L'usage des TIC pour la construction des Bandes Dessinées dans des processus d'enseignement-apprentissage dans la perspective d'une médiation instrumentale élargie

Nadja Acioly-Regnier, Marie Baraud

▶ **To cite this version:**

Nadja Acioly-Regnier, Marie Baraud. L'usage des TIC pour la construction des Bandes Dessinées dans des processus d'enseignement-apprentissage dans la perspective d'une médiation instrumentale élargie. 2012. halshs-00719946

HAL Id: halshs-00719946
https://shs.hal.science/halshs-00719946

Submitted on 23 Jul 2012

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

L'usage des TIC pour la construction des Bandes Dessinées dans des processus d'enseignement-apprentissage dans la perspective d'une médiation instrumentale élargie

Nadja Maria Acioly-Régnier,
IUFM / Université Claude Bernard Lyon 1 - Laboratoire « Santé, Individu, Société » EAM-SIS-HCL 4128, Université de Lyon. *acioly.regnier@wanadoo.fr*

Marie Baraud

Université Lumière Lyon 2 Laboratoire « Santé, Individu, Société » EAM-SIS-HCL 4128, Université de Lyon – e-mail : marie.brd@gmail.com

RESUME

Cet article discute la place et le rôle de l'utilisation des bandes dessinées créées à l'aide des logiciels comme un dispositif pédagogique de formation professionnelle. Nous nous intéressons ici à la formation des cadres de Santé, à celle des enseignant-e-s de l'école primaire en formation initiale et plus particulièrement à la formation à la recherche par une étudiante en psychologie interculturelle. Une analyse en cours des principaux résultats montre que ce dispositif, adapté à chaque formation, permet la construction de certaines compétences en TIC, par l'utilisation de ces technologies en tant qu'outil de formation. Les données permettent encore de mettre en évidence qu'un instrument technique ne se transforme pas en instrument psychologique de façon automatique, et que pour cela il faut prendre en considération les schèmes associés. La plasticité des images données par les logiciels dédiés à la construction des BD ont permis de situer le rôle des représentations métaphoriques dans la construction de la pensée, de la conceptualisation du réel, dans des situations de résolution de problèmes et de chemins différents, que ceux de la narration, pris par le psychisme pour exprimer certaines idées . Ce dispositif semble encore être une aide précieuse à un support pour des entretiens d'autoconfrontation.

Mots clés : activité enseignante, formation professionnelle, TICE, Bande Dessinée, théorie instrumentale élargie

1. INTRODUCTION

Depuis son apparition, au XIX siècle la BD prend des formes et des supports multiples et s'insère dans divers contextes. Mais, qu'en est-il lorsqu'elle est employée comme un outil de formation et à l'aide des logiciels de création dans le but de construction des compétences professionnelles. Nous nous situons dans une perspective historico-culturelle du psychisme pour aborder cette question. Dans cette perspective les artefacts sont une partie constitutive des processus psychiques (Acioly-Régnier, 2008) et l'outil informatique en tant qu'artefact ne devient pas un instrument psychologique de façon automatique. Rabardel (1995) propose de considérer l'instrument comme une entité mixte qui tient à la fois du sujet et de l'artefact. Selon cet auteur, deux processus (instrumentalisation et instrumentation) sont à l'œuvre et contribuent solidairement à l'émergence et l'évolution des instruments, même si, selon les situations, l'un deux peut être plus développée, dominant, voire seul mis en œuvre. L'instrumentalisation s'oriente vers l'artefact de l'entité instrumentale, l'instrumentation s'oriente vers la composante schème de l'entité instrumentale.

Mais, pourquoi la BD et quelle est sa spécificité lorsqu'elle est construite à l'aide d'un logiciel ? Dans le domaine de la formation professionnelle il s'agit déjà de développer des compétences requises par un référentiel des compétences donnée, notamment quand les étudiant-es appartiennent à ce qu'on appelle des internautes migrant-e-s car déplacé-e-s dans une autre culture auquel ils n'appartenaient pas à l'origine. Dans ce cas, nous avons postulé que l'accès par un outil ludique favoriserait un développement des compétences moins marqué par des résistances. La deuxième spécificité est commune aux trois dispositifs de formation, pris ici comme objets d'étude. Elle repose sur l'idée de diversifier les supports pour représenter les différentes situations étudiées. Ce postulat s'inspire de la théorie des champs conceptuels, selon laquelle une situation ne peut être comprise par un seul concept et les différents signifiants associés aux concepts peuvent élargir le sens donné aux situations.

. 2 . METHODOLOGIE

Nous avons travaillé avec trois dispositifs pédagogiques pris ici comme des objets d'étude. Dans le premier cas, le logiciel de création des BD reste un choix des étudiant-e-s. (cadres de santé). Dans le deuxième cas, la BD s'insère dans une procédure complexe de résolution des problèmes pédagogiques chez des étudiant-e-s se destinant au métier des Professeurs des écoles en France. Dans le troisième cas, il s'agit d'une expérimentation d'une méthode de recueil des données composite et de la formation d'une chercheure en psychologie interculturelle s'intéressant à la thématique de l'adoption internationale. C'est sur ce dernier dispositif que nous développerons cet article.

3. RESULTATS

Dans les trois dispositifs, nous avons remarqué la mise en évidence de processus de prise de conscience et des processus de pensée de nature différente que ceux qui ont émergés par d'autres procédures de recueil des données et/ou de processus d'enseignement-apprentissage.

Dans le cas précis de la formation à la recherche en psychologie interculturelle, nous avons observé une réflexion sur l'impact des Technologies de l'Information et de la Communication sur le développement de compétences chez la chercheure en formation. L'utilisation des TIC a permis de s'adapter à des publics autrement difficiles d'accès, de développer des méthodes permettant d'obtenir un matériel plus diversifié et d'avoir accès à des informations autrement inaccessibles. La méthode utilisée ici a introduit des contraintes impliquant le développement de compétences autant chez la chercheure que chez le sujet participant à la recherche. L'exemple de cette recherche permet de soulever des questions concernant l'évolution des compétences du chercheur en vue d'une utilisation des TIC. Observons certains éléments liés à cette procédure.

Le travail réalisé a pour objet l'impact du rapport qu'entretiennent les personnes adoptées à l'étranger avec leur pays d'origine sur leur construction identitaire. Ce travail s'inscrivant dans une perspective interculturelle, il s'appuie sur une conception dynamique de l'identité qui est comprise comme un « système dynamique de valeurs, de représentations du monde, de sentiments nourris par les expériences passées, et des projets d'avenir se rapportant à soi » (Malewska, 2002, p. 21). Une telle conception de l'identité permet d'appréhender les modalités de gestion des incohérences et du changement adoptées par un individu. Plutôt que de parler de *stratégies identitaires* (Camilleri, 1990), nous utilisons le concept d'*identité interculturelle* (Denoux, 1995) afin de rendre compte de l'adaptabilité de l'identité, comprise comme une « accomodation à partir d'un socle polyréférencé » (Denoux, 1995, p. 266) plutôt que comme d'une préservation d'une unité spatio-temporelle. Ainsi, l'identité de l'individu est composée de différents traits identitaires, tous dépendants d'aspects culturels, pouvant être activés ou non selon les situations. Elle peut être comprise comme un réseau de traits identitaires reliés entre eux par des liens culturels et constituant des identités virtuelles, ou *possible selves* (Markus et Nurius, 1986) susceptibles d'être activés à différents moments. Les traits identitaires ne sont pas toujours cohérents, ils sont évolutifs et l'individu est amené à les réactualiser, à abandonner certains d'entre eux et à en intégrer de nouveaux, parfois contradictoires. Ce qui a pour conséquence que l'identité peut être vue plutôt comme une façon de traiter l'incohérence de ces traits plutôt que comme l'établissement d'une cohérence complexe. L'identité peut donc être comprise comme différents *moments identitaires* où le sujet laisse apparaître certains traits alors que d'autres resteront silencieux, et l'expression de ces traits se fait selon des modalités définies par la culture (Denoux, 1995). Cette conception de l'identité est celle que nous avons retenue pour l'étude de la construction identitaire de personnes adoptées à l'étranger.

Une interrogation sur la gestion des contradictions et l'intégration de traits culturels s'impose dans un travail sur l'adoption internationale dans la mesure où les sujets sont soumis à des injonctions et à des prescriptions identitaires contradictoires. Il leur est demandé de « n'assumer que [leur] identité d'adoption » (Ouellette et Méthot, 2003, p. 136) – notamment à travers l'établissement d'une filiation exclusive par le jugement d'adoption plénière – alors que, dans le même temps, il y est sans cesse renvoyé « à travers sa propre image dans le miroir et dans le regard des autres, voire par la confrontation au racisme » (Harf et Al., 2006, p. 553). Ainsi, la notion identité interculturelle peut être une voie de compréhension de la construction identitaire des individus adoptés à l'étranger à travers la notion de moments identitaires. De plus, la prise en compte des *possible selves* ou identités possibles permet d'accéder à un autre niveau de la représentation de soi, qui prend en compte à la fois les identités passées, présentes et futures, redoutées, recherchées, appréciées, souhaitées voire simplement envisagées, qu'elles soient positives ou négatives (Markus et Nurius, 1986).

Enfin, l'identité se construit au cours du temps et l'individu réorganise en permanence ses traits identitaires, la notion d'*identification* (Erikson, 1968) paraît appropriée pour comprendre de quelle façon celui-ci s'approprie un trait identitaire donné. En effet, d'après Harf (2006, p. 569), « tel un enfant de migrants, l'adolescent [et l'individu] adopté à l'étranger invente et construit son identité en puisant dans les identifications et les affiliations des deux mondes. »

3.1. Combinaison d'outils et construction d'une méthode de recueil de données innovante

Afin de tester ces hypothèses, nous avons mis en place une méthode de recueil de données en deux temps, qui consiste à combiner un entretien semi-directif et une méthode d'auto-confrontation et de verbalisation. Cette combinaison d'outils offre une plus grande richesse des données et permet de faire appel à plusieurs méthodes et plusieurs cadres théoriques afin de les faire dialoguer et d'avoir différents angles d'analyse. Dans un premier temps, nous avons recours à un entretien semi-directif qui a une double vocation. Premièrement, il a une fonction de recueil de données à propos du vécu du sujet, de son histoire et de sa représentation de lui-même. L'entretien est centré sur le rapport que le sujet entretient avec ses origines et son appartenance aux deux pays, il a pour but de comprendre quelles sont les références identitaires du sujet et quel est son rapport à son pays d'origine, à sa famille et à l'histoire de son adoption. Deuxièmement, il sert à l'instauration d'une relation de confiance entre le sujet et le chercheur, dont le but est de pouvoir ensuite mener à bien la deuxième partie de la méthode.

Dans un deuxième temps, nous avons recours à une méthode d'auto-confrontation ou de verbalisation basée sur la construction d'une bande-dessinée à l'aide du logiciel Pixton® qui est un logiciel de création de bande dessinée en ligne. Ce logiciel fonctionne sur un principe de cliquer-glisser relativement simple d'utilisation et ludique, et est basé sur une banque d'éléments graphiques comprenant des formes abstraites, de nombreux objets et des arrière-plans composés à partir de ces formes et modifiables. Il comprend aussi un ensemble de personnages présélectionnés, dont les expressions et les attitudes peuvent être modifiées aisément et de manière interactive grâce au principe de cliquer-glisser (c'est-à-dire que l'on fait bouger le personnage grâce à la souris pour l'amener dans la position voulue). Les possibilités de ce logiciel sont nombreuses et il ne nécessite pas de savoir dessiner, ce qui aurait pu être un obstacle pour des sujets adolescents et adultes.

Malgré son utilisation relativement simple, un temps d'appropriation du logiciel et de son fonctionnement est nécessaire, qui peut être facilité par le visionnage de tutoriaux disponibles sur le site en vidéo. Par conséquent, afin de pouvoir proposer une activité de réalisation de bande-dessinée en lien avec la question de recherche de construire une consigne que le sujet pourra mettre en pratique aisément, il est nécessaire d'apprendre à utiliser soi-même le logiciel de manière approfondie. Ceci peut demander plus ou moins de temps selon la familiarité du chercheur avec l'outil informatique, son utilisation reste cependant simple et flexible. Il peut en effet être adapté à différentes population et à différentes consignes, il est par exemple possible de demander au sujet de construire une bande dessinée à partir d'un nombre défini de cases vides, de modifier une bande-dessinée déjà existante ou bien encore de se concentrer sur l'histoire et de ne modifier que le texte (ceci nous semble cependant moins intéressant au vu des possibilités du logiciel). Une bonne appropriation du logiciel est également indispensable pour répondre aux demandes d'aide technique du sujet lors de la réalisation de la BD.

De plus, il nous semblait important de trouver une façon d'exploiter au maximum les possibilités du logiciel. Il s'agit en effet d'un logiciel interactif, qui permet au sujet de réaliser une activité en rapport avec une consigne, à travers un cheminement spatial et temporel, des erreurs, des modifications, des tâtonnements ; ces éléments constituent toute une série d'*observables* que le chercheur peut remarquer voire noter, mais qui peuvent être exploités davantage. Or, tous ces éléments ne sont pas visibles sur la bande-dessinée que le sujet a créée puisqu'elle ne montre que le résultat final. Ce résultat constitue une donnée tout à fait exploitable, on peut étudier un grand nombre d'éléments : l'histoire crée par le sujet, les dialogues, les rapports entre les personnages, la temporalité du récit. Il nous semble, en outre, qu'il est possible de garder une trace des procédures qui ont conduit le sujet à un tel résultat et peuvent nous renseigner sur les processus psychiques et cognitifs à l'œuvre afin de réaliser une analyse à un autre niveau. Il s'agit donc de créer une *trace créée artificiellement* à partir d'observables, « l'avantage, c'est qu'il est alors possible, grâce à des visionnements successifs et une transcription écrite, d'observer des aspects que l'on n'avait pas prévus au départ » (Vermersch, 1994, p. 20). Ainsi, pour conserver cette trace, nous avons utilisé un logiciel de capture vidéo (CamStudio) afin d'enregistrer le déroulement de la réalisation de la bande dessinée.

Le but d'un tel procédé, dans cette recherche n'est cependant pas d'analyser directement les captures des bandes dessinées mais de réaliser une auto-confrontation à partir de plusieurs courtes séquences. Ce choix méthodologique s'appuie sur le fait qu'il existe chez l'individu une conflictualité psychique permanente alimentée par un *relais social* (Clot, 2008, p. 204) et que « la démarche d'auto-confrontation ne vise pas une simple restitution de l'expérience acquise mais produit une expérience » à travers le dialogue entre le sujet et le chercheur mais aussi à travers le dialogue interne du sujet. Cette auto-confrontation après-coup permet une décentration du sujet et peut l'amener à prendre conscience d'oublis, à s'étonner de sa propre production, à apporter des corrections, des précisions, etc. Il nous semble qu'il est possible de poussez plus loin ces auto-confrontations en les axant sur des types de relances différents, centrées soit sur des aspects *modaux* (c'est-à-dire axés sur les affects) soit sur des aspects *référentiels* (axés sur le contenu en lui-même) (Blanchet, 1991).

Cette combinaison de méthodes a donc l'avantage d'être applicable à de nombreux domaines de recherche, et présente une assez grande flexibilité à condition de s'être au préalable familiarisé avec les outils en question, et d'avoir déterminé leur

utilité et leur pertinence. Elle demande finalement peu de moyens puisqu'elle nécessite pour être mise en œuvre d'avoir un ordinateur avec une connexion internet.

3.2. Construction d'un récit de vie en bande-dessinée

Dans le cadre de la recherche que nous réalisons actuellement, nous avons recours à cette méthode de construction de bande-dessinée et d'auto-confrontation. Cette méthode nous paraît appropriée ici dans la mesure où cette recherche est prévue pour être réalisée auprès d'adolescents et de jeunes adultes adoptés à l'étranger. Son caractère ludique et interactif permet en effet une prise de distance du sujet par rapport à son histoire. Dans cette recherche, nous cherchons à comprendre comment la représentation que les sujets ont construit de leur pays d'origine et de sa culture intervient de la construction de leur identité, en particulier en termes d'identification et de modalités de gestion de la différence. Ainsi, afin d'explorer cette question, nous avons conçu une utilisation du logiciel Pixton® inspirée des méthodes projectives afin d'accéder aux représentations des sujets et à la façon dont leur adoption s'intègre à leur histoire personnelle. Nous leur avons proposé la consigne suivante :

« *Je vais vous demander de réaliser une courte bande dessinée afin de* ***me raconter votre histoire personnelle*** *en y incluant votre passé, plus ou moins lointain, votre vie actuelle et vos projets d'avenir. Vous serez libre de commenter la construction de vos cases et de votre récit, de faire ce que vous voulez avec l'outil que je vais vous proposer.* »

Nous utilisons le logiciel de construction de bande-dessinée comme support à la construction d'un récit de vie en bande-dessinée, avec une consigne incluant les projets d'avenir du sujet. Celui-ci est libre d'inclure les événements, les lieux et les personnes de son choix. Il est amené à se raconter et à imaginer son avenir à travers une série de vignettes. La bande-dessinée qui suit (figure 1) a été créée par le premier sujet que nous avons interrogé. Concernant cette bande-dessinée, il peut être intéressant de remarquer qu'elle n'a pas été construite de façon linéaire en commençant par le début de l'histoire. La première case construite par notre sujet est en fait la dernière case de la bande-dessinée, qui correspond à son projet futur d'adopter. De plus, contrairement à ce que nous pensions au moment de mettre au point la consigne, le sujet n'a pas crée de vignette située dans son pays d'origine, ce qui a suscité des interrogations de notre part.

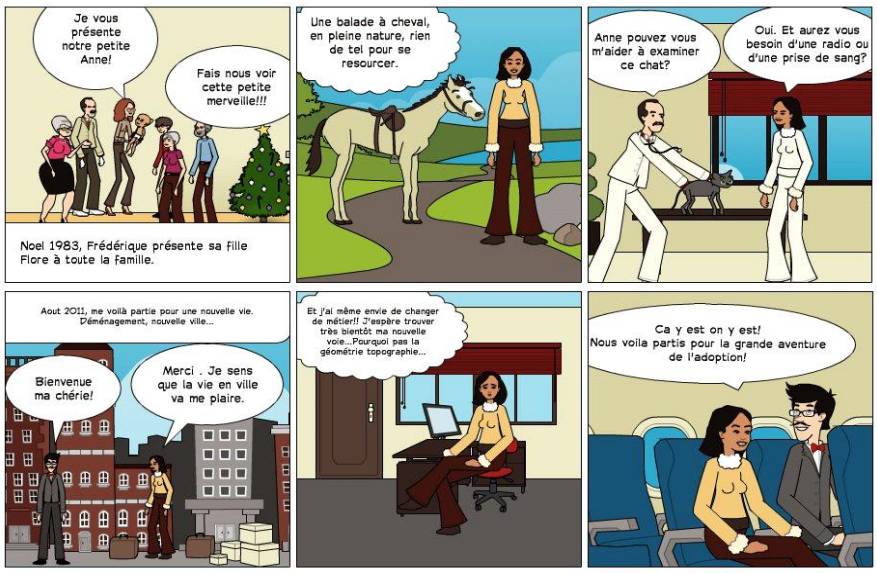

Figure 1 : BD réalisée par le sujet 1

La réalisation de cette première bande-dessinée nous a permis de tester cette méthode et de nous rendre compte de la nécessité d'avoir recours à une explication standardisée de l'utilisation du logiciel afin que tous les sujets débutent la bande-dessinée avec la même connaissance. La trace que constitue la bande dessinée en elle-même est intéressante mais nous semble insuffisante pour remplir les objectifs de cette recherche. C'est pourquoi nous l'avons utilisée comme outil pour une phase d'explicitation (Vermersch, 1994).

4.2. Auto-confrontation et verbalisation

Lors de la deuxième rencontre avec notre sujet, nous n'avons pas pu mener à bien la phase d'auto-confrontation à partir d'une vidéo. Nous avons donc réalisé un deuxième entretien basé sur la présentation de la bande dessinée globale puis de trois des six cases de la bande dessinée (la première, la quatrième et la dernière case) correspondant aux origines, à la représentation de soi et au projet d'avenir. Nous avons demandé au sujet si elle se souvenait de l'ordre dans lequel il avait construit cette bande dessinée, s'elle souhaitait modifier, ajouter, retirer des éléments et nous lui avons posé des questions plus précises sur la façon dont elle aurait pu représenter autrement certains événements. Ce dernier aspect a pour but d'explorer la question des identités alternatives ou *possible selves* Markus et Nurius, 1986) et d'approfondir la question du rapport aux origines. En effet, l'identité de l'individu peut être perçue comme un dialogue entre différents aspects de lui-même, ou différentes positions dans un paysage imaginaire (Hermans et al., 1992) que l'individu fait jouer dans un dialogue interne. Cette idée, conceptualisée par Hermans (1992) par la notion de *dialogical self* (soi dialogique), fait écho dans notre perspective à la notion d'identité interculturelle ainsi qu'aux possible selves dans la mesure où ces trois approches théoriques postulent que l'individu peut osciller entre différentes positions identitaires, en fonction des contextes, et qu'il peut s'imaginer dans un contexte ou une situation donnée. Ainsi, en faisant visualiser au sujet une séquence d'une bande dessinée qu'il a réalisée et en l'interrogeant sur différents aspects du processus, en l'amenant à imaginer d'autres possibilités, on peut parvenir à envisager ces identités alternatives.

CONCLUSION

Solliciter un récit mobilise certains processus psychiques mais aussi certaines résistances, défenses ou obstacles liés à la nature du support de représentation. La sollicitation de la création d'une BD, mobilise d'autres processus psychiques, mais aussi d'autres obstacles et limites y compris celui de l'outil informatique disponible. L'utilisation de l'image notamment quand celle-ci n'exige pas de compétences graphiques du dessin, permet la prise de conscience de certains aspects laissés dans l'ombre par des mécanismes purement langagiers. Bien entendu, comme le souligne Groensteen (2011,p.88) la BD combine, en proportion variable, le texte et l'image et il est essentiel de partir du postulat que l'un et l'autre participent pleinement de la narration. Nous ne pouvons pas développer ces idées ici, cependant nous avons discuté des spécificités de la BD créée à partir d'un logiciel dans des situations de formation professionnelle. Il ne s'agissait pas ici de privilégier l'un ou l'autre mode de représentation mais d'analyser une posture composite qui potentialiserait des processus de prise de conscience, de conceptualisation du réel et de construction des compétences professionnelles.

REFERENCES

ACIOLY-REGNIER, N.M (2008). Des instruments techniques aux instruments psychologiques : béquilles intellectuelles ou aides à la conceptualisation en mathématiques ? *Carrefours de l'éducation*. N° 26 – juillet-décembre 2008. p. 115-128 **(**halshs-00361438).

BLANCHET, A. (1991) *Dire et faire dire. L'entretien.* 1997, Paris : Armand Colin.

CLOT, Y. (1999) *La fonction psychologique du travail*. 2006, Paris : P.U.F.

CLOT, Y. (2008) *Travail et pouvoir d'agir.* Paris : P.U.F.

DENOUX, P. « L'Identité interculturelle » *Bulletin de psychologie*, 1995, vol. 46, n°419, p. 264-270.

ERIKSON, E. (1968) *Adolescence et crise* (Trad, 1972) Paris : Flammarion.

FRIEDLANDER, M., LARNEY, L., SKAU, M., HOTALING, M., CUTTING, M.L., SCHWAM, M. « Bicultural Identification: Experiences of Internationally Adopted Children and Their Parents» *Journal of Counseling Psychology*, 2000, Vol.47, No. 2,187-198

GROENSTEEN, T. (2011) *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée.* Vol. 2. Collection Formes sémiotiques. Paris : PUF.

HARF, A. (et al.) « Adolescence et adoptions internationales : une nouvelle problématique ? » *La psychiatrie de l'enfant,* 2/2006, vol. 49, p. 543-572.

OUELLETTE, F., METHOT, C. « Les références identitaires des enfants adoptés à l'étranger : entre rupture et continuité », *Nouvelles*

pratiques sociales, 1/2003 (n°16), p. 132-147.

MARKUS, H., NURIUS, P. « Possible selves » *American Psychologist,* 1986, vol 41, No. 9, p. 954-969.

MUCCHIELI, A. (1992) *L'identité.* Paris : P.U.

RABARDEL (1995), *Les hommes et les technologies. Approche cognitive des instruments contemporains*, Paris : Armand Colin.

VERMERSCH, P. (1994) *L'Entretien d'explicitation.* 2011, Issy-les-Moulineaux, ESF