



Adapter un poème en bande dessinée avec BDnF

publié le 28/09/2024

Comment adapter un poème en bande dessinée ? Prise en main de l'application BDnF

Descriptif :

Adapter le "Romance de la mora y el caballero" en bande dessinée dans le cadre d'une séquence sur l'Espagne des trois cultures.

Sommaire :

- Contexte et objectif de la séance
- Plus-value du numérique dans cette séance
- Modalités de mise en œuvre
- Déroulement de la séance
- Compétences travaillées
- Bilan critique de la séance

● Contexte et objectif de la séance

L'objectif de cette séance de cours serait l'illustration (en bande dessinée) d'un *romance* anonyme du Moyen-Âge espagnol typique dans l'Espagne médiévale arabo-andalouse (711-1492). Après l'avoir étudié en classe, les élèves seront chargés d'illustrer le poème destiné à être chanté afin de vérifier leur bonne compréhension du poème et de rendre vivant ce pan de la culture littéraire médiévale.

Cette séance s'inscrit non comme l'aboutissement d'une séquence mais comme tâche intermédiaire dans le but de créer une exposition sur Al-Ándalus. Les bandes dessinées pourront être affichées dans l'exposition sur des panneaux explicatifs sur l'art, l'architecture, les cultures et les littératures arabo-musulmans.

Le travail sur le romance peut s'inscrire dans le cadre du **parcours d'éducation artistique et culturel**.

● Plus-value du numérique dans cette séance

L'utilisation du numérique permettrait d'apporter une ludification à un document qui en apparence complexe pour un public de 4ème. De plus, il permettrait à l'enseignant de s'apercevoir si les deux parties du poème (*el encuentro y el viaje*) ont été bien comprises par les élèves : ils devront imaginer l'illustration de la rencontre et du voyage entre la maure captive et le chrétien. "*Una imagen vale más que mil palabras.*"

De plus, ce prolongement modifie la compréhension en ajoutant des images à un poème. Cela permet d'aller plus loin. La création de la bande dessinée permet de sortir du champ des possibles d'une poésie : il est intéressant d'amener les élèves à produire du contenu en lien avec le document, impossible sans l'outil numérique.

Il permet un apport conséquent puisqu'il est un nouveau modèle d'apprentissage des savoirs, plus visuel.

De plus, l'élève développe son autonomie numérique et sa prise d'initiatives.

● Modalités de mise en œuvre

À la fin de la séance sur l'étude du *romance*, le professeur proposera une **activité d'expression écrite** de reprise du sujet à travers les deux grandes parties du poème : *el viaje* et *el encuentro*.

En 5 lignes, les élèves devront récapituler, sans paraphraser le poème, les idées sous-jacentes : cela pourra être une reprise de la leçon (et donc être proposé au cours suivant) ou une proposition de trace écrite (l'activité pourra se penser à la fin de la deuxième séance dédiée à l'étude du poème).

Ensuite, au cours suivant, le professeur demandera à ses élèves sur un ordinateur ou une tablette d'illustrer le contenu rédigé à l'aide de l'application BDnF, un créateur de bande dessinée. Le professeur pourra ou non proposer à ses élèves un temps de prise en main de l'application (elle est très intuitive et c'est en l'utilisant que les élèves parviendront à s'en servir).

Enfin, cette création pourra donner lieu à une activité d'expression orale : chaque élève pourra présenter et décrire son travail grâce à une application d'enregistrement audio de l'ENT ou en ligne (telle que Vocaroo). Les fichiers seront alors à déposer sur un mur virtuel (par exemple DigiPad) destiné à rendre accessible tous les travaux effectués autour de ce projet. Ils pourront servir de base de travail pour l'exposition Al-Ándalus organisée à la fin de la séquence (Projet final proposé au départ et autour duquel se construit la séquence de cours).

- Niveau éducatif : 4ème
- Durée : 2 heures
- Ressources numériques utilisées :
 - iPad, tablette ou ordinateur du collège.
- Applications numériques utilisées :
 - [L'application BDnF](#), la fabrique à BD.
 - [DigiPad](#) de La Digitale.
 - [Vocaroo](#), application d'enregistrement vocal (pour l'éventuel prolongement proposé).
- Pré-requis (avant déroulement de la séance) :
 - La séance d'adaptation du poème ne pourra pas se faire en début de séquence : en effet, pour plus de pertinence et pour des raisons de compréhension, il faudra que l'élève ait une connaissance des grands objectifs culturels de la séquence.
 - (voir catégorie *Compétences disciplinaires*)
 - L'étude du *Romance de la mora y del caballero* en classe entière ou en groupe (ex. activités différenciées) en fonction de l'objectif final du professeur pour une connaissance fine de l'œuvre.
 - l'enseignant devra avoir installé l'application BDnF sur son téléphone pour être capable de répondre aux questions de prise en main
- Prolongements possibles : On pourra demander aux élèves de mettre en voix leur bande dessinée.

● Déroulement de la séance

Cette activité représente une pause structurante, tant linguistiquement que culturellement parlant, dans une séquence exigeante .

1. Une approche culturelle et linguistique est nécessaire : les élèves doivent avoir une connaissance des temps du passé pour que la plus-value soit réelle.
2. L'activité de création pourrait durer une heure : il est possible sur l'application de créer un même, deux cases ou une planche complète et d'étendre ou non cette durée. Cela dépendra du temps que le professeur pourra et voudra y consacrer. L'utilisation étant simple, c'est l'application qui s'adapte à la pédagogie mise en place et qui est au service des apprentissages et non l'inverse.
3. La création pourra se faire en classe, en salle informatique ou au CDI, en groupe ou non. Il serait intéressant de faire des binômes qui pourraient se compléter.

● Compétences travaillées

- **Compétences disciplinaires** :
 - Compétences linguistiques : les temps du passé (imparfait et passé simple), la concordance des temps avec le subjonctif imparfait (seulement quelques exemples et utilisation actionnelle).
 - Compétences pragmatiques : codes de la BD et prise en main de l'application **BDnF**.
 - Compétences culturelles : l'art et l'architecture mozarabe, les monuments-clés d'al-Ándalus (la Alhambra de Granada, la Mezquita Catedral de Córdoba, los Baños Árabes de Jaén, Real Alcázar de Sevilla, etc.), les *jarchas*, les *romances* et la littérature moyenâgeuse, les trois religions (chrétienne, musulmane et

juive).

- **Compétences du CRCN** mises en œuvre par les élèves :

- ▶ [CRCN : consulter le tableau avec une entrée par compétence](#) ↗

- Communication et collaboration
 - Partager et publier
 - Collaborer
- Création de contenus
 - Développer des documents textuels multimédia
 - Adapter les documents à leur finalité
- Environnement numérique
 - Évoluer dans un environnement numérique

- **Compétences du CRCN-Edu** mises en œuvre par l'enseignant :

- ▶ [CRCN-Edu : Domaines et compétences](#) ↗

- Engagement professionnel
 - Adopter une posture ouverte, critique et réflexive
- Enseignement - Apprentissage avec et par le numérique
 - Concevoir
 - Mettre en œuvre
 - Évaluer au travers du numérique
- Prendre en compte la diversité des apprenants et les rendre autonomes
 - Engager les apprenants
- Développement des compétences numériques des apprenants
 - Évaluer les compétences numériques

● Bilan critique de la séance

Comme tout projet impliquant du numérique, il s'agira que l'enseignant soit au courant des potentialités de l'application. Avec BDnF, l'interface étant simplifiée, cette prise en main se fait rapidement.

Le vrai plus est que l'activité a plu aux élèves, ils ont été contents de se mettre à la place d'un auteur de bande dessinée et de livrer leur version à partir de leur propre compréhension du *romance*.

Cette petite création peut se faire avec un ou plusieurs enseignants. Ce sont les élèves qui dans un second temps pourront comparer leur travail et ainsi être mis en valeur !

◦ Modèle SAMR

- ▶ [Modèle SAMR de Ruben Puentedura](#) ↗

Où en est-on avec ce projet ?

Quelle plus-value par rapport à la pratique de classe et aux possibilités pédagogiques offertes par l'application ?

- **Amélioration**

- *Substitution* : L'application permet de substituer le dessin (parfois difficile pour certains) par le numérique. L'application offre un même outil à tout le monde et évite ainsi de stigmatiser les compétences artistiques plus ou moins développées de chacun.