

**La Bande Dessinée et l'enseignement-apprentissage du Français comme Langue
Étrangère.**

Andrea Sánchez

**Dirigé par
Ricardo Leuro**

**Universidad Pedagógica Nacional
Faculté de sciences humaines
Département de Langues étrangères
Licenciatura en Español y Lenguas Extranjeras
Bogotá, 2023**

TABLE DES MATIÈRES

Résumé

Introduction

Antécédents de la recherche

Justification

Question de recherche

Objectifs

Objectif général

Objectifs spécifiques

Contexte conceptuel

La bande dessinée

La bande dessinée dans la salle de FLE

L'image

La motivation

Le document authentique

Cadre Méthodologique

La recherche action

Techniques et instruments de récolte d'information

Unités d'analyse

Description de la population d'étude et du niveau de langue

Proposition d'intervention pédagogique

Introduction

Hypothèses pédagogiques

Objectifs pédagogiques

Étapes de l'intervention

Analyse des résultats

Analyse des catégories

Interprétation de situations communicatives dans la BD en classe de FLE

Le rôle de l'image dans la compréhension de textes en classe de FLE

Motivation

Conclusions

Limitations et recommandations

Références

Annexes

Résumé

Ce document propose l'utilisation de la *bande dessinée* comme outil pédagogique pour l'enseignement et l'apprentissage du FLE. Il montre aussi certains de ses avantages en tant que document authentique, qui en plus de l'utilisation d'images, comporte des éléments linguistiques, artistiques et culturels qui peuvent être intéressants pour motiver les élèves. Ceci est démontré à travers une intervention pédagogique divisée en trois étapes lors desquelles la BD tient une place centrale. Dans les résultats obtenus il est souligné que, bien que la bande dessinée soit un outil attractif qui peut être utilisé en classe de FLE, elle peut également présenter des limites en raison de sa charge culturelle pour les apprenants débutants.

Mots clés : *bande dessinée, enseignement et apprentissage de FLE, image, motivation.*

Abstract

This document proposes the use of the comic strip as a pedagogical tool for teaching and learning FFL. It shows some of its advantages as an authentic document, which, in addition to the use of images, includes linguistic, artistic, and cultural elements that can be interesting to motivate students. This is demonstrated through a pedagogical intervention divided in three stages in which comics are the main protagonist. The findings in the obtained results highlight that, although the comic strip is an attractive tool that can be used in FFL class, it can also present limits because of its cultural load for beginner learners.

Key words: *comic, teaching and learning of FLE, image, motivation.*

Introduction

Enseigner et apprendre le français langue étrangère est tout un défi puisque les nouvelles technologies et les changements dans la pédagogie et la didactique des langues rendent les méthodes d'enseignement traditionnelles de moins en moins efficaces, et font aussi que les besoins aillent de plus en plus au-delà des concepts abstraits et des structures grammaticales. Cela rend de plus nécessaire pour l'enseignant de FLE d'essayer d'autres méthodes qui motivent et attirent l'attention des apprenants. Dans cette proposition d'intervention pédagogique, nous proposons la *bande dessinée* comme un document authentique susceptible d'être utilisé comme un outil pédagogique pour favoriser l'enseignement et l'apprentissage du FLE, grâce non seulement à l'usage de l'image et au nombre d'éléments du langage qui peuvent y être analysés ici, mais aussi à sa richesse artistique et culturelle.

Ce travail s'inscrit dans la modalité de recherche-action et s'adresse à quatre élèves de troisième année qui ont des connaissances avancées en anglais. Ils suivent actuellement un cours optionnel de français à l'école et ont volontairement décidé de participer à ce projet. Les activités proposées ici sont conçues pour que les élèves utilisent les éléments de la *bande dessinée* pour interpréter des situations communicatives ou des éléments de langage qui sont présentés ici. De ce point de vue, nous utiliserons différents instruments et techniques de collecte de données comme le carnet de terrain, le questionnaire et la production des élèves pour évaluer la pertinence de la BD dans le processus d'enseignement et apprentissage de FLE.

Cette proposition pédagogique est divisée en trois étapes. La première est une approche des expressions simples et du vocabulaire de base en français présents dans quelques extraits de BD. Ici, l'élève apprend quelques expressions et doit les utiliser, ainsi que ses connaissances antérieures pour faire une activité. La deuxième étape est un exercice d'interprétation de différentes BD, à partir de l'image et de mots qu'ils reconnaissent : les élèves doivent essayer de décrire ce qu'ils comprennent des situations présentées dans les histoires de BD. La dernière étape est une activité à propos de la *bande dessinée* elle-même, qui comprend la connaissance de ses éléments et la création d'une BD par les élèves, dans laquelle figure ce qu'ils ont appris au cours de toutes les interventions qui l'ont précédée.

Les résultats obtenus dans cette recherche montrent que la *bande dessinée* peut devenir un outil pédagogique intéressant à mettre en œuvre dans les processus d'enseignement et d'apprentissage du FLE, puisqu'il s'agit d'un document authentique qui, grâce à sa richesse linguistique, artistique et culturelle et à l'utilisation de l'image, peut être utilisée pour motiver les élèves. Cependant, la BD, dans sa nature de document authentique, n'a pas été suffisamment explorée dans le cours de FLE en raison de ses limites, car il s'agit d'un produit culturel qui dû sa complexité peut ne pas être approprié au contexte des apprenants débutants de cette langue.

Antécédents de la recherche

Dans la recherche d'antécédents effectuée, en tenant compte de documents nationaux et internationaux, nous pouvons trouver que la plupart d'entre eux proposent la *bande dessinée* comme un outil didactique (Reina y Valderrama, 2014), proposition pédagogique (Hurtado y Rondón, 2015) et opportunité de motivation (Lengua, 2015) dans la classe de langue étrangère. Or, dans le contexte national, l'étude de la *bande dessinée* pour l'apprentissage et l'enseignement n'est pas un thème très récurrent, surtout lorsqu'il s'agit de la langue française.

Les trois documents mentionnés développent des propositions médiatisées par l'utilisation de la *bande dessinée* et concluent qu'il s'agit d'une ressource ou d'un outil didactique qui parvient non seulement à stimuler et à motiver « la capacité créative des élèves » (Hurtado y Rondón, 2015) tout en exprimant « leurs intérêts ou goûts » (Lengua, 2015), mais aussi une ressource qui « aide dans les processus d'apprentissage car elle offre plusieurs options différentes et innovantes, réussissant à capter l'intérêt et la persévérance des élèves » (Reina y Valderrama, 2014). Dans les résultats de ces recherches, nous pouvons voir que la *bande dessinée* profite non seulement à la compréhension d'un texte en raison de sa relation image-texte, mais qu'elle peut devenir une source de motivation pour les apprenants d'une langue étrangère.

Dans certaines recherches menées en Espagne, l'importance de l'utilisation de documents authentiques en classe est mise en évidence puisqu'ils fonctionnent comme un « pont entre la langue étudiée et la réalité » (Paré, 2016). Ainsi, quand nous utilisons ces documents authentiques, nous abordons non seulement les questions liées à la langue d'un pays, mais aussi celles liées à sa culture ; cependant, il est également mentionné que la *bande dessinée* est un outil peu travaillé dans la salle de classe. C'est pourquoi il est important de reconnaître les besoins et les contextes des élèves et de faire en sorte qu'ils participent activement au choix du matériel à travailler, afin que le processus devienne plus intéressant et motivant.

Les résultats de ces dernières recherches mettent également en évidence que la *bande dessinée* est une ressource qui, outre l'enseignement de la langue et de la culture, promeut « les habitudes de lecture de l'élève » (Soto, 2019), surtout lorsqu'elle joue « un rôle déterminant dans le processus d'enseignement-apprentissage » (García, 2013). Dans d'autres

recherches il a été observé et interrogé comment les professeurs de français considèrent ou utilisent la *bande dessinée* dans la salle de classe et le potentiel qu'elle a pour favoriser les processus d'acquisition de langues étrangères, en particulier de la compréhension orale. Les résultats des recherches montrent que la *bande dessinée* est un support efficace qui répond aux besoins d'enseignement-apprentissage et qui permet aux élèves d'acquérir les compétences développées de manière plus amusante. (Hamid, 2019), (Bedraoui, 2018) et (Bendouzid, 2016).

De cette recherche d'antécédents nous pourrions conclure que la *bande dessinée* est un outil qui, bien qu'elle ne soit pas suffisamment exploitée dans la salle de classe, est très efficace lorsqu'elle est utilisée dans l'enseignement d'une langue étrangère. En effet, la relation entre l'image et le texte fait que ce que nous lisons dans la *bande dessinée* ressemble plus à la langue parlée qu'à l'écrit parce que des éléments à voir avec la communication verbale et non verbale comme des plans et des encadrements de scènes, de gestes, de sons, de couleurs, etc., sont inclus. Tout cela est motivant pour les élèves qui trouvent dans la *bande dessinée* un élément familier qui capte leur intérêt et éveille leur créativité et leur désir de lire.

Justification

La langue est un élément dynamique qui change et se transforme constamment en fonction de qui l'utilise, où, et dans quel contexte. C'est pourquoi l'enseignement et/ou l'apprentissage d'une deuxième langue doit comprendre les actions que les êtres humains accomplissent et les compétences que nous devons développer pour communiquer dans certains contextes, plutôt que de se limiter à prendre en compte les règles grammaticales d'un système de signes.

Selon ce qui précède, il est nécessaire de repenser les méthodes d'enseignement traditionnellement en usage car, généralement, elles ne prennent pas en compte l'aspect social de la langue et la considèrent comme un élément statique qui n'est régi que par des règles. Apprendre de cette manière peut devenir démotivant pour les élèves, surtout s'il s'agit d'enfants et de jeunes, qui cherchent aujourd'hui à apprendre de manière ludique et avec des sujets liés à leurs goûts, leurs expériences et leurs contextes réels. De cette manière, il est important de proposer de nouvelles méthodes d'enseignement qui prennent en compte les intérêts des élèves et leur contexte proche ; les méthodes qui enseignent la langue de manière globale et dans des contextes de communication qui montrent les différents usages sociaux qu'elle peut avoir en fonction de l'intention communicative présentée.

La *bande dessinée* est une ressource intéressante si elle est appliquée à l'enseignement des langues étrangères, car elle combine le texte avec l'image, et cela donne au message un sens plus facile à comprendre car il est présenté davantage comme une langue parlée que comme langue écrite et aussi, elle donne la possibilité de travailler différents aspects de la langue. En dehors de cela, la plupart du temps, la *bande dessinée* représente des situations quotidiennes et informelles avec lesquelles les apprenants peuvent se sentir plus familiers et identifiés.

La *bande dessinée*, dorénavant BD, peut aussi captiver l'attention des apprenants et les motiver à s'engager dans l'apprentissage, les aider à améliorer leur compréhension écrite, favoriser la créativité et, comme élément important de la culture francophone, la BD peut offrir une fenêtre sur cette culture.

Question de recherche : En quoi la BD contribue à l'enseignement du FLE dans le contexte d'apprentissage de quatre élèves de troisième ?

Objectif général

Observer l'impact de la BD dans l'enseignement du FLE dans le contexte d'apprentissage de quatre élèves de troisième.

Objectifs spécifiques

- Observer comment la BD permet l'enseignement et l'apprentissage du FLE.
- Évaluer la pertinence de l'approche à travers la BD.
- Déterminer quels aspects de la langue résultent favorisés par le travail avec la BD.

Contexte conceptuel

Cette section abordera les axes théoriques qui seront pris en compte pour développer le projet ainsi que les auteurs qui les développent. Ici nous allons parler de cinq axes théoriques principaux qui sont la *bande dessinée*, la BD dans la classe de FLE, l'image, la motivation et le document authentique.

- La bande dessinée

La *bande dessinée* est conçue comme un art narratif qui utilise des images, généralement accompagnées de textes, pour raconter des histoires. Elle représente un art graphique et littéraire qui a émergé comme moyen de communication de masses, et bien que ses origines remontent à la préhistoire, car l'être humain a toujours essayé de raconter des histoires à l'aide d'images, la *bande dessinée*, telle que nous la connaissons aujourd'hui, a émergé au 19ème siècle en Europe.

Un pionnier de cet art est Rodolphe Töpffer, un écrivain, artiste et professeur suisse qui, en raison de problèmes de vision ne pouvait pas se consacrer à la peinture et a décidé d'illustrer ses voyages et ses histoires pour les distribuer parmi ses élèves, ces histoires sont d'une nature mixte et se composent d'une série de dessins au traits, chacun de ces dessins est accompagné d'une ou deux lignes de texte. Il disait que dans la BD, le dessin sans le texte pourrait avoir une signification « *obscur* » mais que le texte sans le dessin ne signifierait rien (Töpffer, 1845).

Selon Vilches (2014), les histoires illustrées de Töpffer peuvent (...) « *être considérées comme le début de la bande dessinée moderne* » (Vilches, 2014), en raison du style graphique, Töpffer utilisait des séquences d'images avec des cases disposées de manière cohérente pour créer une narration visuelle claire. Il utilisait également des techniques telles que les mouvements, la perspective et la mise en page pour créer une expérience de lecture dynamique.

Pour Abraham Moles « *La bande dessinée est un système de communication reposant sur le jeu dialectique entre une série de dessins reproduisant les états successifs d'une action et des*

textes sommaires, qui commentent cette action ou reproduisent les paroles des personnages » (Danset, 1987). Cela réaffirme ce que Töpffer a mentionné à propos du fait que dans la *bande dessinée*, le texte doit être directement lié à l'image, ils se complètent pour donner du sens parce que le langage non verbal est inclus, contrairement à une histoire pour enfants dans laquelle les images illustrent une scène ou un moment représentatif de l'histoire.

Dans une définition plus moderne de la *bande dessinée*, nous trouvons celle évoquée par les spécialistes Arango Johnson, Gómez Salazar et Gómez Hernández qui disent que la bande dessinée est un :

« message diachronique, narratif ou descriptif, dans lequel l'action prédomine ; construit au moyen de vignettes et d'autres signes verbaux iconiques, qui suivent une ligne d'indication et forment des codes systématisés vers une signification spécifique. C'est un produit culturel créé pour divertir, conçu comme un moyen de communication massif. Du point de vue sémiotique, la bande dessinée connote et conduit à un système iconique, et dénote la présence d'un système politique et social, qui exprime sa pédagogie » (2009).

Donc, la *bande dessinée* représente un moyen artistique et littéraire qui utilise des images disposées dans des cases avec du texte pour former une narration séquentielle et raconter des histoires. Elle est devenue un élément important de la culture populaire mondiale et peut prendre de nombreuses formes et aborder des sujets variés, et c'est justement cela qui peut être utilisée dans l'enseignement du FLE.

- La bande dessinée dans la salle de classe de FLE

En utilisant la *bande dessinée* comme outil pédagogique, les enseignants peuvent intégrer les notions de *bande dessinée*, de document authentique, de motivation et d'image dans l'enseignement-apprentissage du FLE. Or, en utilisant des *bandes dessinées* authentiques, les enseignants peuvent offrir aux apprenants des histoires intéressantes et attractives qui leur permettent de s'engager activement dans l'apprentissage de la langue. Les images peuvent aider les apprenants à comprendre visuellement les concepts abstraits, tandis que le vocabulaire et la grammaire peuvent être renforcés grâce à l'image.

En ce qui concerne l'enseignement des langues étrangères, la BD est une ressource très opportune car elle présente des caractéristiques différentes qui peuvent être exploitées dans la salle de FLE, l'une d'entre elles est la relation entre le texte et l'image. Selon certains spécialistes comme Rollán Mendez et Sastre Zarzuela, « *l'imbrication du texte et image est un avantage par rapport à un enseignement purement verbaliste et exclusivement iconique, car il suppose une synthèse équilibrée de les deux dans le but d'enrichir le processus d'enseignement-apprentissage* » (1986). Ici, l'image et le texte ont la même importance, et se complètent pour renforcer le message qui veut être transmis.

Dans une conférence donnée en 2002 en Espagne, Manuel Barrero propose certaines des fonctions pédagogiques de la *bande dessinée* qui incluent : « *la stimulation de la créativité, la promotion de l'apprentissage, l'alphabétisation dans la langue iconique et son rôle de fenêtre ouverte au monde* ». Grâce à l'utilisation de l'image, le type de narration et sa flexibilité, utiliser la BD comme outil pédagogique peut être efficace pour améliorer les compétences linguistiques, enrichir le vocabulaire, stimuler la créativité et favoriser la compréhension culturelle.

En conclusion nous pouvons dire que la *bande dessinée* peut être utilisée comme un support pédagogique pour l'enseignement du FLE en raison de ses caractéristiques uniques telles que la combinaison de textes et d'images, le langage visuel, l'humour, la narration, etc. Ces éléments rendent la BD attrayante et motivante pour les apprenants.

- **L'image**

Depuis l'apparition des méthodes moins centrées sur l'étude de la structure de la langue, notamment de la méthode directe, l'image a gagné un rôle très important dans l'apprentissage d'une langue étrangère car elle aide à donner vie à un mot ou à un concept et cela rend le processus de mémorisation plus naturel. Pour Pauline Gibbons « *les images sont un outil puissant pour l'enseignement des langues car elles peuvent donner vie aux mots et aux idées. Les images peuvent aider les élèves à mieux comprendre le vocabulaire et les structures grammaticales ...* » (Gibbons, 2015)

L'utilisation de l'image dans l'enseignement du FLE permet aux apprenants de visualiser et de comprendre les concepts abstraits parce que c'est un « input » compréhensible. La *bande dessinée* utilise des images pour raconter l'histoire, ce qui permet aux apprenants de comprendre visuellement le contenu de l'histoire. Les images peuvent également aider à renforcer la compréhension du vocabulaire et même de la grammaire, et aussi motiver les élèves et leur permettre d'apprendre à propos de la culture.

- **La motivation**

La motivation est un élément clé de l'apprentissage. Les apprenants motivés sont plus susceptibles de s'engager activement dans l'apprentissage et de progresser plus rapidement. Dans cet ordre d'idées, la *bande dessinée* peut aider à motiver les apprenants en les impliquant activement dans l'apprentissage, en leur offrant des histoires intéressantes et en les encourageant à s'exprimer à l'oral et à l'écrit. Selon Cook et Brown la motivation est un processus complexe qui implique à la fois des facteurs internes, liés à la personnalité, aux besoins et aux valeurs de l'individu et à des facteurs externes liés à l'environnement et ses stimuli (Cook, 2008).

C'est pourquoi dans le processus d'enseignement du FLE, il est important de prendre en compte les intérêts des élèves et d'innover dans les propositions pédagogiques, en rendant le contenu plus attractif et motivant. « *La motivation est un élément clé de l'apprentissage. Les enseignants doivent créer un environnement d'apprentissage stimulant qui encourage la motivation intrinsèque chez les élèves.* (Gardner et Lambert, 1972).

La *bande dessinée* peut s'avérer un excellent moyen de motiver les apprenants de FLE car elle offre une expérience d'apprentissage ludique et visuelle qui attire l'attention, favorise la compréhension, offre une expérience agréable et stimule la créativité.

- **Le document authentique**

Un document authentique est un texte ou un support utilisé en situation réelle, qui n'a pas été créé spécifiquement pour l'apprentissage de la langue. Dans l'enseignement du FLE, l'utilisation de documents authentiques est considérée comme un moyen efficace d'exposer les apprenants à la langue réelle, telle qu'elle est utilisée dans la vie quotidienne. « Ainsi, la langue enseignée doit être présentée dans sa fonction de communication réelle et les supports pédagogiques doivent être socialement et culturellement intégrés dans la civilisation française. L'introduction des documents dits authentiques permet de résoudre les problèmes dénoncés au niveau 1 et de concilier l'apprentissage de la langue à celui de la civilisation. » (Cuq et Gruca, 2017).

De ce fait, la *bande dessinée* peut être considérée comme un document authentique car elle est souvent produite pour un public francophone et utilise un langage courant et des expressions familières. Ainsi depuis déjà longtemps, elle est souvent considérée comme un art populaire dans la culture franco-belge avec des œuvres comme Tintin, Astérix et Obélix et Les Schtroumpfs.

Cadre Méthodologique

- Type de recherche : recherche action

La recherche-action est une méthode qui implique la participation active de tous les acteurs qui font partie du processus de recherche en visant à améliorer une pratique ou une situation existante. C'est pourquoi ce type de recherche présente plusieurs avantages dans le cadre de cette proposition pédagogique où la *bande dessinée* se présente comme outil pédagogique pour l'enseignement du FLE, parce que les apprenants peuvent donner leur avis sur l'utilisation de la *bande dessinée* dans leur processus d'apprentissage et le professeur peut contribuer activement à l'amélioration des activités proposées.

Comme mentionné précédemment, la recherche-action doit impliquer une collaboration étroite entre les chercheurs et les participants. Pour Kurt Lewin, considéré comme le fondateur de la recherche action, « la recherche-action implique une participation active des personnes impliquées dans la recherche. Les participants doivent être impliqués dans la conception, la planification et la mise en œuvre de la recherche » (Lewin, 1946). En effet, en travaillant directement avec les participants, il est possible de mieux comprendre les besoins et les attentes des apprenants et des enseignants. Ainsi, les résultats de cette intervention pédagogique pourraient nous montrer les avantages et les limites d'utiliser la *bande dessinée* comme outil d'apprentissage et d'enseignement du FLE.

Les élèves seront des participants actifs dans la mesure où ils devront interpréter les messages de bandes dessinées proposées en tenant compte des images et des autres éléments agencés dans le contexte de l'histoire. Après avoir identifié ou compris le message, ils pourront déduire la règle ou l'utilisation de n'importe quel mot ou structure grammaticale. De cette manière, les élèves seront les principaux acteurs de leur processus d'apprentissage. La recherche-action « aide à sortir de l'enseignement statique qui consiste à réitérer une même stratégie sans parvenir à améliorer les résultats d'apprentissage » (Catroux, 2002), comme c'est le cas des méthodes traditionnelles d'enseignement du FLE qui souvent ne tiennent pas compte de l'évolution des besoins des participants.

En somme, l'utilisation de la recherche-action dans cette proposition pédagogique, inscrite dans la modalité d'innovation pédagogique et didactique, offre des avantages tels que la participation active des participants, des résultats pertinents et applicables à la pratique, ainsi que des données qualitatives riches et détaillées, ce qui justifie l'utilisation de cette méthodologie. De plus, le fait que la recherche-action suive un schéma cyclique, permet de « porter un regard critique sur les pratiques en classe et à mettre en place des stratégies correctrices » (Catroux, 2002).

- Techniques et instruments de récolte d'information

Afin de collecter et d'analyser les informations, dans ce projet de recherche-action, plusieurs techniques et instruments seront utilisés pour collecter des données sur l'efficacité de l'enseignement du FLE à travers l'utilisation de la *bande dessinée*. Les données seront collectées à différents moments du projet pour évaluer l'impact de la BD sur l'apprentissage du FLE.

L'un des instruments est *le carnet de terrain*, un document utilisé pour enregistrer des observations, des expériences, des idées et des réflexions tout en travaillant sur le terrain. Le but principal du carnet de terrain est de capturer les détails importants des observations et des expériences sur le terrain. Il peut contenir des dessins, des schémas, des notes sur les interactions sociales, les comportements des individus et d'autres éléments qui permettent de documenter de manière précise et détaillée les observations et les expériences vécues sur le terrain. Selon Harry Wolcott, un anthropologue américain, « le carnet de terrain est un lieu de mémoire. Il permet au *chercheur* de se rappeler les détails des événements qu'il a observés et de garder une trace de ses impressions et de ses émotions. » (Wolcott, 1995). Le carnet de terrain est donc un outil indispensable pour la collecte et l'analyse des données car il permet de documenter, d'organiser et d'analyser les données collectées sur le terrain de manière précise et détaillée.

L'autre instrument utilisé dans cette recherche est directement lié à la *production des élèves*. À la fin de l'intervention pédagogique, les élèves doivent créer leur propre *bande dessinée* en utilisant tout ce qu'ils ont appris pendant les séances, ce qui nous permettra de montrer ce qu'ils ont appris.

En ce qui concerne les techniques, *l'observation participante* et le *questionnaire* ont été utilisés. Au sujet de *l'observation participante* on peut dire qu'il s'agit d'une méthode de collecte de données qui implique de s'immerger dans le groupe étudié en tant qu'observateur actif. Cela signifie que l'observateur participe activement aux activités proposées, il interagit avec les participants de la recherche et observe leur comportement, leurs interactions et leur communication. Pour l'anthropologue Bronislaw Malinowski, « l'observation participante est un processus de participation active à la vie quotidienne de la population étudiée, qui se base sur une observation continue, directe et personnelle des événements tels qu'ils se produisent dans le contexte naturel » (Malinowski, 1992)

À propos du *questionnaire*, il s'agit d'un ensemble de questions structurées présentées à un groupe de personnes, il est « une technique courante de collecte de données qui peut être utilisée pour obtenir des informations sur les attitudes, les croyances, les comportements et les caractéristiques des répondants. » (Babbie, 1975). Les questions peuvent être posées sous forme d'items à choix multiples, de questions à réponse ouverte ou d'échelles de notation.

Les avantages du questionnaire sont qu'il est relativement peu coûteux à administrer à un grand nombre de personnes, il permet d'obtenir des données de manière standardisée et il est facilement analysable. Cependant, il peut avoir des problèmes de fiabilité si les questions ne sont pas claires ou si ses participants ne répondent pas honnêtement. C'est pourquoi « les questions d'un questionnaire doivent être conçues de manière à minimiser les biais et les erreurs de réponse... » (Babbie, 1975).

Unités d'analyse

Les unités d'analyse proposées dans cette recherche seront : l'interprétation de situations communicatives dans la BD, le rôle de l'image dans la compréhension de textes et la motivation.

Unité d'analyse	Catégories et sous catégories d'analyse.	Critère d'évaluation	Instruments
Interprétation des situations communicatives dans la BD en classe de FLE.	1. Identification de situations communicatives.	Identification de situations communicatives en tenant compte des images présentées dans le document.	- Observation. - Carnet de terrain. - Questionnaire.
Le rôle de l'image dans la compréhension de textes en classe de FLE.	2. Compréhension de textes.	Reconnaissance d'un message à l'aide d'un support visuel tel que l'image.	- Observation. - Carnet de terrain. - Questionnaire.
Motivation.	3. Motivation pour l'apprentissage. 4. Motivation pour la lecture.	Initiative dans la sélection des contenus à apprendre et à lire. L'élève créera sa propre BD en se présentant.	- Observation. - Carnet de terrain. - Production des élèves.

- Description de la population d'étude et du niveau de langue

La population de cette étude est composée de quatre élèves de troisième (neuvième en Colombie) qui habitent à Bogota et qui ont volontairement voulu participer à cette intervention : une fille de 14 ans, deux filles de 16 ans et un garçon de 15 ans. Tous possédant une connaissance et une maîtrise avancées de la langue anglaise qu'ils ont apprise dans le cadre du cours, auprès d'un membre de leur famille ou en ayant vécu à l'étranger. Leur connaissance de la langue française est très basique, ils connaissent un peu de vocabulaire lié aux salutations, aux chiffres, aux jours de la semaine, aux mois de l'année, grâce à un cours en option de français qu'ils suivent à l'école.

Concernant la *bande dessinée*, les participants disent que "c'est une manière de lire", que c'est "une histoire qui se raconte à travers des dessins et des dialogues", "une série de vignettes utilisées pour raconter des histoires" et qu'"elle a des images et c'est lu". Ils disent aussi qu'ils aiment la BD parce que "c'est facile à comprendre", parce qu'il y a des illustrations et parce qu'il existe "différents styles d'art, de détails et d'utilisation des couleurs dans les dessins qui racontent une histoire". (Annexe 1. Enquête de caractérisation)

Proposition pédagogique

- Introduction

L'enseignement d'une langue étrangère peut être une tâche difficile, surtout si les apprenants ne sont pas motivés ou n'ont pas les outils nécessaires pour apprendre efficacement. C'est pourquoi il est important de diversifier les approches pédagogiques pour rendre l'apprentissage plus attrayant et interactif. Dans cette optique, la *bande dessinée* peut être un outil intéressant pour l'enseignement du FLE parce qu'elle offre une expérience qui combine images et textes pour raconter une histoire. Cela rend l'apprentissage plus agréable et stimulant, tout en permettant aux apprenants d'améliorer le vocabulaire et la grammaire.

Dans cette proposition pédagogique, nous explorerons comment utiliser la *bande dessinée* comme outil d'enseignement et d'apprentissage du FLE pour quatre élèves de troisième qui ont un niveau de base en français. Avec cette proposition nous voulons confronter les élèves à différentes situations communicatives présentées dans quelques extraits de BD, ainsi qu'à du vocabulaire et d'autres éléments qui font partie de la communication et de la langue. De même, nous voulons intégrer la BD non seulement comme un moyen mais aussi comme une fin, pour compléter l'enseignement de la langue, en l'agrémentant des apports qu'elle permet en tant que support artistique, historique et culturel.

Hypothèses pédagogiques :

- A travers l'image apportée par la BD, les élèves pourront identifier différentes situations communicatives.
- L'image présente dans la BD permettra aux élèves de mieux comprendre le texte.
- L'élève sera plus motivé à apprendre le français langue étrangère en utilisant la BD.

Objectifs pédagogiques :

- Mobiliser la BD dans la salle de classe comme méthode d'enseignement du FLE.
- Montrer la BD comme outil motivant pour l'apprentissage de la langue étrangère.
- Travailler différents aspects de langue avec la BD dans la salle de classe.

Étapes d'intervention

Cette proposition sera divisée en trois étapes :

1. Approche du vocabulaire de base du français par la bande dessinée :

Dans cette première étape, les élèves auront une première approche à la fois de la *bande dessinée* et du vocabulaire principal en français pour saluer et se présenter, ceci à travers deux présentations, l'une faite sur le site *Canva*¹ et l'autre sur la page *Genially*², dans lesquelles ressortent différentes vignettes contenant du vocabulaire lié aux salutations et à des manières de se présenter.

A la fin de chaque présentation, les élèves doivent faire deux activités pratiques. Dans la première activité, ils doivent utiliser leurs connaissances antérieures, les informations contenues dans les présentations et l'explication de l'enseignant afin de compléter une *bande dessinée* avec quelques dialogues proposés, donnant séquence et logique à une situation dans laquelle un homme et une femme se présentent (annexe 2). Dans la deuxième activité, les élèves doivent faire correspondre les boîtes de dialogue contenant des descriptions avec les différentes images proposées (annexe 3).

¹ https://www.canva.com/design/DAEi1a-cMPs/7tH1gGXEnlTg8ZEVt-ss_A/edit

² <https://view.genial.ly/60d8f5b572a23a0cfdb1f9b8/presentation-verbo-etre>

2. Interprétations de quelques BD

Dans cette deuxième étape, les élèves doivent interpréter le message et le sens des histoires racontées dans les bandes dessinées proposées à l'aide des images et des mots qu'ils reconnaissent. Les bandes dessinées que nous utiliserons dans cette étape sont intitulées « *L'élève Ducobu* » et « *Je suis pas petite* » (annexes 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5) et elles ont été sélectionnées en considérant qu'elles ont un vocabulaire simple et facile à comprendre avec de conversations de base et que les images rendent compte directement de la situation communicative. Les interprétations des élèves sont consignées dans le carnet de terrain (annexes 5.1, 5.2, 5.3, 5.4, 5.5).

3. La BD elle même

Dans cette troisième étape, les élèves travailleront la *bande dessinée* elle-même. Dans un premier temps, ils vont découvrir l'histoire et les éléments de la *bande dessinée* à travers une vidéo³ réalisée précisément pour cette occasion ; les observations recueillies sur les réactions des élèves à la vidéo sont reprises en annexe 6 (carnet de terrain sur la vidéo). Après la vidéo, ils devront résoudre un atelier lié à des éléments de la *bande dessinée* tels que : planche, bande, vignette, onomatopée, idéogramme, cartouche, bulle-parole et bulle pensée (annexe 7). Enfin, la proposition se terminera par la création d'une *bande dessinée* par les élèves, ils devront réaliser leur propre *bande dessinée* en utilisant tous les éléments appris dans les interventions, et en tenant compte du vocabulaire et des structures apprises en relation avec la langue et des éléments caractéristiques de la BD (annexe 8).

³ <https://youtu.be/MKyNeaYztvc>

Analyse de résultats

Pour commencer, il faut tenir compte du fait que le contexte de cette proposition pédagogique, inscrite dans la modalité de recherche action, est quelque peu limité puisque seuls quatre élèves y ont participé. Ainsi, les résultats présentés ici représentent, à notre avis, juste un échantillon de la manière dont la *bande dessinée* peut contribuer à l'enseignement et l'apprentissage du FLE.

Dans un premier temps, il faut dire que nous avons constaté que la BD peut apporter plusieurs avantages dans le processus d'apprentissage du FLE parce qu'elle est un document authentique avec lequel les élèves sont souvent reliés. Dans cet ordre d'idées, pour eux, la BD est quelque chose de facile à lire parce que les images accompagnent le texte tout en donnant plus d'informations sur la situation qui se présente dans l'histoire. Certaines images dans la BD peuvent aussi être amusantes et cela peut attirer l'attention des élèves et les motiver.

De la même manière, nous pouvions mettre en évidence que la *bande dessinée* fonctionne non seulement comme un outil de plus pour enseigner ou apprendre le français, comme on le fait traditionnellement, laissant ainsi de côté sa valeur intrinsèque, mais aussi comme une fin d'apprentissage en elle-même, profitant de sa grande richesse artistique et culturelle. De cette façon, les élèves apprendraient non seulement des éléments de la langue mais aussi les principaux éléments et caractéristiques de cet art narratif afin de pouvoir créer leurs propres bandes dessinées et mettre en pratique ce qu'ils ont appris.

Comme résultat de cette proposition, nous avons analysé les catégories et nous avons trouvé :

Analyse de catégories

- Interprétation de situations communicatives dans la BD en classe du FLE

Dans cette catégorie, nous pouvions observer comment les élèves interprètent différentes situations de communication dans diverses bandes dessinées en tenant compte des images et des mots qu'ils comprennent en raison de leur relation avec l'espagnol ou l'anglais. Nous pouvons observer ici qu'il est souvent possible de rapprocher l'élève de la langue française en s'appuyant sur ses connaissances antérieures et notamment sur un élément comme l'image qui renforce positivement le sens du message.

Cela peut être mis en évidence dans la première et la deuxième activité de la première étape dans laquelle les élèves devaient organiser le dialogue dans la BD et associer des images à des boîtes de dialogue et des descriptions. Les résultats de ces activités ont été satisfaisants puisqu'ils ont montré une cohérence dans leur développement par les élèves (voir annexes 2 et 3). Ceci est également évident dans la deuxième étape de l'intervention, dans laquelle les élèves doivent interpréter les bandes dessinées "*L'élève Ducobu*" et "*Je suis pas petite*" (annexes 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5). Ici, il a été observé que les élèves parvenaient à comprendre des idées, ou des mots, en se basant sur sa similitude avec l'anglais, et en s'appuyant sur l'image.

À propos de l'annexe 4.1, on voit que tous les élèves sont d'accord sur le fait la première page de "*L'élève Ducobu*", il y a un garçon qui est en train de dormir et son père le réveille en lui disant que c'est son premier jour d'école, et qu'il est en retard. Après cela, le garçon supplie et demande "pitié" de ne pas aller à l'école en disant qu'il est innocent, pour enfin se réveiller et se rendre compte que tout était un cauchemar. Pour parvenir à cette conclusion, les élèves ont utilisé à la fois les images et le vocabulaire présents dans l'histoire en disant que la BD est facile à comprendre parce que "*la imagen lo dice todo, el niño en la cama, el zzz, el calendario, el reloj y el niño resistiéndose a ir al colegio*", un élève a dit à propos du mot "Pitié!", "*creo que es como pity en inglés, como lástima*". La neuvième vignette a également été utilisée pour enseigner le mot "cauchemar", puisque les élèves ont convenu qu'en raison de l'expression du personnage, que tout cela n'était qu'un mauvais rêve, "*una pesadilla*" (voir annexe 5.1).

Comme on peut le voir, il n'est pas nécessaire de connaître le sens de tous les mots pour comprendre la situation communicative qui est présentée sur une page de *bande dessinée*, il suffit d'observer le contexte et les éléments des images pour identifier ce qu'il s'y passe et s'approcher d'une interprétation correcte. De cette façon, on pourrait penser que l'interprétation des situations de communication dans la *bande dessinée* peut activer différents processus mentaux liés à la reconnaissance des formes, des images, des mots et d'autres éléments présents qui nous communiquent des informations sur le contexte de la situation et la relation entre eux.

- **Le rôle de l'image dans la compréhension de textes en classe de FLE**

Cette catégorie est directement liée à la catégorie précédente puisqu'elle traite de l'interprétation et de la compréhension d'une situation de communication mais cette fois en utilisant l'image comme élément principal, puisqu'elle aide l'élève à comprendre le sens global d'un texte en portant les indicateurs visuels tels que les expressions faciales, les gestes, les couleurs, les symboles, les scènes, etc. En fait, une *bande dessinée* peut exister sans texte, mais pas sans images. Ainsi, les images peuvent servir de support pour enseigner différents aspects de la langue en mettant l'accent sur ses aspects visuels.

Cette catégorie peut également se refléter dans la deuxième activité de la première étape (annexe 3) et dans l'ensemble de la deuxième étape (annexes 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5.). Dans tous ces exercices, les élèves utilisent tous les éléments liés à l'image pour interpréter les bandes dessinées proposées, ils racontent ce qu'ils voient dans les images, donnant un sens approximatif de la signification réelle. À partir de là, nous pouvons dire que les images peuvent aider les élèves à organiser et structurer l'information, leur permettant de voir la relation entre les différents éléments présentés dans la BD et sa signification. Un autre exemple de cela peut être vu dans l'annexe 4.4, quand la fille de "*Je suis pas petite*" est au Pérou. Les élèves ont facilement identifié le lieu grâce au nombre d'images y faisant allusion. Certaines des réponses à la question, "pourquoi pensez-vous que la fille est au Pérou ?", étaient : "*porque en la portada hay una llama, porque hay montañas, porque hay un cóndor y por la ropa de la señora que sale ahí*" (annexe 5.4).

Finalement, on peut dire que l'image pourrait être vue depuis une perspective didactique puisqu'il s'agit pour les apprenants d'une manière plus intéressante et motivante d'aborder et de comprendre un texte. L'image peut même être considérée comme un outil pédagogique efficace qui peut aider à la compréhension des différentes situations de communication, et de la même manière à susciter l'intérêt des apprenants, à favoriser la mémorisation, à stimuler la créativité et par conséquent elle peut aussi favoriser la motivation, qui est notre prochaine catégorie à analyser.

- La motivation

Tout d'abord, il est important de souligner que la *bande dessinée* est un support attractif pour les élèves principalement parce qu'elle associe texte et images et cela rend le processus de lecture plus amusant, moins ennuyeux et plus compréhensible. La BD peut aussi susciter l'intérêt et l'enthousiasme des élèves, et d'autant plus lorsqu'ils ont une affinité avec elle, dans le cas de cette proposition, trois des quatre élèves ont dit que ce qu'ils aiment dans la bande dessinée c'est "*ver todos los diferentes estilos de arte, los detalles y uso de colores en los dibujos y que al mismo tiempo cuente una historia en esos dibujos*", "*lo fácil que es de entender*" et "*las ilustraciones*" (annexe 1). De ces affirmations on peut déduire qu'il y a des éléments de la BD qui attirent l'attention des élèves, voire qui les motivent.

Cette catégorie de motivation se voit également reflétée dans la troisième étape de l'intervention où nous proposons un travail autour de la *bande dessinée* elle-même. La première activité consiste à résoudre un atelier par rapport à une vidéo dans laquelle on raconte de manière générale l'histoire de la *bande dessinée* et on met en évidence ses principaux éléments (vocabulaire). Les élèves ont beaucoup aimé la vidéo pour sa simplicité, ses couleurs et les images qui y sont apparues, ils ont reconnu diverses BDs avec lesquelles ils sont liés, notamment avec la BD américaine et ses super-héros représentatifs dont *Batman*, *Spiderman*, *Hulk*, *Capitán America* et *X-men*, entre autres, et aussi avec la BD japonaise (manga). À ce sujet, un élève a dit "*One piece es mi cómic favorito*" (annexe 6). Cette activité a retenu l'attention des élèves et a permis à chacun de bien développer l'atelier (annexe 7) et de mettre en pratique ce qu'ils avaient appris. Dans l'annexe 8, nous pouvons voir que les élèves ont utilisé des éléments tels que des onomatopées et de types de bulles dans leurs bandes dessinées.

Conformément à ce qui précède, il est important de souligner l'importance de la motivation comme facteur clé dans le processus d'apprentissage du FLE, un élève motivé est plus susceptible de participer en classe et de poser des questions. La *bande dessinée* peut contribuer à motiver les apprenants en les impliquant dans des activités de compréhension et de production de BDs (annexe 8) qui les encouragent à utiliser la langue française de manière créative. Ainsi, la *bande dessinée* peut être mise en œuvre dans des activités variées et stimulantes dans lesquelles différents aspects de la langue sont travaillés, tels que la compréhension orale, la compréhension écrite, la grammaire et le vocabulaire.

Pour conclure l'analyse de cette catégorie, il est important de rappeler que la motivation peut être influencée par différents facteurs liés au matériel choisi, à son adaptation aux besoins des élèves et aux activités proposées, ceux-ci doivent de préférence être liés au contexte des élèves et attirer leur attention, s'il leur est possible de sélectionner ou de proposer ce qu'ils aimeraient faire en classe. Rancière l'a bien dit, *ne fallait-il donc plus de vouloir pour pouvoir ?* (Rancière, 1987). Alors, s'il y a de la motivation, il y a certainement plus de volonté d'apprendre.

Conclusions

Cette proposition pédagogique a été conçue dans le but d'observer l'impact que peut avoir la *bande dessinée* dans le processus d'enseignement et d'apprentissage du FLE dans le contexte de quatre élèves de troisième. Pour cette raison, différents types d'activités ont été proposés pour nous permettre d'observer comment la BD permet ce processus, quelle était sa pertinence, et quels aspects de la langue résultent favorisés grâce au travail avec elle. L'une des hypothèses que nous émettons pour répondre à ces questions tient au fait que l'image est un élément important de la *bande dessinée* car elle permet une meilleure compréhension par le lecteur et, au-delà de compléter un texte, elle peut donner un sens plus global de la situation présentée. Une autre hypothèse est liée à l'influence de la BD sur la motivation des élèves et son rôle dans l'apprentissage.

Dans un premier temps, nous avons mis en évidence que la *bande dessinée* est un outil pédagogique qui a un impact positif sur l'enseignement et l'apprentissage du FLE grâce à sa nature de document authentique pouvant être utilisé comme une méthode attractive pour les élèves. Les activités proposées ici, ont permis aux élèves d'utiliser les éléments de la *bande dessinée* pour interpréter différentes situations communicatives, corroborant ainsi que la présence de l'image peut renforcer ce processus. Les élèves étaient motivés à participer, faisant preuve d'une excellente compréhension et cohérence dans les exercices à réaliser. Cependant, il ne faut pas laisser de côté le fait qu'ils ont une connaissance d'une autre langue (l'anglais) et qu'ils ont une connaissance de base du français, cela peut aussi influencer mieux leur compréhension.

Grâce à sa diversité linguistique, artistique et culturelle, la *bande dessinée* peut rendre l'activité d'enseigner et d'apprendre le français plus intéressant. Un professeur de FLE a la possibilité d'enseigner différentes thématiques liées à la BD. En parlant de langue, la bande dessinée peut favoriser différents aspects tels que la compréhension écrite, la compréhension orale, la production écrite, la production orale, le vocabulaire et l'image elle-même comme représentation de la langue. Cependant, ce n'est pas la seule chose à remarquer de la *bande dessinée*, on peut aussi prendre en compte sa valeur en tant que mouvement artistique et indicateur politique et culturel. Cela rend également son utilisation en classe de FLE pertinente car elle peut être considérée comme une méthode alternative aux méthodes

traditionnelles et cela peut susciter l'intérêt et la curiosité des élèves, puisque la BD est un élément avec lequel certains peuvent être familiers.

Limitations et recommandations

Tout comme les résultats de cette proposition pédagogique nous montrent de manière générale que la *bande dessinée* apporte des bénéfices différents lorsqu'elle est utilisée dans les classes de FLE, il est important de prendre en compte que son utilisation peut également présenter certaines limitations. Une première limitation dans le cas spécifique de cette proposition est liée au fait que seuls quatre élèves y ont participé. Ainsi, les résultats obtenus représentent seulement un échantillon de l'impact de la BD sur l'enseignement et l'apprentissage du FLE.

Une deuxième limitation résulte de la nature même de la *bande dessinée* puisque, en tant que document authentique, elle peut contenir des contextes culturels très spécifiques et présenter des dialogues difficiles à comprendre s'il est destiné à enseigner à des élèves débutants. Cela rend plus compliqué le choix du matériel pour enseigner des sujets précis en classe puisqu'avec la BD on se rend compte qu'en réalité la langue se présente en désordre. Donc, si ce que l'on veut c'est enseigner la langue pas à pas, sujet à sujet, la BD pourrait seulement compléter les activités proposées, mais pas être le seul matériel à travailler. Une dernière limitation peut être mise en évidence dans le processus de créations de BDs par les élèves, ici on voit que tout le monde ne sait pas ou n'aime pas dessiner et cela rend cet exercice peu intéressant pour certains élèves.

Nous avons déjà vu que la *bande dessinée* présente de grands avantages et certaines limitations lorsqu'il s'agit d'être implémenté en classe de FLE. Pour cette raison, il est recommandé aux professeurs de français qui souhaitent mettre en œuvre la BD en leurs classes, de profiter de tous ses éléments tant au niveau linguistique, artistique et culturel. Nous invitons également à donner un rôle plus important à l'utilisation des images dans les processus d'enseignement et d'apprentissage parce que l'image présente dans un contexte comme la BD peut être un facteur de motivation pour les élèves en rendant plus compréhensible le message des histoires présentées ici.

Références

- Arango, A., Gómez, L. et Gómez M. (2009). El cómic es cosa seria. El cómic como mediación para la enseñanza en la educación superior. *Anagramas*, 7 (14), 13-32.
<https://revistas.udem.edu.co/index.php/anagramas/article/view/421/379>
- Babbie, E. (1975). *The practice of Social Research*. Cengage.
- Bandes dessinées “L’élève Ducobu” et “Je suis pas petite” extraites de la page :
<https://www.culturetheque.com/COL/>
- Barrero, M. (2002, 23 de febrero). *Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula* [Conferencia]. Jornadas sobre narrativa gráfica, Cadiz, España.
<https://www.tebeosfera.com/1/Hecho/Festival/Jerez/ConferenciaJerez020223.pdf>
- Bedraqui, H. (2018). *Le rôle de la bande dessinée dans l’enseignement/apprentissage du FLE*. [Mémoire vue de l’obtention du diplôme de Master en Didactique et langues appliquées. Université 8 Mai 1945 Guelma]. <https://dspace.univ-guelma.dz/jspui/bitstream/123456789/3399/1/M841.263.pdf>
- Benbouzid, H. (2016). *La bande dessinée comme support didactique dans l’enseignement/apprentissage de la compétence de compréhension orale en classe de FLE*. [Mémoire pour l’obtention du diplôme de Master. Université Mohamed Khider-Biskra]. Archives Université Biskra.
<http://archives.univ-biskra.dz/bitstream/123456789/7838/1/Benbouzid%20Hadjer.pdf>
- Catroux, M. (2002). Introduction à la recherche-action : modalités d’une démarche théorique centrée sur la pratique. *OpenEdition Journals*, 41, 8, 20.
<https://journals.openedition.org/apliut/4276>
- Cook, V. (2008). *Second Language Learning and Language Teaching*. Routledge.
- Cuq, J. et Gruca, I. (2017). *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. Pug.

- Danset, J. (1981). *L'enfant et les images de la littérature enfantine*. Pierre Mardaga, éditeur.

- García, I. (2013). *El cómic como recurso didáctico en el aula de lenguas extranjeras*. [Trabajo Fin de Máster. Universidad de Cantabria]. Repositorio Universidad de Cantabria.
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/4045/GarciaMartinezIsabel.pdf?sequence=1>

- Gardner, R. et Lambert, W. (1991). *Attitudes and Motivation*. Newbury House.

- Gibbons, P. (2015). *Scaffolding language, scaffolding learning: Teaching English language learners in the mainstream classroom*. Heinemann.

- Hamid, Meriem. (2019). *La bande dessinée comme support didactique dans l'enseignement apprentissage de la compréhension orale en classe de FLE*. [Mémoire vue de l'obtention du diplôme de Master. Université Mohamed Khider-Biskra]. Archives Université Mohamed Khider-Biskra.
<http://archives.univ-biskra.dz/bitstream/123456789/5135/1/sf139.pdf>

- Hurtado, Y., et Rondón, A. (2015). *El cómic, una propuesta pedagógica para el aprendizaje de expresiones idiomáticas en el curso 302 del colegio Nicolás Esguerra de la Jornada nocturna*. [Tesis de pregrado, Universidad Libre]. Repositorio de la Universidad Libre.
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8380/El%20comic%20una%20propuesta%20pedag%C3%B3gica%20para%20el%20aprendizaje%20de%20expresiones%20idiom%C3%A1ticas%20en%20el%20curso%20302%20.pdf?sequence=1>

- Lengua, S. (2015). *El cómic: una oportunidad de motivación y aprendizaje en las clases de inglés como L2*. [Proyecto de investigación, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio de la Universidad Javeriana.
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/17094/LenguaSalinasSaraPaola2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Lewin, K. (1946). *Action Research and Minority Problems. Resolving Social Conflicts and Field Theory in Social Science* (143-152). Gertrud Weiss Lewin.
- Paré, C. (2016). *Diseño, aplicación y evaluación de un modelo didáctico basado en el cómic francófono para el aula de francés, lengua extranjera de educación primaria*. [Tesis Doctoral, Universidad de Murcia]. Repositorio de la Universidad de Murcia. <https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/50459>
- Rancière, J. (1987). *Le maître ignorant*. Fayard.
- Reina, C., et Valderrama, M. (2014). *El cómic como herramienta didáctica para el mejoramiento de la competencia léxica del inglés en la institución educativa Miguel Antonio Caro*. [Tesis de pregrado, Universidad Libre]. Repositorio de la Universidad Libre. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8228/Tesis%20rae.pdf?sequence=1>
- Rollan, M. et Sastre, E. (1986). *El cómic en la escuela. Aplicaciones didácticas*. Valladolid.
- Soto, A. (2019). El uso del cómic en el aula de Francés como Lengua Extranjera (FLE). *Tendencias Pedagógicas*, 34, 139-152. <https://doi.org/10.15366/tp2019.34.011>
- Töpffer, R. (1845). *Essai de Physiognomie*. <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8529034f?rk=21459;2>
- Vilches, G. (2014). *Breve historia del cómic*. Nowtilus.
- Wolcott, H. (1995). *The Art of Fieldwork*. AltaMira Press.
- Malinowski, B. (1922). *Les Argonautes du Pacifique occidental*. Gallimard.

ANNEXES

Annexe 1. Enquêtes de caractérisation.

1.1

ENCUESTA DE CARACTERIZACIÓN

La siguiente encuesta tiene como objetivo realizar una caracterización del grupo de voluntarios a participar en el proyecto de grado de la maestra en formación Andrea Sánchez de la Licenciatura en Español y Lenguas Extranjeras de la Universidad Pedagógica Nacional.

Las respuestas obtenidas en esta encuesta serán de tipo confidencial y se usarán para fines completamente académicos.

Datos de quién diligencia la encuesta

1. Nombre: Laura S. Torres S.

2. Edad: 16

3. Nacionalidad: colombiana Otra ¿país de origen? _____

4. Nivel de escolaridad (curso): Noveno

5. Barrio en el que vive: Finca Campesino Localidad: Suba

Conocimiento de una lengua extranjera

1. ¿Qué otro idioma conoce, aparte del español? inglés

2. ¿Cómo lo aprendió...?

a. En un curso o programa.
 b. En casa por algún miembro de la familia.
 c. Vivió en un país extranjero. ¿Cuál? _____

3. ¿Qué sabe usar, o maneja, de la lengua francesa?

la hora (como pendiente, días de la semana, números, meses, partes del cuerpo, como decir o usar, el abecedario, pronombres, artículos, adjetivos, verbos en infinitivo)

4. De uno a 10 qué tanto considera que sabe siendo 1 muy poco y 10 mucho.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

5. ¿Cómo aprendió aquello que sabe de esa lengua?

En el colegio

El cómic

1. ¿Qué sabe del Cómic? que es una historia que se cuenta a través de dibujos y diálogos.

2. ¿Cuáles cómics ha podido conocer?

Garcita, Mafalda, Mafalda, Gato, Gato

3. ¿Qué le gusta del cómic? Ver todos los diferentes tipos de historias que hay, los detalles y uso de colores en los dibujos y que al mismo tiempo cuenta una historia y esos dibujos.

4. ¿Por qué?

(en la pregunta 3 está)

5. ¿Qué no le gusta del cómic?

que para mí es un poco difícil leer el orden de los diálogos e identificar los diálogos

¿Por qué no?

no sé

Muchas gracias por haber respondido esta encuesta y hacer parte del proceso que se llevó a cabo. 

1.2

ENCUESTA DE CARACTERIZACIÓN

La siguiente encuesta tiene como objetivo realizar una caracterización del grupo de voluntarios a participar en el proyecto de grado de la maestra en formación Andrea Sánchez de la Licenciatura en Español y Lenguas Extranjeras de la Universidad Pedagógica Nacional.

Las respuestas obtenidas en esta encuesta serán de tipo confidencial y se usarán para fines completamente académicos.

Datos de quién diligencia la encuesta

1. Nombre: Santiago Duque Alvarez

2. Edad: 15

3. Nacionalidad: colombiana Otra ¿país de origen? colombiana

4. Nivel de escolaridad (curso): 9º

5. Barrio en el que vive: Santa Isabel Localidad: Mejía

Conocimiento de una lengua extranjera

1. ¿Qué otro idioma conoce, aparte del español? francés

2. ¿Cómo lo aprendió...?

a. En un curso o programa.
 b. En casa por algún miembro de la familia.
 c. Vivió en un país extranjero. ¿Cuál? _____

3. ¿Qué sabe usar, o maneja, de la lengua francesa?

la hora, frases, saludos, días, meses, nombres, el verbo etc.

4. De uno a 10 qué tanto considera que sabe siendo 1 muy poco y 10 mucho.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

5. ¿Cómo aprendió aquello que sabe de esa lengua?

en el colegio

El cómic

1. ¿Qué sabe del Cómic? son series de vietas utilizadas para contar historias

2. ¿Cuáles cómics ha podido conocer?

calvin, mafalda, garceta, gatito y la familia de internet

3. ¿Qué le gusta del cómic? lo fácil que es de entender

4. ¿Por qué?

Porque soy bilingüe

5. ¿Qué no le gusta del cómic?

nada

¿Por qué no?

ya dije que no

Muchas gracias por haber respondido esta encuesta y hacer parte del proceso que se llevó a cabo.

1.3

ENCUESTA DE CARACTERIZACIÓN

La siguiente encuesta tiene como objetivo realizar una caracterización del grupo de voluntarios a participar en el proyecto de grado de la maestra en formación Andrea Sánchez de la Licenciatura en Español y Lenguas Extranjeras de la Universidad Pedagógica Nacional.

Las respuestas obtenidas en esta encuesta serán de tipo confidencial y se usarán para fines completamente académicos.

Datos de quién diligencia la encuesta

- Nombre: Guadalupe Velasco
- Edad: 14
- Nacionalidad: colombiana Otra ¿país de origen? _____
- Nivel de escolaridad (curso): 9 noveno
- Barrio en el que vive: Los Usaquén Localidad: Cedritos

Conocimiento de una lengua extranjera

- ¿Qué otro idioma conoce, aparte del español? Inglés
- ¿Cómo lo aprendió...?
 - En un curso o programa.
 - En casa por algún miembro de la familia.
 - Viví en un país extranjero. ¿Cuál? U.S.A
- ¿Qué sabe usar, o maneja, de la lengua francesa? Lo básico los días, algunos números, saludos, etc.
- De uno a 10 qué tanto considera que sabe siendo 1 muy poco y 10 mucho.
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

- ¿Cómo aprendió aquello que sabe de esa lengua? Estoy en clase de francés

El cómic

- ¿Qué sabe del Cómic? Es una forma de leer
- ¿Cuáles cómics ha podido conocer? No recuerdo pero se que lee
- ¿Qué Le gusta del cómic? Las ilustraciones,
- ¿Por qué? Por la ilustración
- ¿Qué no le gusta del comic? Nada

¿Por qué no? No sé

Muchas gracias por haber respondido esta encuesta y hacer parte del proceso que se llevó a cabo.

1.4

ENCUESTA DE CARACTERIZACIÓN

La siguiente encuesta tiene como objetivo realizar una caracterización del grupo de voluntarios a participar en el proyecto de grado de la maestra en formación Andrea Sánchez de la Licenciatura en Español y Lenguas Extranjeras de la Universidad Pedagógica Nacional.

Las respuestas obtenidas en esta encuesta serán de tipo confidencial y se usarán para fines completamente académicos.

Datos de quién diligencia la encuesta

- Nombre: Mia Cablati Koch
- Edad: 16
- Nacionalidad: colombiana Otra ¿país de origen? _____
- Nivel de escolaridad (curso): 9º
- Barrio en el que vive: La Baha Localidad: _____

Conocimiento de una lengua extranjera

- ¿Qué otro idioma conoce, aparte del español? Inglés, Finés, Francés
- ¿Cómo lo aprendió...?
 - En un curso o programa.
 - En casa por algún miembro de la familia.
 - Viví en un país extranjero. ¿Cuál? _____
- ¿Qué sabe usar, o maneja, de la lengua francesa? básico (números, meses, días, si, no, saludos)
- De uno a 10 qué tanto considera que sabe siendo 1 muy poco y 10 mucho.
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

- ¿Cómo aprendió aquello que sabe de esa lengua? colegios

El cómic

- ¿Qué sabe del cómic? tiene imagenes y se lee
- ¿Cuáles cómics ha podido conocer? marvel, the walking dead, marfida, y no sé más
- ¿Qué Le gusta del cómic? nada
- ¿Por qué? por que wuu
- ¿Qué no le gusta del comic? todo

¿Por qué no? por que wuu

Muchas gracias por haber respondido esta encuesta y hacer parte del proceso que se llevó a cabo.

Annexes première étape :

Annexe 2. Activité 1. Organiser le dialogue dans la BD.

Complétez, la bande dessinée suivante à l'aide des questions /réponses.

QUESTIONS / RÉPONSES	
Je m'appelle Sarah, et toi ?	J'ai 20 ans. Tu habites où ?
— Bonjour !	Comment tu t'appelles ?
Je m'appelle Paul. Tu as quel âge ?	Au revoir ! À bientôt !
J'habite à Paris, et toi ?	Je dois rentrer chez moi.
D'accord, au revoir !	Bonjour !
J'habite à Lyon.	J'ai 18 ans et toi ?

QUESTIONS / RÉPONSES	
Je m'appelle Sarah, et toi ?	J'ai 20 ans. Tu habites où ?
Bonjour !	Comment tu t'appelles ?
Je m'appelle Paul. Tu as quel âge ?	Au revoir ! À bientôt !
J'habite à Paris, et toi ?	Je dois rentrer chez moi.
D'accord, au revoir !	Bonjour !
J'habite à Lyon.	J'ai 18 ans et toi ?

QUESTIONS / RÉPONSES	
Je m'appelle Sarah, et toi ?	J'ai 20 ans. Tu habites où ?
Bonjour !	Comment tu t'appelles ?
Je m'appelle Paul. Tu as quel âge ?	Au revoir ! À bientôt !
J'habite à Paris, et toi ?	Je dois rentrer chez moi.
D'accord, au revoir !	Bonjour !
J'habite à Lyon.	J'ai 18 ans et toi ?

QUESTIONS / RÉPONSES	
Je m'appelle Sarah, et toi ?	J'ai 20 ans. Tu habites où ?
Bonjour !	Comment tu t'appelles ?
Je m'appelle Paul. Tu as quel âge ?	Au revoir ! À bientôt !
J'habite à Paris, et toi ?	Je dois rentrer chez moi.
D'accord, au revoir !	Bonjour !
J'habite à Lyon.	J'ai 18 ans et toi ?

Annexes deuxième étape : Bandes dessinées proposées à l'interprétation par les élèves

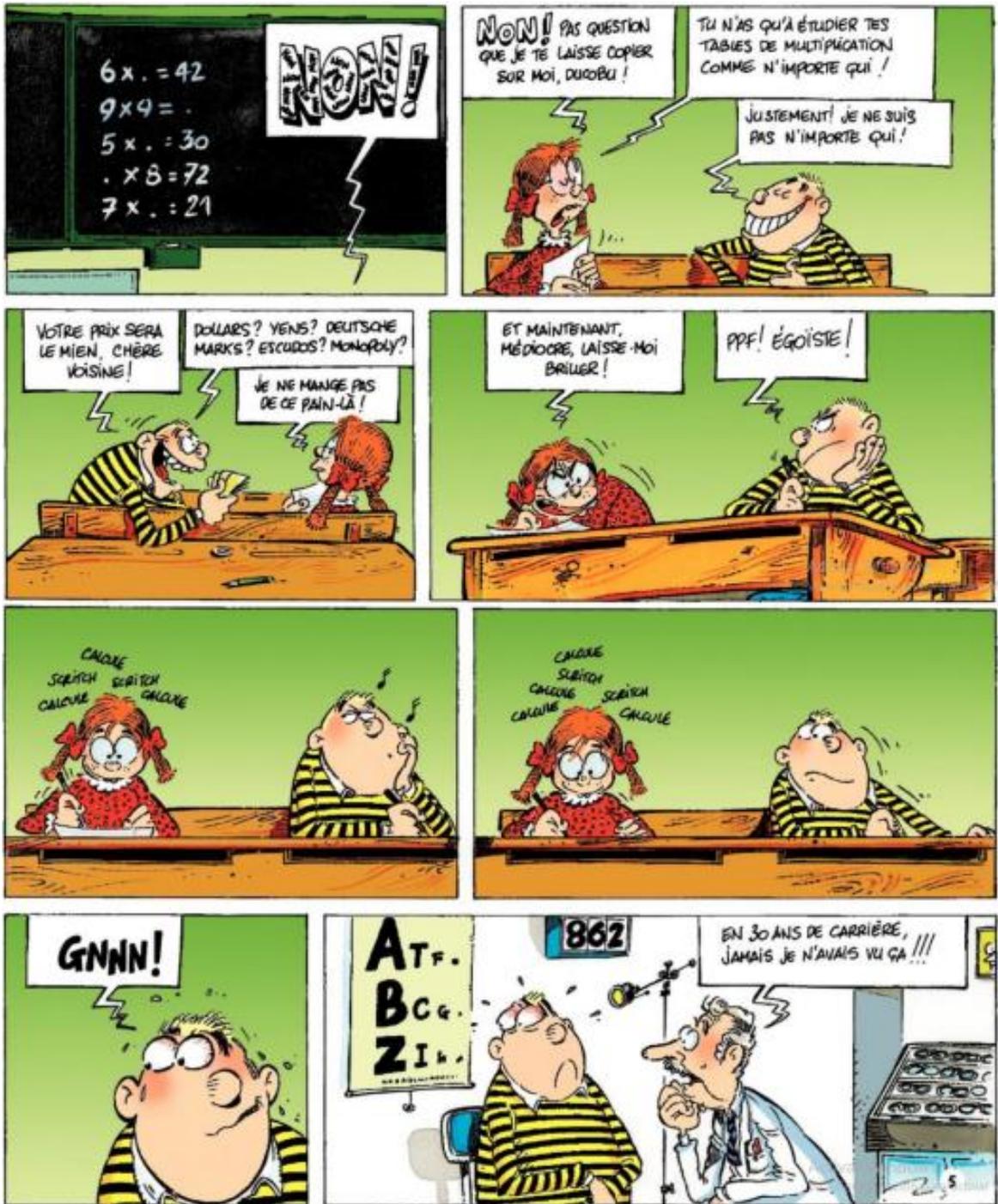
Annexe 4.1. L'élève Ducobu page 1.



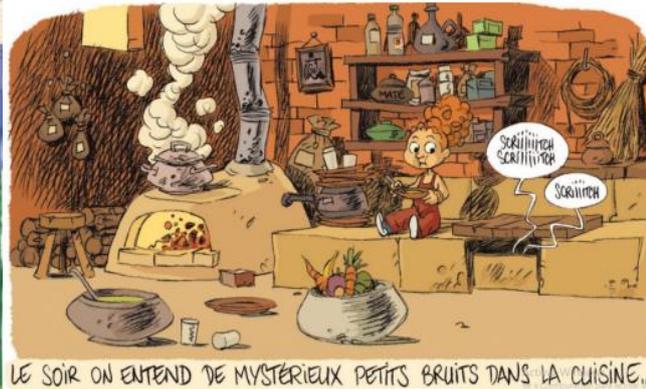
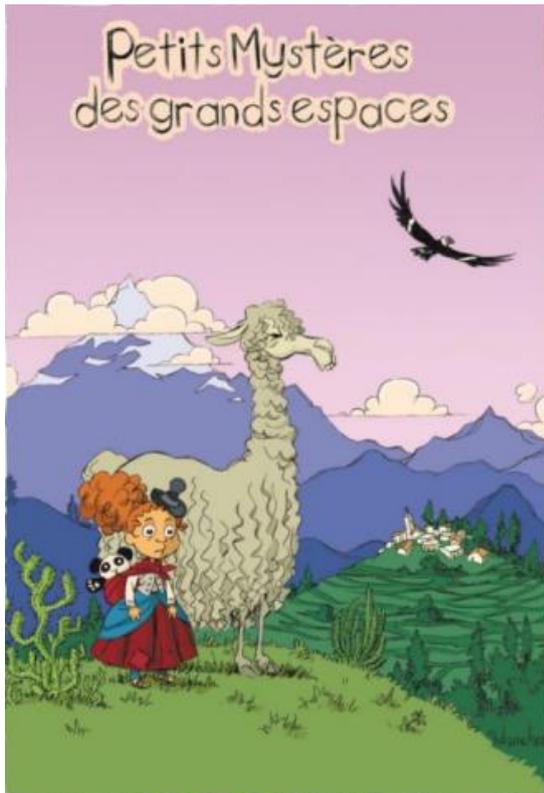
Annexe 4.2. L'élève Ducobu page 2.



Annexe 4.3. L'élève Ducobu page 3.



Annexe 4.4. Je suis pas petite. Petits Mystères des grands espaces



DANS LA MONTAGNE, IL Y A PLEIN DE FEMMES TRÈS VIEILLES !

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows



Activar Windows



Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows



C'ÉTAIENT EUX LES PETITS BRUITS.



Cuy!



CERTAINS MYSTÈRES DEVRAIENT RESTER DES ENIGMES!



Annexe 4.5. Je suis pas petite. La biologie



CETTE NUIT, IL A NEIGÉ...



FROUCH
FROUCH
FROUCH
FROUCH
FROUCH
FROUCH
FROUCH
FROUCH
FROUCH
FROUCH

DU COUP, IL Y A PLEIN DE CHOSSES SIMPLES QUI DEVIENNENT COMPLIQUÉES... PAR EXEMPLE, ALLER CHERCHER LE COURRIER!



HOP!

FROUCH

AU QUÉBEC IL NEIGE PENDANT SIX MOIS...



JE SUIS EN VACANCES CHEZ MON TONTON, IL EST BIOLOGISTE (ÇA VEUT DIRE QU'IL S'OCCUPE DES BESTIOLES).

C'EST NOUS, DANS LA GROSSE VOITURE!



S'AJAIME BIEN VENIR ICI PARCE QU'ON VA TOUJOURS COMPTER LES BESTIOLES POUR SAVOIR SI TOUT VA BIEN!



LA PLUPART DES BESTIOLES, C'EST FACILE DE LES COMPTER...



EN HIVER, ELLES NE PEUVENT PAS BOUGER, A CAUSE DU FROID...



ON PEUT LEUR METTRE DES PETITES PICHENETTES, ELLES PEUVENT RIEN FAIRE!



ON PEUT LEUR METTRE DES PETITES PICHENETTES, ELLES PEUVENT RIEN FAIRE!



LES CHAUVES-SOURIS, NON...



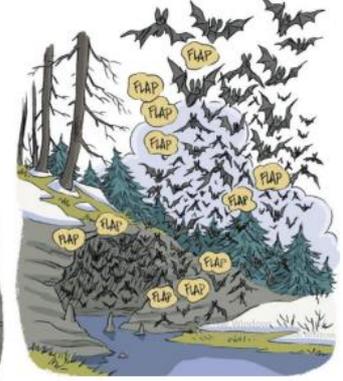
LA BIOLOGIE, C'EST PRATIQUE POUR APPRENDRE A RECONNAITRE PLEIN DE BESTIOLES RIEN QU'AVEZ LES TRACES DANS LA NEIGE.



CA, PAR EXEMPLE, C'EST LA TRACE D'UNE MOUFFETTE...



JE SAIS PAS VRAIMENT A QUOI CA RESSEMBLE, MAIS IL PARAIT QUE CA JETTE DU PIFI QUI PUE, DONC IL VAUT MIEUX S'EN ALLER SANS FAIRE DE BRUIT...



CETTE NUIT, LA NEIGE A FONDU! C'EST LE DEGEL...



LECON NUMERO 1: NE PAS METTRE DE PICHENETTE AUX CHAUVES-SOURIS QUAND LA NEIGE A COMMENCE A FONDRE...



JE ME SUIS ENCORE FAITE GRONDER! MAINTENANT JE DOIS ATTENDRE DEHORS TOUTE SEULE!



MON TONTON ET MOI, ON RETOURNE COMPTER LES CHAUVES-SOURIS...



PICHENETTE!



JE DETESTE LA BIOLOGIE!!!

Annexe 5. Carnet de terrain

CARNET DE TERRAIN "L'ÉLÈVE DUCOBU (1)"

- Hoy vimos el cómic 1 del élève Ducobu y el ejercicio era que los estudiantes interpretaron la historia a partir de las imágenes y palabras que reconocieran. Todos concuerdan con que se trata de un niño ~~despierto~~ que está durmiendo y su padre lo levanta para "obligarlo" ir a la escuela.

Laura cuenta con lo que dice el padre en la segunda viñeta: "J'ai une mauvaise nouvelle à t'annoncer". Dice ella: "J'ergo una noticia que anunciar."

- El padre le dice al niño que "es hora de volver a clase...", "que va a llegar tarde a clase", "que es su primera día de colegio". Los elementos que los estudiantes destacaron para decir esto son a el reloj y el calendario..

- De las segundas dos viñetas dicen que el padre "lo obliga" a su hijo a ir a la escuela. se destaca

que una estudiante menciona la palabra "pitido" y dijo que creía que era "como pitu en inglés", como la última. Al igual que "jesu innocent" "el niño dice joy innocent", o el "La niño grita que es innocent. Finalmente el niño "despierta" del "mal sueño", de la "pesadilla" y se vele a dormir.

Fue una interpretación muy general y muy ~~es~~ acertada.

Luego de la interpretación por parte de los estudiantes, se recogió vocabulario ~~se~~ y expresiones como:

- Réveille-toi! (despiértate)
- Aujourd'hui! (hoy)
- Cauchemar. (pesadilla)

- La interpretación de esta tira cómica por parte de los estudiantes fue muy acertada ~~gracias~~ gracias a la imagen. tal vez la misma historia narrada en ~~penas~~ sólo texto no habría sido igual de comprensible.

Annexe 7. Atelier à propos la BD

Vocabulaire de la bande dessinée

1. Une planche de BD : mettez les lettres dans les cases.

- a) Une planche : page entière de BD, composée de plusieurs bandes.
 b) Une bande : (aussi appelée un "strip") succession horizontale de plusieurs images.
 c) Une vignette : (aussi appelée une case) image d'une bande dessinée délimitée par un cadre.



2. Dans les bulles. À partir des définitions, retrouvez de quelle bulle il s'agit :

Une onomatopée : mot qui imite un son ; les onomatopées constituent le bruitage de la bande dessinée. ()

Un idéogramme : icône, symbole ou petit dessin exprimant une pensée ou un sentiment. ()

Un cartouche : encadré rectangulaire contenant des éléments narratifs et descriptifs assumés par le narrateur, appelés également commentaires. ()

Une bulle - parole : (aussi appelée un phylactère) forme variable qui, dans une vignette, contient les paroles des personnages reproduites au style direct. ()

Une bulle-pensée : forme variable qui, dans une vignette, contient les pensées des personnages reproduites au style direct. ()

- Qu'est-ce qu'il est bête!
- C'est vraiment très intéressant!
- ☹️ ☹️ ☹️
- PAF, BOUM, BANG!!!
- Le lendemain, dans le village...

Annexe 8. Créations des élèves

