse** : La prémisse est la partie principale de l'histoire. Elle décrit comment les objectifs du personnage entrent en conflit avec un événement. La prémisse est décrite dans les cases du milieu (case 2 pour les bandes de 3 cases ou cases 2 et 3 pour les bandes de 4 cases).

3. **La résolution** : c'est la fin de l'histoire, à la fin de laquelle le lecteur en sait plus sur le personnage.



Analyser des bandes dessinées avec la classe

Prenez le temps d'analyser et de décomposer les étapes de courtes bandes dessinées avec vos élèves. Des exemples intéressants de « Calvin et Hobbes » sont analysés sur le blog de Tim Stout (2011), ou vous pouvez parcourir le blog de Sarah Andersen pour des exemples intéressants (comme <https://sarahcandersen.com/page/9>).

Pendant la conversation, demandez à vos élèves ce qu'ils pensent de la bande dessinée, et s'ils ressentent quelque chose lorsque la résolution se produit. Ils ne sont peut-être pas fans des BD que vous présentez, mais s'ils ont l'air de s'ennuyer, c'est peut-être parce qu'ils ne l'ont pas comprise.

3) Créer votre première bande dessinée numérique

Introduction aux outils de création de BD

Choisissez 1 ou 2 outils de création de bandes dessinées que vous aimeriez utiliser avec vos élèves. Les outils les plus pertinents pour la création de BD dans l'enseignement secondaire sont présentés dans :

Le « Guide pour la création de bandes dessinées numérique » d'EdComix dans le chapitre « Outils en ligne pour créer des bandes dessinées numériques pour l'éducation », que vous pouvez télécharger à l'adresse suivante : <http://edcomix.eu/resources/>

Le module d'apprentissage en ligne d'EdComix <http://edcomix.eu/elearning-part3/>, onglet « Utiliser les outils de création », et dans <http://edcomix.eu/elearning-part4/> onglets « Outils de création de bandes dessinées numériques » 1/2 et 2/2.

Explorez-les vous-même avant l'atelier et présentez les utilisations de base à vos élèves. Comme un bon volume de contenu théorique a été fourni dans les étapes précédentes, n'hésitez pas à passer rapidement sur cette première orientation pour laisser vos élèves découvrir les outils par eux-mêmes.

Laissez vos élèves créer leur première bande dessinée

Demandez à vos élèves de créer leur première bande dessinée numérique, composée de 3 à 4 cases, pour leur permettre d'expérimenter et mémoriser des concepts explorés jusqu'ici. Si vous le souhaitez, vous pouvez leur fournir 5 à 10 propositions liées à un sujet (grammaire, vocabulaire, théâtre, roman, histoire, etc.) que vous avez étudié en classe pour les inspirer.

4) Préparation pour le prochain atelier

Après l'atelier, demandez à vos élèves de choisir une bande dessinée qu'ils pourraient partager avec la classe. Vous commencerez le prochain atelier en analysant certaines de ces strips pour vous assurer que les élèves ont compris et se souviennent des notions explorées lors du premier atelier.

Si vous avez le temps, en fonction de la rapidité avec laquelle vous avez abordé le contenu de l'atelier, n'hésitez pas à demander aux élèves ce qu'ils ont ressenti lors de la création de leur première bande dessinée ou à leur parler des outils utilisés.

a. Liste

Titre de l'activité : Créer une bande dessinée pour illustrer la grammaire et le vocabulaire

Objectifs d'apprentissage : À la fin de cet atelier, les élèves créeront une bande dessinée pour illustrer une notion de grammaire étudiée en classe. Pour ce faire, ils mettront en pratique les connaissances sur la narration acquises lors du premier atelier et apprendront quelques trucs et astuces pour améliorer leurs bandes dessinées.

Matériel nécessaire : Ressources de la classe (stylo, papier, tableau noir ou blanc, projecteur, etc.) et ordinateurs (1 pour 1 ou 2 élèves).

Durée : 1h30

b. Aperçu de l'activité

Créer une bande dessinée pour illustrer la grammaire et le vocabulaire

- Commencez par un rappel ou récapitulatif des choses apprises lors de l'atelier précédent.
- Explorez les techniques pour créer une bande dessinée facile à lire
- Faites un rappel des points de grammaire et de vocabulaire que vous souhaitez présenter dans la bande dessinée, y compris les difficultés et les nuances.
- Faites un brainstorming avec vos élèves pour trouver des idées d'histoires.
- Créez une bande dessinée basée sur ces sujets de grammaire et de vocabulaire.
- Organisez les présentations de groupe, le retour critique et le débriefing.

c. Activité

1) Commencez par un rappel ou un récapitulatif des choses apprises lors de l'atelier précédent.

L'introduction du deuxième atelier se fera en trois étapes :

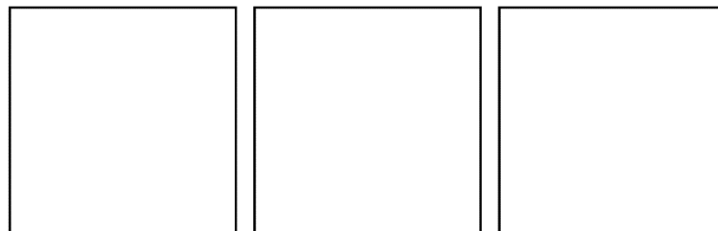
- Commencez par présenter le plan de l'atelier à vos élèves.
- Ensuite, demandez aux élèves leur avis sur la création de leur première bande dessinée.
- Demandez à 5 élèves de partager avec la classe la bande dessinée qu'on leur a demandé d'analyser. Vous pouvez les sélectionner au hasard, par exemple en demandant aux 5 premières personnes qui obtiennent le chiffre 6 sur un dé de partager leur bande dessinée avec la classe.

2) Explorer les techniques pour créer une bande dessinée facile à lire

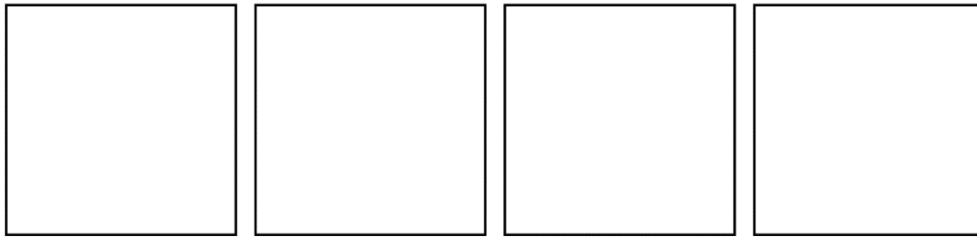
Présentez plusieurs mises en page à vos élèves

Présentez ces modèles de courtes bandes dessinées faciles à utiliser.

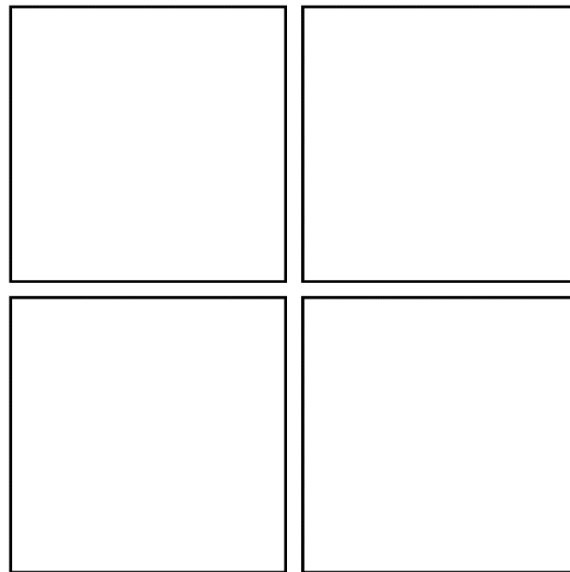
- 3 cases sur 1 bande



- 4 cases sur 1 bande



- 4 cases sur 2 bandes, ou 'carré'



- 4 cases rectangulaires de la même taille à la verticale, aussi appelé 'yon-koma' (selon la définition japonaise)

Made with **BDNF** application, developed by the IBnF

Présenter les principes de base de la création de bandes dessinées

Voici une liste de recommandations à partager avec vos élèves. N'hésitez pas à leur proposer de l'utiliser comme liste de tâches lors de la création de leur bande dessinée.

- Lorsque vous concevez votre storyboard, prévoyez d'abord le texte et les bulles pour vous assurer que vous disposez de suffisamment d'espace avant même d'ajouter les illustrations.
- La queue des bulles doit pointer vers la bouche du personnage.
- Les queues des bulles ne doivent pas se croiser.
- Les lecteurs passent plus de temps sur les grandes cases : veillez à ce qu'elles présentent des actions importantes ou longues.
- Numérotez vos bulles et tracez une ligne entre elles pour voir si l'ordre de lecture est logique.

Ressources :

Pour une liste plus exhaustive et des ressources graphiques sur ces points, consultez le site <http://edcomix.eu/elearning-part3/>, et cliquez sur les onglets « Les étapes de la création de bande dessinée » et « Dépannage pour la création de bandes dessinées ». Ces deux leçons comportent également de courtes vidéos pour expliquer les points ci-dessus à vos élèves de manière plus visuelle (en particulier la vidéo '[Comment placer les bulles](#)')!

3) Utilisez un rappel des points de grammaire et de vocabulaire que vous souhaitez présenter dans la bande dessinée, y compris les difficultés et les nuances

Maintenant que vos élèves sont plus familiers avec la création de bandes dessinées, vous pouvez les préparer à créer des BD liées à leurs cours d'anglais. Nous vous conseillons de vous concentrer sur l'illustration de la grammaire, car elle permet plus de créativité et de variété que le vocabulaire. Pour une telle activité, le vocabulaire doit être un aspect secondaire : vous pouvez demander aux élèves de chercher le vocabulaire dont ils ont besoin dans un dictionnaire, ou vous pouvez leur donner une liste de 5 mots à utiliser, en rapport avec le sujet choisi pour la leçon d'anglais.

Prenez un temps pour rappeler le sujet de la leçon.

Prenez le temps de rappeler à vos élèves le sujet de la leçon, et n'hésitez pas à vous concentrer sur les aspects les plus complexes : les élèves pourraient se sentir plus à même d'explorer leurs difficultés lors de la création de bandes dessinées !

4) Faites un brainstorming avec vos élèves pour trouver des idées d'histoires

Prenez 10 à 15 minutes pour réfléchir avec vos élèves à des idées d'histoires, des contextes ou des situations en rapport avec le sujet de grammaire. Cela permettra de stimuler leur créativité et de les rendre moins timides pour partager leurs idées et leur création par la suite.

S'ils ne sont pas très inspirés, n'hésitez pas à leur donner un exemple, comme « Que ferait Batman si... ? », « Comment pourriez-vous utiliser cette grammaire pour dire quelque chose sur Astérix ? », etc.

5) Créer une bande dessinée basée sur ce sujet de grammaire

Donnez au moins 30 à 45 minutes à vos élèves pour créer une bande dessinée en rapport avec le point de grammaire étudié. Soyez disponible pour apporter votre soutien en cas de difficultés linguistiques ou techniques.

Pour les élèves qui terminent plus tôt, proposez-leur d'aider les autres élèves à terminer leur bande dessinée.

Demandez aux élèves de vous envoyer le fichier qu'ils ont créé par e-mail ou sur un serveur commun afin de pouvoir les présenter à la classe.

6) Présentation de groupe, retour et débriefing

Présentation de groupe et retour

À la fin de l'activité de création de BD, demandez à au moins 5 élèves de présenter leur travail. Cette fois, vous pouvez demander aux 5 premiers qui obtiennent un 1 sur un dé de venir présenter leur travail.

Avant qu'ils ne présentent leur travail, rappelez à vos élèves les principes du retour constructif. Une bonne façon de le faire est de leur dire qu'ils doivent évaluer la bande dessinée, et non le créateur, et qu'ils doivent prendre le temps de souligner également les aspects positifs de la bande dessinée créée.

Encouragez la conversation en demandant au créateur ce qu'il pense de ce qu'il a fait, s'il aurait voulu faire quelque chose de différent, car le reste de la classe pourrait en fait le soutenir et l'encourager.

N'hésitez pas à revenir sur la structure de l'histoire en trois actes et à analyser les créations des élèves en fonction de cet aspect.

Débriefing

Lorsque tous les élèves ont présenté leur travail, demandez-leur s'ils se sentent plus sûrs de la notion de grammaire explorée.

Ensuite, demandez-leur ce qu'ils ont ressenti en créant des bandes dessinées, en présentant leur travail et en donnant un retour à ceux qui ont présenté.

Gardez au moins 20 minutes pour cette étape car les élèves peuvent avoir beaucoup de choses à exprimer après une activité créative !

En préparation de l'atelier suivant, vous pouvez proposer à vos élèves d'essayer de dessiner des figures en bâton s'ils souhaitent commencer à dessiner eux-mêmes. Cette vidéo de 4 minutes de l'illustratrice Deb Aoki constitue une bonne introduction à ce sujet :

<https://www.youtube.com/watch?v=DkM6FgbQIGs>

a. Liste

Titre de l'atelier : Créer une page de bande dessinée et faire un retour

Objectifs d'apprentissage : À la fin de cet atelier, les élèves comprendront mieux les techniques de création de bandes dessinées, amélioreront leurs compétences en matière de présentation et de communication, et apprendront à planifier leur travail.

Matériel nécessaire : Ressources de la classe (stylo, papier, tableau noir ou blanc, projecteur, etc.) et ordinateurs (1 pour 3 à 4 élèves), papier A3

b. Aperçu de l'atelier

Créer une page de bande dessinée et faire un retour

- Commencez par un rappel ou un tour d'horizon des choses apprises lors de l'atelier précédent.
- Revoir le processus et les principes de création de la bande dessinée et aller plus loin.
- Création de bandes dessinées en groupes.
- Organisez les présentations de groupe, le retour et le débriefing.

c. Activité

1) Commencez par un rappel ou un récapitulatif des choses apprises lors de l'atelier précédent

Comme vous l'avez fait lors des ateliers précédents, commencez par présenter le plan de cet atelier aux élèves.

Commencez par un rappel de ce qui a été appris lors de l'atelier précédent. Cela peut prendre la forme de :

- Les 3 choses que les élèves ont le mieux réussies dans leur création ;
- Les 3 choses que les élèves pourraient mieux faire dans leur prochaine BD ;
- Ce qui a été mieux compris en grammaire.

Profitez de l'occasion pour féliciter vos élèves pour le travail effectué jusqu'à présent, et félicitez-les pour leur implication et leurs efforts, et encouragez-les pour ce dernier atelier plus difficile !

2) Revoir le processus et les principes de création de la bande dessinée et aller plus loin

Revoir les principes de mise en page de la bande dessinée

Revoyez les principes de mise en page étudiés dans le deuxième atelier. Si vous pensez que vos élèves se souviennent de la plupart d'entre eux, vous pouvez passer très rapidement sur cette étape.

Aller plus loin dans la narration : éviter les stéréotypes négatifs

Cette étape est particulièrement intéressante si certains de vos élèves ont créé des bandes dessinées qui se moquent de certaines catégories de personnes, en raison de leur race, de leur sexe, de leur origine, de leur culture, de leur morphologie, de leur handicap, etc. Ils ne se rendent peut-être même pas compte que leur travail a pu blesser d'autres personnes.

Expliquez donc ce que sont les stéréotypes et donnez cette technique simple pour éviter la plupart d'entre eux.

Une bonne façon d'éviter les stéréotypes est d'y penser et d'essayer de ne pas y correspondre. Par exemple, un personnage féminin peut aimer cuisiner, mais si toutes les activités qu'elle apprécie ne sont que des travaux domestiques, cela peut conduire à une représentation diminuée des femmes. Elle pourrait, par exemple, aimer cuisiner et jouer au football ou au rugby, qui sont généralement considérés comme des activités « masculines ».

Encouragez les élèves à insérer des personnages diversifiés dont les singularités ne deviennent pas leur seul but dans l'histoire. Par exemple, si un personnage féminin porte un hijab, l'histoire ne doit pas nécessairement tourner autour de sa culture ou de sa religion. De même, un personnage aléatoire pourrait être en fauteuil roulant, et personne n'aurait besoin de le mentionner car il n'apporte rien d'autre à l'histoire que la diversité et la représentation.

Étapes de création et storyboarding

Comme l'objectif de cet atelier est de créer une bande dessinée plus longue, il est intéressant de donner un guide étape par étape à vos élèves et de leur demander de créer une ébauche de storyboard. S'ils n'ont pas le temps de terminer leur bande dessinée, cela pourrait tout de même leur permettre de montrer quelque chose aux autres.

Voici les étapes à donner à vos élèves :

- Créez vos personnages ;
- Rédigez l'intrigue ;
- Ajoutez les dialogues ;
- Transformez le tout en scénario ;
- Organisez tous les éléments de votre page dans un projet de storyboard ;

- Puis commencez à utiliser l'outil de création de BD.

3) Création de bandes dessinées en groupe

Maintenant, répartissez votre classe en groupes de 3 à 4 personnes et laissez-les créer une bande dessinée plus longue sur le sujet de grammaire précédemment exploré ! Donnez-leur au moins 45 minutes pour créer une bande dessinée ensemble.

Comme toujours, soyez disponible pour un soutien linguistique et technique.

4) Présentation, retour et débrief

Cette fois, demandez à tous les groupes de présenter ce qu'ils ont créé. Comme il est probable que certains groupes n'auront pas terminé à ce moment-là, prenez une photo de leur storyboard pour que toute la classe puisse le voir.

Rassurez-les en leur disant que ce n'est pas grave si ce qu'ils ont créé ressemble à un brouillon, et encouragez-les à expliquer pourquoi ils ont pensé à créer cette bande dessinée. Pour chaque groupe, et après avoir écouté l'avis des autres élèves, indiquez la chose que vous aimez le plus dans la création de ce groupe.

Enfin, prenez 5 à 10 minutes pour demander aux élèves ce qu'ils ont pensé de l'activité, et s'ils aimeraient l'essayer à nouveau. N'oubliez pas de les féliciter pour leur participation !

BIBLIOGRAPHIE

- Council of Europe. Formal, non-formal and informal learning. Available at <https://www.coe.int/en/web/lang-migrants/formal-non-formal-and-informal-learning?desktop=true>
- Juntunen, Linda. (2017). 5 Reasons Why You Need Informal Learning. Available at <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/5-reasons-why-you-need-informal-training>
- OECD. Recognition of Non-formal and Informal Learning – Home. Available at <http://www.oecd.org/education/skills-beyond-school/recognitionofnon-formalandinformallearning-home.htm>
- Larson, D. (2014, January 16). Overview of the comic creation process [Making Comix.com]. Available at <https://www.makingcomics.com/2014/01/16/overview-comic-creation-process/>
- Council of Europe (COE). Formal, non-formal and informal learning. Available at <https://www.coe.int/en/web/lang-migrants/formal-non-formal-and-informal-learning?desktop=true>
- Stout, Tim (2011, March 3rd) 'How to Use 3-Act Story Structure in Comic Strips'. Available at <https://timstout.wordpress.com/2011/09/03/how-to-use-3-act-story-structure-in-comic-strips/> [Accessed 24/05/2021]

Crédits pour les images:

- Photo de Abin Varghese sur Unsplash
- Photo de Leone Venter sur Unsplash
- Photo de Tamanna Rumees sur Unsplash



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>

