

La bande dessinée : un outil didactique pour enseigner l'histoire.

Luc Guay, Ph.D, didactique de l'histoire

Dominic Charrette, M.A. histoire

Revue Traces, vol. 47, no 2, 2009

Qu'est-ce qui fait qu'un cours d'histoire puisse être considéré comme efficace? Des auteurs, tant Américains que Québécois se sont penchés sur cette question, et ce, bien avant l'entrée en vigueur du « Renouveau pédagogique »¹ : dans les années 1990, Downey et Levstick (1991)² ainsi que Martineau (1997)³ ont montré que la discipline qui était considérée comme la moins intéressante à étudier était... l'histoire! Dans notre thèse de doctorat (2002)⁴ nous avons poussé l'analyse en nous interrogeant sur la matière où les élèves obtenaient les résultats les moins élevés, et devinez quoi? C'est en histoire que les résultats sont les plus bas!

Ces constats doivent nous questionner comme praticiens et nous devrions nous arrêter aux facteurs qui ont été identifiés dans les études précitées faisant obstacles à un apprentissage « efficace » de l'histoire au secondaire. Les principaux facteurs se rapportent aux démarches d'apprentissage et aux outils didactiques utilisés, qui, pour reprendre l'expression des chercheurs américains Downey et Levstick, tuent l'intérêt des élèves à s'engager dans l'apprentissage de l'histoire. Que faire? Comment faire? Voilà un mandat exigeant en effet pour nous praticiens, et il est exprimé de belle façon par le célèbre pédagogue Philippe Meirieu qui soulignait que la tâche d'un enseignant consistait à :

S'évertuer à inventer des procédés pédagogiques toujours plus efficaces, créer des dispositifs didactiques, les plus sophistiqués qui soient, prenant en compte tout ce que nous savons de l'apprentissage...et accepter que ce soit toujours

¹ Soulignons que le renouveau pédagogique a fait son entrée au secondaire en septembre 2004.

² Downey, Mathew T. et Linda S. Levstik. (1991) « Teaching and Learning History ». Dans James P. Shaver, *Handbook of Research on Social Studies. Teaching and Learning*. New York, Macmillan, pp.400-410.

³ Martineau, Robert (1997). L'échec de l'apprentissage de la pensée historique à l'école secondaire. Contribution à l'élaboration de fondements didactiques pour enseigner l'histoire. Thèse de doctorat, Université Laval.

⁴ Guay, Luc (2002). Conception et mise à l'épreuve d'un manuel électronique d'histoire générale visant le développement de la pensée historique à l'aide d'une démarche constructiviste. Thèse de doctorat, Université Laval.

l'Autre qui apprend de sa propre initiative, quand il le veut et jamais quand je le décide.⁵

Des pistes de solution!

Pour enseigner l'histoire, il nous faut reconsidérer notre définition de l'histoire. Histoire vient du mot grec *Historia*, qui signifie en français, Enquête, expression qui nous vient de l'historien grec du 5^e siècle avant notre ère, Hérodote, considéré comme le « Père de l'histoire ». Pour réaliser une enquête, il faut suivre des pistes, et chercher des traces, des documents que nous devons interpréter : ces traces sont évidemment, partielles (trop peu nombreuses) et... partiales (étant générées par des êtres humains dont les biais se font sentir à travers leurs productions). L'historien ou l'enquêteur doit donc procéder à des recoupements afin de tenter une reconstitution qui soit la plus juste possible étant donné les documents dont il a accès. Il doit donc INTERROGER ces documents et procéder à leur INTERPRÉTATION : deux des trois compétences visées par les programmes d'études du domaine de l'univers social.

Est-ce que des élèves âgés de 12 à 16 ans peuvent effectuer de telles tâches, soit interroger et interpréter des réalités sociales à partir de documents que nous leur rendons accessibles? Nous croyons que oui, et nous l'avons montré à plusieurs occasions, entre autres lors de congrès précédents⁶, et nous souhaitons continuer de le faire avec la

⁵ Philippe Meirieu, *L'envers du tableau : quelle pédagogie pour quelle école?*, Paris, ESF, 1993, p. 73.

⁶ Guay, Luc, Étienne Dubois-Roy (27 octobre 2007). « La Crise d'octobre 1970 : une démarche socioconstructiviste. » Congrès de la SPHQ, Laval, Québec.

Guay, Luc, Kevin Péloquin (27 octobre 2006). « Romanisation et citoyenneté. » 9^e congrès des professeurs des sciences humaines du Québec, Québec.

Guay, Luc (5 mai 2004). « Construire sa conscience citoyenne par l'histoire : une démarche d'apprentissage qui vise l'authenticité des tâches. » Colloque de l'AIPU, Université Cadi Ayyad, Marrakech.

Guay, Luc (6 mai 2004). « Les TIC : des outils de construction de connaissances. » Colloque de l'AIPU, Université Cadi Ayyad, Marrakech.

Guay, Luc (octobre 2004). « Situations-problèmes et intégration des TIC : une démarche constructiviste d'apprentissage. » 7^e congrès des professeurs de sciences humaines du Québec, Québec.

Guay, Luc (27 mai 2003). « L'intégration des TIC à une démarche d'apprentissage constructiviste », colloque de l'AIPU, Université de Sherbrooke.

Guay, Luc (octobre 2002). « Paix et conflits au Canada, un module d'apprentissage de l'histoire du Canada en ligne », congrès des professeurs de sciences humaines du Québec, Longueuil.

collaboration cette année de Dominic Charette qui a récemment déposé avec succès son essai intitulé : *La bande dessinée : un outil didactique pour enseigner l'histoire*.⁷ Nous verrons comment, à partir de bandes dessinées, il est possible de capter et de maintenir l'intérêt des élèves et de les amener à développer le mode de pensée critique en leur faisant réaliser des tâches qui s'y rapportent. L'intérêt de la démarche proposée par Dominic Charette c'est qu'elle rejoint les trois compétences visées par les programmes d'histoire et éducation à la citoyenneté, soit, interroger des réalités sociales, les interpréter et construire une conscience citoyenne.

La présentation de la démarche comporte les cinq sous-titres suivants :

1. L'importance du visuel dans la culture.
2. L'état des lieux de la bande dessinée.
3. La bande dessinée et l'aspect visuel.
4. La bande dessinée à l'école : pour une pédagogie de l'image.
5. L'utilisation de la bande dessinée en histoire : quelques suggestions.

1. L'importance du visuel dans la culture

Notre préoccupation porte sur l'utilisation d'outil permettant aux élèves de faire des apprentissages de manière intéressante et efficace en histoire. Pour rendre cela possible, nous proposons d'utiliser comme outil un média relié de près à l'univers dans lequel évoluent les jeunes d'aujourd'hui. Il s'agit de la bande dessinée.

D'entrée de jeu, il importe de jeter un regard sur ce qui compose l'univers socioculturel des élèves. Les études et les travaux de recherche consultés pour nos propres recherches nous informent que la culture des jeunes d'aujourd'hui porte beaucoup sur l'aspect visuel⁸. Nous n'avons qu'à considérer la place que prend la télévision, l'ordinateur, les jeux vidéo, dans le quotidien des jeunes pour illustrer ce propos. Cet aspect visuel mérite selon nous d'être exploité en classe comme approche pédagogique. Si cela constitue un élément fort de la culture des élèves, alors nous proposons d'en tirer profit pour les amener à faire des apprentissages que nous voulons voir intéressants et efficaces.

Guay, Luc (4 juillet 2002). « Manuel électronique d'histoire générale visant le développement de la pensée historique à l'aide d'une démarche constructiviste. » Communication faite auprès des enseignants d'histoire inscrits à l'école d'été organisée par la Fondation Historica à l'Université de Montréal.

⁷ Charette, Dominic. *La bande dessinée : un outil didactique pour enseigner l'histoire*. Essai présenté à l'Université de Sherbrooke, Sherbrooke, 2007.

⁸ À ce sujet, lire « *Pour une éducation à l'image au collège* » de Michel Thiébaud, coll : « Ressources Formation, enjeux du système éducatif » Paris, Hachette éducation, 2002, 142 p.

Des outils mettant de l'avant le visuel, il y en a beaucoup : Internet, jeux, Cd-Rom interactif, télévision, cinéma, publicités etc. Après avoir réfléchi sur le média de la bande dessinée au cours de nos travaux, nous en arrivons à la conclusion qu'elle présente un potentiel fort intéressant pour effectuer des apprentissages en histoire associé à l'aspect visuel. C'est ce que nous allons présenter.

2. L'état des lieux de la bande dessinée

Prenons le temps de brosser un rapide tableau de l'univers des bandes dessinées. Née aux côtés de la caricature humoristique dans les journaux au cours du XIXe siècle, la bande dessinée se résumait à une « bande » d'images, production éditoriale jetable après consommation dont le seul but n'était que le divertissement. Même si ce format se retrouve dans les journaux encore de nos jours, la bande dessinée s'est développée abondamment pour prendre des formats plus larges. Le format le plus commun pour la bande dessinée aujourd'hui est l'album cartonné.

Ces pôles de la bande dessinée ont tous leurs héros, symboles, icônes, qui attirent beaucoup de jeunes et moins jeunes. Du côté américain, pensons à *Marvel* et à *DC Comics*, avec leurs héros transposés au petit écran et au cinéma dont la vague semble faire fureur ces temps-ci : l'Incroyable Hulk, Spiderman, Ironman, Superman, Batman... Prenons maintenant du côté européen les icônes de la bande dessinée que sont les Astérix, Spirou, Tintin, et mentionnons les vagues japonaises de mangas adaptés en dessins animés tel que Dragonball, Pokémon, Naruto...

Loin de faire le tour de tout ce que l'on trouve dans l'univers de la bande dessinée, ce rapide topo témoigne de l'ampleur du phénomène dans l'univers culturel accessible par les jeunes.

La bande dessinée offre aussi une myriade d'autres productions intéressantes pour nous qui voulons l'utiliser dans les cours d'histoire. Ces formats et les thèmes abordés par la BD varient énormément. Mais la BD présente des caractéristiques propres à elle : la bande dessinée est un mélange bien dosé entre le texte et l'image. Lire adéquatement une bande dessinée requiert des habiletés particulières : à savoir lire et décoder le texte mais aussi lire et décoder l'image. Si le texte peut parfois être très élémentaire ou se retrouver en quantité réduite, l'image compense. C'est cet aspect qui retient notre attention.

3. La bande dessinée et l'aspect visuel

La bande dessinée est donc une forme de littérature hybride associant le texte et l'image. Pour bien lire ce média, il faut savoir lire et décoder l'image aussi bien que le texte.

Une bande dessinée, c'est une narration d'images, de séquences, visibles du premier coup d'œil dès qu'on ouvre la page : les yeux sont attirés par les images. Nous pouvons faire

une lecture rapide et saisir l'essentiel de l'histoire en jetant un coup d'œil sur les principales images de chaque page. Généralement c'est en faisant une deuxième lecture, plus approfondie, que nous portons une plus grande attention au texte.

Ce qui nous permet de faire pencher la bande dessinée dans un média visuel plutôt que média écrit, c'est son pouvoir de montrer l'histoire par ses illustrations.

Il existe aussi une autre caractéristique de la bande dessinée dont nous devons tenir compte ici, c'est le phénomène de l'ellipse, qui est celui de « lire entre les cases » pour comprendre le fil de l'histoire se déroulant d'une case à l'autre.

Grâce à cela, le bédéiste fait participer son lecteur, sur une échelle variable, au récit en lui demandant d'imaginer ce qui se passe entre deux cases. Et pour réussir à captiver le lecteur tout au long de l'histoire, cela demande du talent tant pour l'illustrateur que pour le scénariste. Cet argument est favorable à ceux qui affirment que la bande dessinée est un art plus qu'un simple média. Et nous croyons que cet art (ou ce média, c'est selon) est potentiellement aussi puissant pour faire apprendre l'histoire que peuvent l'être le roman, la télévision ou le film.

4. La bande dessinée à l'école : pour une pédagogie de l'image.

La force de la bande dessinée, c'est l'image; nous proposons donc une approche par la pédagogie de l'image pour utiliser le plein potentiel de ce média. Il s'agit d'utiliser la bande dessinée non pas pour rapporter un récit, mais pour le montrer.

La bande dessinée est un média, un art, un vecteur, de représentations : la force d'une bande dessinée c'est de raconter une histoire tout en montrant le paysage qui façonne cette histoire. Nous pouvons voir les objets, avoir une idée précise des personnages, de leurs vêtements, des véhicules, des bâtiments, avoir une idée de leur échelle comparé aux individus.

Au cours des années, les dessinateurs ont su approfondir leurs talents et mettre sur le marché des bandes dessinées qui font office de véritables chefs-d'œuvre graphiques. Cette recherche d'authenticité dans le scénario et le dessin s'approche dans plusieurs cas d'une reconstitution d'une extrême minutie. Des exemples sont présentés plus loin.

Les dessins nous permettent d'entrer beaucoup plus rapidement dans l'univers où se déroule l'histoire que ne le ferait un livre : une image vaut bien mille mots. (Diapo 3) Et le fait de voir ce qui est raconté nous semble être un moyen plus efficace pour retenir ce que nous apprenons. Selon la pyramide des apprentissages d'Edgar Dale : nous retenons 10% de ce que nous lisons, 20% de ce que nous entendons et 30% de ce que nous voyons.

Plus intéressant encore est le fait que voir ces détails plutôt que nous les représenter mentalement amène le lecteur à se rapprocher de la représentation que l'auteur de la bande dessinée voulait diffuser. Dans un texte écrit, le lecteur va se représenter mentalement ce qui est décrit. Mais le dessin contribue à faire voir la scène décrite de manière plus univoque. Chacun peut, selon son expérience antérieure, avoir une image

mentale de quelque chose décrit dans un texte, par exemple un véhicule sur une route de campagne. Mais avec le dessin, c'est alors tel véhicule, de telle forme et de telle couleur, circulant sur telle route dans tel type de décor qui nous est montré.

Et l'imagination de chaque lecteur devient moins libre de donner à la scène des contours ou des formes relevant de son expérience personnelle.

Cet argument nous est fort important si nous voulons enseigner une matière comme l'histoire : en se basant sur le dessin, les constructions mentales d'un objet ou d'un événement peuvent présenter moins de variations dans les esprits des étudiants si tous se fient sur l'image qu'ils voient et non l'image qu'ils se représentent par eux-mêmes.

Maintenant ici il nous importe de regarder l'envers de la médaille : ce pouvoir de l'image est également un piège. Même si nous pouvons amener l'élève à voir ce que nous voulons lui montrer grâce aux images d'une bande dessinée, nous ne présentons en vérité qu'une autre représentation, celle du dessinateur. Nous ne pourrions jamais amener les élèves au cœur de la réalité historique telle qu'elle s'est vraiment passée.

La bande dessinée a ses forces mais aussi ses limites:

- a. La narration de l'histoire présente des trous : ces ellipses, que le lecteur doit combler par sa propre imagination.
- b. Le texte partage l'espace avec l'image, ainsi le vocabulaire se voit réduit de beaucoup pour se juxtaposer aux images, ainsi une bande dessinée ne pourra pas présenter un contenu en format textuel aussi étoffé qu'un manuel ou une encyclopédie.

Une fois que nous avons compris les points forts et les limites de la bande dessinée, nous pouvons maintenant tenter de présenter des exercices, des avenues, qui poussent encore plus loin l'usage de la bande dessinée pour effectuer des apprentissages en histoire.

5. L'utilisation de la bande dessinée en histoire : quelques suggestions

En amenant l'utilisation de ce média dans les classes d'histoire, nous poursuivons deux objectifs :

1. Proposer un outil qui suscite un intérêt chez les jeunes pour que ceux-ci puissent faire des apprentissages intéressants et efficaces à partir d'aspects visuels.
2. Favoriser le développement de la pensée critique et l'enseignement de la démarche historique.

Donc, contrairement à ce que l'élève pourrait penser en voyant arriver l'enseignant avec des bandes dessinées sous le bras, nous voulons véritablement faire travailler l'élève avec la bande dessinée, et non lui offrir une occasion qui pourrait être perçue comme une récréation aux apprentissages habituels en classe.

Donc, intéressons-nous maintenant à savoir comment faire véritablement travailler l'élève en histoire grâce aux bandes dessinées.

1. Une première proposition est d'utiliser la bd comme déclencheur : Les images et l'histoire présentées sous forme de bande dessinées peuvent servir à éveiller la curiosité des élèves. Nous croyons que ceci est essentiel pour faire générer des apprentissages aux élèves, d'une part, et d'éveiller la curiosité qui est une étape préalable à toute analyse historique.

De cette fonction de déclencheur, il faut être en mesure d'utiliser la bande dessinée pour amener l'élève à des lectures d'un niveau de connaissances plus élevées. Cela pour lui permettre d'approfondir ses connaissances. Donc le récit illustré en bande dessinée sert de point de départ à une situation-problème.

Mais allons plus loin. Notre but est de favoriser l'atteinte des habiletés intellectuelles reliées à la démarche historique grâce à la bande dessinée. En proposant des situations-problèmes grâce au questionnement d'images, nous amenons l'élève à la première étape de la démarche historique. Cette démarche consiste à :

1. Poser un problème (problématique.)
2. Formuler des hypothèses.
3. Rechercher des documents qui servent à étayer la preuve.
4. Analyser ces documents tant écrits que figurés ou oraux.
5. Organiser une synthèse à partir des recoupements de ces documents.
6. Communiquer cette synthèse au public.

Utiliser la bande dessinée comme point de départ au questionnement historique place ce média à la source de la démarche historique. Deux éléments de la bande dessinée peuvent servir de déclencheur pour amener l'élève à effectuer des recherches documentaires : le récit et les images. Ces deux éléments peuvent offrir des occasions qui capteront l'intérêt du lecteur. Prenons par exemple un album des *Tuniques Bleues* : les aventures des personnages de cette bande dessinée se déroulent dans un contexte particulier : celui de la guerre civile américaine. Afin de mieux saisir le sens des aventures racontées dans cette bande dessinée, et ainsi mieux en apprécier sa lecture, une première recherche documentaire peut être réalisée par le lecteur afin de dresser un cadre du contexte historique cette bande dessinée : Quelle est cette guerre dont il est question tout au long des épisodes? Qui sont les belligérants? À quelle époque cela se déroule-t-il? Après avoir défini le cadre historique des aventures dont les albums de bandes dessinées font le récit, le lecteur peut procéder à des recherches documentaires sur des aspects particuliers énoncé dans l'histoire : une bataille célèbre, un lieu, une arme ou un objet particulier présenté dans la bande dessinée, un personnage historique faisant une apparition dans une des aventures (par exemple les généraux Lee et Grant ou le Président Abraham Lincoln), etc.

Autant le récit que l'image peut servir d'élément déclencheur à une recherche documentaire pour répondre à des questions que le lecteur peut se poser durant sa lecture. Mais loin d'avoir fait le tour, nous croyons maintenant que la bande dessinée peut se retrouver ailleurs également dans la démarche historique. Ce qui permettrait de travailler sur le développement de l'esprit critique des élèves.

2. Une deuxième proposition : développer la pensée critique.

Pour trouver des réponses à son questionnement, l'historien utilise la méthode historique, mais même en appliquant une méthode de travail des plus scientifiques, l'historien n'a pas accès à toute la Vérité historique. L'histoire n'est que la reconstitution partielle et partielle de ce qui n'est plus. Toutes ces reconstitutions, même les mieux documentées, ne seront que provisoire : l'image du passé que nous voulons recréer sera toujours fragmentaire, imparfaite, incertaine.

Voici une question qui n'a pas encore de réponse parce qu'elle est encore débattue : Est-ce que l'historien a le droit d'utiliser ses capacités de mise en forme à l'égard des données qu'il possède? Autrement dit, est-ce que l'historien a le droit d'utiliser son imagination pour combler les trous, les ellipses de l'histoire? Peut-on utiliser des éléments de fiction pour reconstituer une histoire sans trous?

Revenons à la dernière étape de la démarche historique. Après avoir recueillis et analysés les éléments servant à soutenir son hypothèse pour répondre à son questionnement de départ, l'historien diffuse son travail à un public : ce public peut être la communauté scientifique et/ou un public plus large, ce que l'on peut appeler le « grand public.»

Ce sont les médias s'adressant à un large auditoire pour diffuser l'histoire qui nous intéresse : nous classons la bande dessinée parmi cette catégorie au même titre que les films, les romans historiques ou les émissions de télévision. Devant l'ampleur de la production de bandes dessinées qui traitent de sujets historiques, force est d'admettre que la bande dessinée mérite d'être considérée comme un média favorisant la construction de connaissances historiques. Face à cette production, d'autre part, nous croyons qu'il faut apprendre aux lecteurs à développer leur esprit critique face aux contenus véhiculés dans les bandes dessinées.

Voilà donc une suggestion véritable d'utilisation de bandes dessinées en histoire : chercher à développer l'esprit critique des élèves face au produit historique diffusé par les bandes dessinées. Dans le cadre de ce travail, l'élève serait appelé à :

1. Retracer les principaux référents nécessaires à la construction de la bande dessinée. (pour le scénario d'une part et les images d'autre part.)
2. Juger de la pertinence des propos de l'auteur dans une perspective historique.
3. Apprécier la qualité de la représentation de l'objet historique présenté dans la bande dessinée.

4. Inversement, mettre en évidence les éléments tirés de la fiction.

Ces efforts de développement de la pensée critique en histoire grâce à la bande dessinée sont tout aussi valables pour d'autres médias entourant les élèves : films, livres, jeux vidéos...

La bande dessinée, comme aucun autre média d'ailleurs, ne peut revendiquer le titre de portail vers la réalité historique, même si, grâce à ses images, elle en facilite la représentation. L'enseignant autant que l'élève doit mener un travail de sélection des bandes dessinées à utiliser en classe car la qualité des représentations historiques est variable.

Travailler avec la bande dessinée nécessite une bonne connaissance du média par l'enseignant : ce qui demanderait un travail de préparation supplémentaire, certes, mais selon nous, ce travail en vaut la peine.

Pour aider à se retrouver dans le vaste éventail de bandes dessinées disponibles, des ressources existent :

- Mentionnons à prime abord le *Dictionnaire encyclopédique des héros et auteurs de BD*, de Henri Filippini, paru en 1998 aux éditions Glénat. Véritable monument sur le 9^{ème} art, ce dictionnaire présente plus de 470 bandes dessinées historiques parues dans différentes langues accompagnées d'une appréciation générale.

Concernant les ressources en ligne :

- Le site bd net www.bdnet.com, qui présente 20 000 albums en ligne, se dit la première librairie BD sur Internet. Le menu principal présente 22 catégories de bandes dessinées, dont la catégorie « Aventure historique » qui comprend un catalogue de 8 pages de titres répertoriés.
- Pour ceux et celles qui désirent plus, voici le site Web de la Librairie Fichtre! www.fichtre.qc.ca. Il s'agit d'une librairie spécialisée en bandes dessinées ayant pignon sur rue à Montréal. Le site nous propose un catalogue de bandes dessinées québécoises, européennes et américaines.
- Finalement, mon moyen favori à moi pour connaître ce qui existe en bandes dessinées historiques, c'est d'arpenter les rayons et les présentoirs des librairies. À chaque fois j'y fais des découvertes : On ne sait jamais sur quelles nouveautés on peut tomber. Je vous présente ici ma sélection coup de cœur de bandes dessinées historiques.

-Les Passagers du Vent (1980): Série de 5 tomes ayant pour cadre la mer au XVIII^e siècle : il y est question d'une jeune femme qui, au cours de ses aventures, nous mènera à l'intérieur de la Marine Royale Française, des pontons anglais, de comptoirs coloniaux en Afrique, de négrier, de la traversée de l'Atlantique pour aboutir dans une ville coloniale du Nouveau Monde. L'auteur François Bourgeon se base sur une documentation riche pour décrire les réalités de la vie en mer et l'horreur du commerce triangulaire. Le succès

populaire de la série a fait ses marques aux éditions *Glénat* qui ont décidé de créer la collection *Vécu*, dont le principe est de mêler aventure et histoire.

-Le Troisième Testament (1997): Série de 4 tomes scénarisée par Xavier Dorison et Alex Alice, paru aux éditions *Glénat*. Le scénario se déroule dans l'Europe du 14^{ème} siècle, il y est question d'une épopée pour retracer la vérité concernant des manuscrits rapportés de Terre Sainte lors des Croisades. L'intrigue fait entrer en scène l'inquisition et les Templiers. Cette série présente des images particulièrement fortes et impressionnantes, dont certaines semblent être la reproduction de peintures.

-Maus : Paru en 2 tomes (1987 et 1992), l'auteur a recueilli les souvenirs de son père, survivant de l'Holocauste. Témoignage poignant de l'extermination des Juifs durant la Seconde Guerre mondiale où les personnages sont représentés sous la forme animale : ainsi les Juifs sont des souris et les nazis des chats. Ces métaphores permettent à l'auteur de présenter de très bonnes pointes d'humour mêlé à une certaine ironie. Récipiendaire d'un prix Pulitzer en 1992, cette bande dessinée fait figure de référence concernant les bd historiques.

-War and Dreams (2007) Raconte les histoires entremêlées de trois vétérans de la Seconde Guerre mondiale (un Américain, un Britannique et un Allemand) qui, lors d'un séjour sur les plages de Normandie, en profitent pour se remémorer les souvenirs de ce qu'ils ont vécu sur cette plage lors de la Seconde Guerre mondiale.

Cette courte sélection n'est pas exhaustive : bien nombreux sont les thèmes et les titres de bandes dessinées susceptibles d'attirer l'attention.

3. Une dernière proposition : Créer une bande dessinée.

Finalement, une troisième voie est ouverte pour l'utilisation de la bd en classe, mais celle-ci déborde de la classe d'histoire pour toucher d'autres domaines d'enseignement : Il s'agit de laisser aux élèves l'occasion d'en produire une.

Ce qui serait au cœur des apprentissages n'est pas tant la qualité graphique ou artistique du produit mais la démarche derrière le produit final. L'élève toucherait à toutes les étapes de la démarche historique : le scénario et les dessins seraient soumis à une recherche documentaire afin de recréer une trame historique la plus véridique possible. Les images utilisées comme références pour la bande dessinée seront soumis à une analyse qui n'a pas le choix d'être rigoureuse et minutieuse pour en faire la reproduction en dessin.

En produisant la bande dessinée, l'élève aurait à jouer avec le phénomène de l'ellipse et à faire des choix dans chaque case qu'il produit : le choix de l'événement présenté et justifier pourquoi tel ou tel « moment » de son histoire a-t-il retenu ou à l'inverse, inséré

dans l'ellipse de son scénario. Ceci est un exercice parfait pour ce qui est du point 5 de la démarche historique, soit d'organiser une synthèse à partir du recoupement des documents de références.

Finalement, l'ultime étape est la diffusion du travail de reconstitution d'un événement historique qui prendra la forme d'une bande dessinée. Mais l'élève autant que l'enseignant sont conscient de ce que représente la somme de travail nécessaire pour en arriver à ce produit final.

Cette suggestion permettra de faire des apprentissages d'une grande efficacité selon nous, si l'on se réfère à la pyramide des apprentissages. Nous nous retrouvons à réaliser une activité qui se situe à la base de la pyramide. Sans toutefois faire ou simuler réellement l'expérience, celle-ci est reproduite sur papier. La trame des événements est simulée par la bande dessinée.

Conclusion

Afin de susciter l'intérêt pour l'apprentissage de l'histoire, nous proposons d'utiliser un média de communication relié de près à l'univers socioculturel des jeunes. Pour que les apprentissages soient efficaces, nous proposons une approche mettant de l'avant l'aspect visuel afin de tirer pleinement profit des caractéristiques propres à la bande dessinée. Nous avons amené également quelques suggestions de l'utilisation de la BD en classe, dont celle qui est de favoriser le développement de la pensée critique et de centrer les apprentissages sur la démarche historique.

Nous sommes conscients que la bande dessinée demeure un média parmi d'autres, mais nous pensons que cet art se présente comme l'une des solutions les plus efficaces, selon la pyramide des apprentissages, pour effectuer des apprentissages en histoire. Avec tout le travail nécessaire pour la reconstitution du plus grand nombre possible de faits, descriptions, vêtements, uniformes, bâtiments, moyens de transport, armes, outils, mœurs, vocabulaire et même la façon de penser propre à une époque donnée, nous croyons que la diffusion des fruits de la démarche historique par la réalisation d'une bande dessinée serait une proposition des plus efficaces pour apprendre l'histoire.

BIBLIOGRAPHIE

Charette, Dominic (2007). *La bande dessinée : un outil didactique pour enseigner l'histoire*. Essai présenté à l'Université de Sherbrooke, Sherbrooke.

Downey, Mathew T. et Linda S. Levstik. (1991) « Teaching and Learning History ». Dans James P. Shaver, *Handbook of Research on Social Studies. Teaching and Learning*. New York, Macmillan, pp.400-410.

Guay, Luc (2002). Conception et mise à l'épreuve d'un manuel électronique d'histoire générale visant le développement de la pensée historique à l'aide d'une démarche constructiviste. Thèse de doctorat, Université Laval.

Martineau, Robert (1997). L'échec de l'apprentissage de la pensée historique à l'école secondaire. Contribution à l'élaboration de fondements didactiques pour enseigner l'histoire. Thèse de doctorat, Université Laval.

Meirieu, Philippe (1993). *L'envers du tableau : quelle pédagogie pour quelle école?*, Paris, p. 73.