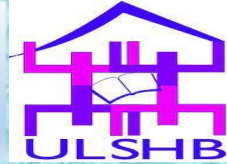




KURUKAN FUGA

La Revue Africaine des Lettres, des Sciences Humaines et Sociales



DOUZIEME
NUMERO DE LA
REVUE AFRICAINE
DES LETTRES, DES
SCIENCES



KURUKAN FUGA
VOL : 3-N° 12
DECEMBRE 2024

KURUKAN FUGA

La Revue Africaine des Lettres, des Sciences Humaines et Sociales



ISSN : 1987-1465

Website : <http://revue-kurukanfuga.net>

E-mail : revuekurukanfuga2021@gmail.com

VOL : 3-N°12 DECEMBRE 2024

Bamako, Décembre 2024

KURUKAN FUGA







La Revue Africaine des Lettres, des Sciences Humaines et Sociales

ISSN : 1987-1465

E-mail : revuekurukanfuga2021@gmail.com

Website : <http://revue-kurukanfuga.net>

Links of indexation of African Journal Kurukan Fuga

COPERNICUS	MIR@BEL	CROSSREF	SUDOC	ASCI	ZENODO
					
https://journals.indexcopernicus.com/search/details?id=129385&lang=ru	https://reseau.mirabel.info/revue/19507/Kurukan-Fuga	https://search.crossref.org/search/works?q=kurukan+fuga&from_ui=yes	https://www.sudoc.abes.fr/cbs/xslt/DB=2.1/SET=4/TTL=1/SHW?FRST=5	https://asci.database.com/master/journallist.php?v=16126	https://zenodo.org/communities/rkf/records?q=&l=list&p=1&s=10&sort=newest

Directeur de Publication

- Prof. MINKAILOU Mohamed (*Université des Lettres et des Sciences Humaines de Bamako, Mali*)

Rédacteur en Chef

- Prof. COULIBALY Aboubacar Sidiki (*Université des Lettres et des Sciences Humaines de Bamako, Mali*) -

Rédacteur en Chef Adjoint

- SANGHO Ousmane, **Maitre de Conférences** (*Université des Lettres et des Sciences Humaines de Bamako, Mali*)

Comité de Rédaction et de Lecture

- SILUE Lèfara, **Maitre de Conférences**, (Félix Houphouët-Boigny Université, Côte d'Ivoire)
- KEITA Fatoumata, **Maitre de Conférences** (*Université des Lettres et des Sciences Humaines de Bamako*)
- KONE N'Bégué, **Maitre de Conférences** (*Université des Lettres et des Sciences Humaines de Bamako*)
- DIA Mamadou, **Maitre de Conférences** (*Université des Lettres et des Sciences Humaines de Bamako*)
- DICKO Bréma Ely, **Maitre de Conférences** (*Université des Lettres et des Sciences Humaines de Bamako*)
- TANDJIGORA Fodié, **Maitre de Conférences** (*Université des Lettres et des Sciences Humaines de Bamako, Mali*)

- *TOURE Boureima, Maitre de Conférences (Université des Lettres et des Sciences Humaines de Bamako, Mali)*
- *CAMARA Ichaka, Maitre de Conférences (Université des Lettres et des Sciences Humaines de Bamako, Mali)*
- *OUOLOGUEM Belco, Maitre de Conférences (Université des Lettres et des Sciences Humaines de Bamako)*
- *MAIGA Abida Aboubacrine, Maitre-Assistant (Université des Lettres et des Sciences Humaines de Bamako, Mali)*
- *DIALLO Issa, Maitre de Conférences (Université des Lettres et des Sciences Humaines de Bamako, Mali)*
- *KONE André, Maitre de Conférences (Université des Lettres et des Sciences Humaines de Bamako, Mali)*
- *DIARRA Modibo, Maitre de Conférences (Université des Lettres et des Sciences Humaines de Bamako, Mali)*
- *MAIGA Aboubacar, Maitre de Conférences (Université des Lettres et des Sciences Humaines de Bamako, Mali)*
- *DEMBELE Afou, Maitre de Conférences (Université des Lettres et des Sciences Humaines de Bamako, Mali)*
- *Prof. BARAZI Ismaila Zangou (Université des Lettres et des Sciences Humaines de Bamako, Mali)*
- *Prof. N'GUESSAN Kouadio Germain (Université Félix Houphouët Boigny)*
- *Prof. GUEYE Mamadou (Université des Lettres et des Sciences Humaines de Bamako)*
- *Prof. TRAORE Samba (Université Gaston Berger de Saint Louis)*
- *Prof. DEMBELE Mamadou Lamine (Université des Sciences politiques et juridiques de Bamako, Mali)*
- *Prof. CAMARA Bakary, (Université des Sciences politiques et juridiques de Bamako, Mali)*
- *SAMAKE Ahmed, Maitre-Assistant (Université des Sciences politiques et juridiques de Bamako, Mali)*
- *BALLO Abdou, Maitre de Conférences (Université des Sciences Sociales et de Gestion de Bamako, Mali)*
- *Prof. FANE Siaka (Université des Sciences Sociales et de Gestion de Bamako, Mali)*
- *DIAWARA Hamidou, Maitre de Conférences (Université des Sciences Sociales et de Gestion de Bamako, Mali)*
- *TRAORE Hamadoun, Maitre-de Conférences (Université des Sciences Sociales et de Gestion de Bamako, Mali)*
- *BORE El Hadji Ousmane Maitre de Conférences (Université des Sciences Sociales et de Gestion de Bamako, Mali)*

- KEITA Issa Makan, **Maitre-de Conférences** (*Université des Sciences politiques et juridiques de Bamako, Mali*)
- KODIO Aldiouma, **Maitre de Conférences** (*Université des Lettres et des Sciences Humaines de Bamako*)
- Dr SAMAKE Adama (*Université des Lettres et des Sciences Humaines de Bamako, Mali*)
- Dr ANATE Germaine Kouméalo, CEROCE, Lomé, Togo
- Dr Fernand NOUWLIGBETO, Université d'Abomey-Calavi, Bénin
- Dr GBAGUIDI Célestin, Université d'Abomey-Calavi, Bénin
- Dr NONOA Koku Gnatola, Université du Luxembourg
- Dr SORO, Ngolo Aboudou, Université Alassane Ouattara, Bouaké
- Dr Yacine Badian Kouyaté, Stanford University, USA
- Dr TAMARI Tal, IMAF Instituts des Mondes Africains.

Comité Scientifique

- Prof. AZASU Kwakuvi (*University of Education Winneba, Ghana*)
- Prof. ADEDUN Emmanuel (*University of Lagos, Nigeria*)
- Prof. SAMAKE Macki, (*Université des Lettres et des Sciences Humaines de Bamako, Mali*)
- Prof. DIALLO Samba (*Université des Sciences Sociales et de Gestion de Bamako, Mali*)
- Prof. TRAORE Idrissa Soïba, (*Université des Lettres et des Sciences Humaines de Bamako, Mali*)
- Prof. J.Y. Sekyi Baidoo (*University of Education Winneba, Ghana*)
- Prof. Mawutor Avoke (*University of Education Winneba, Ghana*)
- Prof. COULIBALY Adama (*Université Félix Houphouët Boigny, RCI*)
- Prof. COULIBALY Daouda (*Université Alassane Ouattara, RCI*)
- Prof. LOUMMOU Khadija (*Université Sidi Mohamed Ben Abdallah de Fès, Maroc.*)
- Prof. LOUMMOU Naima (*Université Sidi Mohamed Ben Abdallah de Fès, Maroc.*)
- Prof. SISSOKO Moussa (*Ecole Normale supérieure de Bamako, Mali*)
- Prof. CAMARA Brahima (*Université des Lettres et des Sciences Humaines de Bamako*)
- Prof. KAMARA Oumar (*Université des Lettres et des Sciences Humaines de Bamako*)
- Prof. DIENG Gorgui (*Université Cheikh Anta Diop de Dakar, Sénégal*)
- Prof. AROUBOUNA Abdoukadre Idrissa (*Institut Cheick Zayed de Bamako*)
- Prof. John F. Wiredu, University of Ghana, Legon-Accra (Ghana)
- Prof. Akwasi Asabere-Ameyaw, Methodist University College Ghana, Accra
- Prof. Cosmas W.K. Mereku, University of Education, Winneba
- Prof. MEITE Méké, Université Félix Houphouët Boigny

- Prof. KOLAWOLE Raheem, University of Education, Winneba
- Prof. KONE Issiaka, Université Jean Lorougnon Guédé de Daloa
- Prof. ESSIZEWA Essowè Komlan, Université de Lomé, Togo
- Prof. OKRI Pascal Tossou, Université d'Abomey-Calavi, Bénin
- Prof. LEBDAI Benaouda, Le Mans Université, France
- Prof. Mahamadou SIDIBE, Université des Lettres et des Sciences Humaines de Bamako
- Prof.KAMATE André Banhouman, Université Félix Houphouet Boigny, Abidjan
- Prof.TRAORE Amadou, Université de Segou-Mali
- Prof.BALLO Siaka, (*Université des Sciences Sociales et de Gestion de Bamako, Mali*)



TABLE OF CONTENTS

Asmao DIALLO,

COOPERATIVE MODELS FOR WOMEN'S EMPOWERMENT: A COMPARATIVE ANALYSIS OF AGRICULTURAL PRACTICES IN JAPAN AND MALI.....pp. 01 – 15

Fatimé ABALI,

« COMMENT CUISINER SON MARI A L'AFRICAINNE DE CALIXTHE BEYALA ET LE VENTRE DE L'ATLANTIQUE DE FATOU DIOME: ENTRE LIBERTE ET INTEGRATION CULTURELLE EN CONTEXTE DISPORIFIQUE. ».....pp. 16 – 27

Koudraogo Aimé RAMDE, Sébastien YOUGBARE,

L'INFLUENCE DES MECANISMES DE DEFENSE SUR LES TROUBLES DE L'APPRENTISSAGE : ETUDE DE CAS SUR LA DYSLEXIEpp. 28 – 37

Issa OUATTARA,

ANALYSE DE L'ÉVOLUTION DES SYSTÈMES DE GESTION DES DÉCHETS SOLIDES MÉNAGERS À BAMAKO, DE 1960 À 2022pp. 38 – 50

Mahamadou N. KEITA,

ÉVOLUTION ET TRANSFORMATION DES PRATIQUES SPORTIVES INFORMELLES A BAMAKO : ENTRE HERITAGE CULTUREL ET MODERNITE.....pp. 51 – 63

Youssouf DIAKITÉ, Abdoul Karim CAMARA, Fatoumata Bintou SYLLA,

LA PÉDAGOGIE PAR LES DESSINS ANIMÉS : UNE APPROCHE INNOVANTE POUR FAVORISER L'ENGAGEMENT ET AMÉLIORER LES PERFORMANCES SCOLAIRES pp. 64 – 77

Mohomad Albachar HAROUNA, Mahamoudou Bazzi DIALLO,

LES DROITS POLITIQUES DE L'ASSOCIE EN DROIT DES AFFAIRES OHADA.... pp. 78 – 91

Ousmane DRAMANE,

L'IMPACT DE LA COMMUNICATION NON VERBALE SUR LA COMPREHENSION ET LE DEVELOPPEMENT DES COMPETENCES ORALES DANS LES CLASSES DE 10E COMMUNE DES LYCEES A BAMAKOpp. 92 – 102

ASSOUMAN Noëlle Adjoua Larissa Epse KOFFI,

PRODUCTIVITE DES ISOTOPIES DU MALAISE PAR LA DYNAMIQUE DU LANGAGE FIGURE DANS L'UNIVERS POETIQUE DE JEAN-BAPTISTE TATI LOUTARD....pp. 103 – 117

Malick NDOYE, Sana BALDÉ,

LES RAPPORTS ENTRE LES ATTALIDES DE PERGAME ET PRUSIAS II DE BITHYNIE : ALLIANCE, RIVALITE ET CONFLIT (182-149 AVANT J.-C.) pp. 118 – 130

Oumar SIDIBÉ,
ANALYSE DES IMPACTS DU CHANGEMENT CLIMATIQUE SUR LES RESSOURCES FORESTIERES DANS LA COMMUNE RURALE DE GUEGNEKA (MALI-REGION DE DIOÏLA)..... pp. 131 – 145

Guillaume Ballebê TOLOGO,
DE LA POLITIQUE AU POLITIQUE : CONSTRUCTION D'UNE SOCIETE MODERNE AFRICAINE A PARTIR DE LA CHARTE DU KURUKAN FUGAN (CHARTRE DU MANDE) pp. 146 – 157

Marcel HEDONOUKOU, Barnabé GBAGO,
L'IFA, UN ÉLÉMENT IMPORTANT DANS LE PROCÈS PÉNAL TRADITIONNEL . pp. 158 – 187

Sylvestre GBAGUIDI, Roch DAVID GNAHOUI,
LE RENFORCEMENT DES COMPETENCES DU TRIBUNAL ARBITRAL DU SPORT...pp. 188 – 206

Fatoumata KEITA, Fatoumata FOFANA, Aly TOUNKARA, Brema Ely DICKO,
ENTRE PLAFOND DE VERRE ET PESANTEURS SOCIALES : CARRIÈRES ACADÉMIQUES ET STRATÉGIES DE CONCILIATION VIE PRIVÉE/PROFESSIONNELLE DES FEMMES : L'EXEMPLE DES UNIVERSITÉS MALIENNES pp. 207 – 226

Kessé COULIBALY, Sory DOUMBIA,
DONALD TRUMP'S RE-ELECTION: A CRITICAL STUDY OF THE UNITED STATES- AFRICA RELATIONSHIPS..... pp. 227 – 239

M'Baha Moussa SISSOKO,
COMPRENDRE LA CRISE POLITIQUE DANS LE MALI CONTEMPORAIN : ELEMENTS DE REFLEXION SUR LA TRAJECTOIRE D'UN ETAT EN CONSTRUCTION pp. 240 – 262

Yabile Florence OUATTARA,
ROLES ET CARACTERISTIQUES DES PRODUCTEURS CHAMPIONS AU SEIN D'UN SYSTEME D'INNOVATION INTEGREE : CAS DU SYSTEME IGNAME AU BURKINA FASO pp. 263 – 279

Ismaila Z BARAZI,
ABDOULLAHI DAN FODIO 1766-1829 : UN MODÈLE SOUHAITÉ POUR UNE RÉCONCILIATION NATIONALE AU MALI pp. 280 – 288

Abdoulaye Alhousseiny MAIGA,
**LA RÉCONCILIATION ET LA COEXISTENCE PACIFIQUE SELON LE SAVANT
ABDULLAH BÏN BAYYAH..... pp. 289 – 295**

Drissa TRAORE,
**LES MANUSCRITS DE L'INSTITUT DES HAUTES ETUDES ET DE RECHERCHES
ISLAMIQUES AHMED BABA DE TOMBOUCTOU ET LEUR ROLE DANS
L'ENRICHISSEMENT DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE..... pp. 296– 306**

Bréhima Salah TRAORE, Seydou LOUA,
**MEDIATION SCOLAIRE AU MALI : SON FOISONNEMENT ET LES QUALITES DU
MEDIATEUR AUX GROUPES SCOLAIRES DE SAME ET SIRACORO-DOUNFING EN
COMMUNE III DU DISTRICT DE BAMAKO..... pp. 307 – 319**

Hamidou SEYDOU HANAFIOU,
**DE LA NON-NOTATION DES TONS PAR L'ORTHOGRAPHE DU SONAY-ZARMApp.
320 – 332**

Amadou DIARRA, Mohamed YANOUGÉ,
**LE RENVERSEMENT DU REGARD EN MILIEU DE CRISE : LA ROUTE
TRANSSAHARIENNE DANS L'ARCHER BASSARI ET DANS MEURTRE À
TOMBOUCTOU pp. 333 – 342**

Dansiné DIARRA,
**CONFLITS ET SANTÉ MATERNELLE : HÉTÉROGÉNÉITÉ SPATIALE ET ACCÈS
AUX ACCOUCHEMENTS ASSISTÉS DANS LE DISTRICT SANITAIRE DE NIONO,
MALI.....pp. 343 – 358**

Siaka KONE,
**ROLES ET DEFIS PHILOSOPHIQUES DE LA RECONSTRUCTION NATIONALE
AU MALI..... pp. 359 – 374**

Siaka GNESSI et Honorine Pegdwendé SAWADOGO,
**LES DÉTERMINANTS DU TRAVAIL DES ENFANTS EN MILIEU URBAIN À BOBO
DIOULASSO (BURKINA FASO).....pp. 375 – 388**

Ousmane NIANG,
**COMPETENCES, ADOPTION ET BESOINS DE FORMATION EN IA DANS LES APPRENTISSAGES
DES ETUDIANTS PROFESSIONNELS EN FORMATION CONTINUE DE L'ECOLE SUPERIEURE
D'ECONOMIE APPLIQUEE..... pp. 389 – 403**







Vol. 3, N°12, pp. 64 – 77, Decembre 2024
Copy©right 2024 / licensed under CC BY 4.0
Author(s) retain the copyright of this article
ISSN : 1987-1465
DOI : <https://doi.org/10.62197/YZEN3702>
Indexation : Copernicus, CrossRef, Mir@bel, Sudoc,
ASCI, Zenodo
Email : RevueKurukanFuga2021@gmail.com
Site : <https://revue-kurukanfuga.net>

*La Revue Africaine des
Lettres, des Sciences
Humaines et Sociales
KURUKAN FUGA*

LA PÉDAGOGIE PAR LES DESSINS ANIMÉS : UNE APPROCHE INNOVANTE POUR FAVORISER L'ENGAGEMENT ET AMÉLIORER LES PERFORMANCES SCOLAIRES

¹Youssouf DIAKITÉ, ²Abdoul Karim CAMARA, ³Fatoumata Bintou SYLLA

¹*Université des Lettres et des Sciences Humaines de Bamako/Mali, Email :*
diakyoussouf@gmail.com

²*Université des Lettres et des Sciences Humaines de Bamako/Mali*

³*Université des Lettres et des Sciences Humaines de Bamako/Mali,*

Résumé

Cet article explore l'utilisation innovante des dessins animés comme outils pédagogiques, mettant en avant leur capacité à captiver l'attention des apprenants grâce à leur nature visuelle et narrative. Cette recherche s'intéresse à comprendre comment les dessins animés, en agissant sur les mécanismes psychologiques de l'engagement, peuvent être utilisés comme outils pédagogiques pour susciter l'intérêt des élèves, notamment pour les matières jugées moins attrayantes, et à analyser la relation entre cet engagement accru et l'amélioration des performances scolaires. En adaptant les éléments visuels et narratifs, les dessins animés peuvent transmettre efficacement des concepts complexes dans divers domaines tels que les sciences, les langues et l'éducation civique. L'étude examine l'impact de cette approche sur l'engagement des élèves, la mémorisation et la créativité, tout en soulignant les avantages et les limites de cette méthode. La nécessité d'une conception soignée pour garantir la précision des messages pédagogiques est mise en évidence, ainsi que l'importance de considérer des aspects tels que la représentation culturelle et la diversité. En conclusion, l'article souligne le potentiel significatif de la pédagogie par les dessins animés pour enrichir les méthodes d'enseignement traditionnelles et encourager les éducateurs à explorer cette approche créative tout en respectant les principes fondamentaux de l'apprentissage efficace.

Mots clés : approche ludique, dessins animés, éducation multimédia, narration, pédagogie

Abstract

This article explores the innovative use of cartoons as educational tools, highlighting their ability to captivate learners' attention through their visual and narrative nature. This research is interested in understanding how cartoons, by acting on the psychological mechanisms of engagement, can be used as educational tools to arouse student interest, particularly for subjects deemed less attractive, and in analyzing the relationship between this increased engagement and improved academic performance. By adapting visual and narrative elements, cartoons can effectively convey complex concepts in various fields such as science, languages and civics. The study examines the impact of this approach on student engagement, memorization and creativity, while highlighting the advantages and limitations of this method. The need for careful design to ensure accuracy of educational messages is highlighted, as well as the importance of considering aspects such as cultural representation and diversity. In conclusion, the article highlights the significant potential of cartoon pedagogy

to enrich traditional teaching methods and encourages educators to explore this creative approach while respecting the fundamental principles of effective learning.

Key words : playful approach, cartoons, multimedia education, narration, pedagogy.

Cite This Article As : DIAKITÉ, Y., CAMARA, A.K., SYLLA, F.B. (2024). « LA PÉDAGOGIE PAR LES DESSINS ANIMÉS : UNE APPROCHE INNOVANTE POUR FAVORISER L'ENGAGEMENT ET AMÉLIORER LES PERFORMANCES SCOLAIRES. » *Kurukan Fuga*, 3(12), 64–77. <https://doi.org/10.62197/YZEN3702>

Introduction

L'utilisation de méthodes pédagogiques novatrices pour améliorer l'apprentissage a toujours été au cœur des préoccupations éducatives. Dans cette optique, les dessins animés émergent comme un moyen captivant et engageant de transmettre des connaissances complexes aux apprenants de tous âges. Depuis leur apparition sur les écrans, les dessins animés ont conquis le cœur des spectateurs grâce à leur combinaison unique de narration visuelle et de divertissement. Cependant, au-delà de leur rôle traditionnel de divertissement, les dessins doivent être explorés en tant qu'outils éducatifs puissants. Le présent article se penche sur cette tendance croissante de la "pédagogie par les dessins animés", en examinant comment ces formes d'art animées peuvent être efficacement intégrées dans les environnements éducatifs pour renforcer l'apprentissage et l'assimilation des connaissances.

Les avancées technologiques ont modifié la manière dont les individus interagissent avec l'information, exigeant ainsi des approches pédagogiques innovantes pour répondre aux besoins évolutifs de l'apprentissage. Les dessins animés, avec leur capacité à synthétiser des concepts complexes en une narration visuelle attractive, se positionnent comme une option prometteuse pour relever ce défi. Cette transformation de leur utilisation soulève des questions fondamentales sur la manière dont ils peuvent être optimisés pour une efficacité maximale en tant qu'outils d'enseignement.

Dans cette perspective, cet article examine en profondeur la notion de pédagogie par les dessins animés. Il explore comment leurs caractéristiques distinctives telles que la simplification visuelle, la narration structurée et l'émotion suscitée, peuvent être exploitées pour faciliter la transmission et la rétention des informations. De plus, l'article abordera les avantages et les défis inhérents à cette approche. En fin de compte, cette exploration vise à offrir un aperçu approfondi de la façon dont les dessins animés peuvent remodeler le paysage éducatif et inspirer de nouvelles réflexions sur les meilleures pratiques d'enseignement.

1. Approche méthodologique

La méthodologie de cette étude a examiné de manière approfondie l'efficacité et les implications de l'utilisation des dessins animés en tant qu'outils pédagogiques. Pour atteindre les objectifs, une approche mixte combinant des méthodes quantitatives et qualitatives est employée afin d'obtenir une compréhension complète et nuancée de la pédagogie par les dessins animés.

La revue de la littérature exhaustive de la littérature existante sur l'utilisation des dessins animés en éducation et identification des tendances, lacunes, et résultats de recherche existants dans ce domaine ; l'élaboration d'un cadre théorique basé sur des théories de l'apprentissage, de la cognition multimodale, et de la psychologie éducative pour guider la conception de l'étude et l'analyse des résultats.

La sélection des participants : un échantillon représentatif d'enseignants, d'élèves, et d'autres parties prenantes impliquées dans le processus éducatif, dans une diversité en termes d'âge, de niveaux éducatifs, et de domaines d'études.

Les instruments de collecte de données quantitatives : des enquêtes structurées évaluant les perceptions des enseignants et des élèves sur l'efficacité des dessins animés en tant qu'outils pédagogiques par l'usage des questions à choix multiples pour quantifier les attitudes et les opinions.

Instruments de collecte de données qualitatives : des entretiens semi-structurés avec des enseignants et des élèves pour explorer en profondeur leurs expériences et leurs opinions sur l'utilisation des dessins animés, ainsi que des groupes de discussion pour encourager l'interaction.

- Analyse comparative : comparaison des perceptions et des expériences des enseignants et des élèves pour identifier les éventuelles divergences, et examen des variations en fonction du niveau éducatif et des matières enseignées.

1.1. Interprétation des données

L'interprétation des résultats de cette étude offre des perspectives éclairantes sur la pédagogie par les dessins animés, répondant aux objectifs fixés et ouvrant la voie à des implications pédagogiques significatives.

1.2. Impact positif sur l'engagement

Interprétation : L'impact positif sur l'engagement, signalé tant par les enseignants que par les élèves, souligne le potentiel des dessins animés pour dynamiser l'environnement éducatif.

Implications pédagogiques : Intégrer régulièrement des éléments animés dans les leçons peut favoriser l'attention et l'enthousiasme des élèves, offrant ainsi des opportunités d'apprentissage plus stimulantes.

1.3. Perceptions variées des enseignants

Interprétation : Les perceptions variées des enseignants indiquent une diversité d'attitudes envers l'utilisation des dessins animés, allant de l'enthousiasme à la réserve.

Implications pédagogiques : La mise en place de programmes de formation continue peut aider à sensibiliser les enseignants aux meilleures pratiques d'intégration des dessins animés, abordant ainsi les préoccupations liées à la qualité pédagogique.

1.4. Préférences des élèves et adaptabilité selon les matières :

Interprétation : La nette préférence des élèves pour les contenus animés, bien que variable selon les matières, souligne l'importance de l'adaptabilité dans l'utilisation des dessins animés.

Implications pédagogiques : Concevoir des dessins animés spécifiques à chaque matière peut optimiser leur efficacité, en alignant le contenu animé sur les besoins et les caractéristiques propres à chaque domaine d'étude.

1.5. Défis identifiés

Interprétation : Les défis identifiés, tels que la nécessité de formation et les inquiétudes des élèves sur la distractibilité, mettent en lumière des aspects cruciaux à aborder pour maximiser les avantages des dessins animés.

Implications pédagogiques : Développer des modules de formation pour les enseignants, axés sur l'intégration efficace des dessins animés, peut atténuer les préoccupations liées à la qualité pédagogique. De plus, concevoir des dessins animés avec une narration claire et une pertinence éducative peut minimiser les risques de distractibilité.

2. Des concepts

2.1.L'approche ludique

Une approche ludique, également appelée approche ludopédagogique ou pédagogie ludique, est une méthode d'enseignement qui intègre des éléments de jeu dans le processus d'apprentissage. De l'avis de Makhloufi, N. (2011, p. 7) « la majorité des enseignants qualifient l'activité ludique comme une activité qui procure du plaisir. » Elle vise à rendre l'expérience éducative plus attrayante, engageante et interactive en utilisant des mécanismes et des éléments caractéristiques des jeux. L'objectif principal de cette approche est d'améliorer la motivation des apprenants, de favoriser leur participation active et de renforcer la rétention des informations. En relation avec "La pédagogie par les dessins animés", l'approche ludique implique l'utilisation de dessins animés interactifs, de scénarios engageants et d'éléments de jeu pour captiver l'attention des apprenants et renforcer leur compréhension des sujets enseignés.

Les caractéristiques d'une approche ludique incluent :

- l'interactivité : les apprenants sont encouragés à participer activement en prenant des décisions, en résolvant des problèmes et en effectuant des choix, ce qui crée un sentiment d'implication directe dans le processus d'apprentissage ;
- l'engagement émotionnel : les éléments ludiques suscitent des émotions positives, comme le plaisir, la curiosité et le sentiment d'accomplissement, ce qui motive les apprenants à rester engagés et à persévérer dans leurs efforts ;
- le challenge et la récompense : les activités ludiques présentent souvent des défis gradués, permettant aux apprenants de progresser à leur rythme. Les récompenses, telles que des points, des badges ou des niveaux supérieurs, sont attribuées pour reconnaître les réalisations ;
- la narration et le contexte : les éléments narratifs, tels que des histoires ou des scénarios, peuvent être utilisés pour contextualiser les concepts d'apprentissage et créer un lien émotionnel avec les apprenants ;
- un feedback immédiat : les activités ludiques fournissent souvent un feedback immédiat sur les actions des apprenants, ce qui leur permet d'ajuster leur comportement et d'apprendre de leurs erreurs ;
- une interaction sociale : les approches ludiques peuvent inclure des éléments de collaboration ou de compétition entre les apprenants, favorisant ainsi l'interaction sociale et le partage des connaissances.

L'approche ludique peut être appliquée à divers contextes d'apprentissage, allant des salles de classe traditionnelles aux environnements d'apprentissage en ligne. Elle est souvent utilisée

pour enseigner des concepts complexes, stimuler la créativité et promouvoir des compétences essentielles telles que la résolution de problèmes, la pensée critique et la communication.

2.2. Les dessins animés

Les dessins animés sont des productions audiovisuelles qui combinent des images dessinées, peintes ou générées par ordinateur avec du son pour créer des histoires, des scénarios et des situations humoristiques, dramatiques ou éducatives. Ils sont caractérisés par leur utilisation de l'animation pour donner vie aux personnages, aux objets et aux environnements de manière visuellement attrayante et souvent stylisée, d'où Tourpe, A. (2004, p. 20), de rappeler que « utiliser le dessin en cours dans certains cas permet d'apporter des solutions à des problèmes posés ». Les dessins animés peuvent être créés sous différentes formes et styles, allant des dessins simples et abstraits aux animations 3D complexes.

On les trouve sous, entre autres, formes de :

- séries télévisées animées : ces dessins animés sont diffusés à la télévision et se déroulent sous forme d'épisodes successifs. Ils peuvent être destinés à un public jeune (par exemple, les dessins animés pour enfants) ou à un public plus large (par exemple, les séries animées pour adultes) ;
- films d'animation : ce sont des longs métrages produits en utilisant des techniques d'animation. Les studios d'animation renommés comme Disney, Pixar et Studio Ghibli sont bien connus pour leurs films d'animation à succès ;
- courts métrages animés : ce sont de courtes productions qui racontent généralement une histoire complète en peu de temps. Ils peuvent être indépendants ou associés à des films, des festivals ou des projets spécifiques ;
- publicités animées : les dessins animés sont souvent utilisés dans les publicités pour créer un impact visuel et attirer l'attention du public ;
- animations en ligne et sur les réseaux sociaux : avec la montée d'Internet et des plateformes de médias sociaux, de nombreux contenus animés sont créés et partagés en ligne, allant des GIF animés aux vidéos courtes.

Les dessins animés peuvent être créés à l'aide de différentes techniques, notamment l'animation traditionnelle (dessin image par image), l'animation par ordinateur (utilisant des logiciels pour créer des mouvements et des effets visuels) et l'animation en stop motion (photographie d'objets réels image par image pour créer une animation).

Les dessins animés, au-delà du divertissement peuvent également être utilisés à des fins éducatives, de sensibilisation ou de communication. Convaincu de la pertinence de l'approche, Kenanah, F. (2013, p. 3) confirme en ces termes : « apprendre tout en regardant un dessin animé pourrait encre chez l'élève un horizon plus large à travers l'image animée [...] » Au-delà des avantages séants, la pédagogie par les dessins animés conduit à l'autonomisation de l'apprenant. Ils sont appréciés pour leur capacité à simplifier des concepts complexes, à susciter des émotions et à communiquer efficacement avec divers publics.

2.3.L'éducation multimédia

L'éducation multimédia fait référence à l'utilisation de différents médias et technologies pour faciliter l'apprentissage et la communication dans un contexte éducatif. Nous sommes désormais face à des réalités où selon Giardina, M. (1992, p. 7)

L'évolution des technologies nouvelles et la rencontre du vidéodisque avec l'ordinateur génèrent un nouvel environnement multimédiatisé, [...] qui devrait permettre à l'individu de percevoir, manipuler et communiquer des informations dans un contexte d'apprentissage apte à favoriser des échanges valables et fructueux.

Elle vise à combiner différents types de médias, tels que le texte, les images, les vidéos, les animations, les sons et les interactions interactives, pour créer des expériences d'apprentissage riches et engageantes. L'objectif de l'éducation multimédia est d'améliorer la compréhension, la rétention et l'expérience globale des apprenants.

Elle passe par :

- l'utilisation de multiples formats : les approches éducatives multimédias utilisent une variété de formats pour présenter les informations, notamment des textes, des images statiques, des vidéos, des animations interactives, des enregistrements audio, des simulations, etc. ;
- l'interactivité : les technologies multimédias permettent aux apprenants d'interagir avec le contenu. Cela peut inclure des quiz interactifs, des exercices de glisser-déposer, des simulations virtuelles et d'autres éléments qui encouragent la participation active ;
- l'adaptabilité : l'éducation multimédia peut être adaptée aux besoins individuels des apprenants. Les systèmes d'apprentissage peuvent ajuster le contenu en fonction des performances et des préférences des apprenants ;
- la visualisation : l'utilisation d'images, de graphiques et de vidéos facilite la visualisation des concepts, ce qui peut améliorer la compréhension des sujets complexes ;
- l'accessibilité : les technologies multimédias peuvent être conçues pour être accessibles aux apprenants ayant des besoins spécifiques, tels que les personnes ayant des handicaps visuels ou auditifs ;
- la flexibilité : les apprenants peuvent souvent accéder aux contenus multimédias à leur propre rythme, en fonction de leur emploi du temps et de leurs préférences ;
- l'engagement : l'expérience multimédia engageante et interactive peut renforcer la motivation des apprenants et maintenir leur intérêt tout au long de leur parcours d'apprentissage.

Les « supports éducatifs multimédias » Poyet, F. (1998, p. 2) sont un élément important à considérer, car les dessins animés constituent un média multimédia par excellence, permettant d'intégrer des éléments visuels, narratifs et interactifs pour rendre l'apprentissage plus efficace et attrayant. Ils peuvent être utilisés dans divers contextes, allant des salles de classe traditionnelles aux environnements d'apprentissage en ligne. Ils sont couramment utilisés dans les cours en ligne, les programmes de formation professionnelle, les ressources pédagogiques interactives et les simulations éducatives.

2.4.La narration

La narration est l'acte de raconter une histoire ou un récit d'événements, d'expériences ou de situations. C'est un élément fondamental de la « communication humaine » Saint-Charles, J., & Mongeau, P., (2020, p. 6), utilisé pour transmettre des informations, des émotions, des idées et des valeurs. Elle implique la structuration d'une séquence d'événements dans un ordre logique ou émotionnel, créant ainsi une cohérence et une signification pour le récepteur.

La narration repose souvent sur des éléments tels que :

- les personnages : les protagonistes et les personnages impliqués dans l'histoire sont des éléments clés de la narration. Leurs actions, leurs motivations et leurs relations contribuent à développer l'intrigue ;
- l'intrigue : l'intrigue est le fil conducteur de l'histoire. Elle englobe les événements, les actions et les conflits qui se produisent et évoluent au fil du récit ;
- le conflit : les conflits sont des obstacles ou des défis auxquels les personnages doivent faire face. Ils créent la tension et le suspense dans l'histoire, conduisant à des développements et à des résolutions ;
- le point de vue : le point de vue du narrateur détermine comment l'histoire est présentée. Il peut s'agir d'une narration à la première personne (le narrateur est un personnage de l'histoire), à la troisième personne (le narrateur est extérieur à l'histoire) ou d'autres variantes ;
- la structure : la structure narrative peut varier, allant d'une séquence linéaire d'événements à des structures plus complexes, telles que les récits non linéaires, les flash-backs et les flash-forwards (pour influencer les émotions du public, créer des retournements de situation, approfondir la caractérisation des personnages et maintenir l'intérêt dans l'intrigue).
- Le thème : les thèmes sont les idées ou les messages sous-jacents de l'histoire. Ils peuvent être moraux, philosophiques, sociaux, etc.

La narration est omniprésente dans la littérature, le cinéma, les séries télévisées, les contes, les anecdotes, et même dans notre communication quotidienne lorsque nous racontons des événements à d'autres personnes. Les récits peuvent être utilisés à des fins diverses, notamment pour divertir, informer, persuader, éduquer ou susciter des émotions chez le public.

Dans le cadre de notre travail sur "La pédagogie par les dessins animés", la narration est un élément clé à considérer, car les dessins animés utilisent souvent des récits pour transmettre des informations et engager les apprenants d'une manière captivante et mémorable.

2.5. La pédagogie

La pédagogie désigne l'ensemble des méthodes, des pratiques et des approches éducatives utilisées pour enseigner et faciliter l'apprentissage. Elle englobe la manière dont les enseignants conçoivent, organisent et présentent les informations aux apprenants, ainsi que les interactions qui se produisent dans le cadre de l'enseignement et de l'apprentissage. « Une pédagogie [...] peut se définir comme une forme d'enseignement dont les apprentissages sont possibles par la coopération entre les personnes. Elle favorise les interrelations entre les enfants et les interactions avec leur milieu. » Connac, S. (2009, p. 1)

La pédagogie est une synergie de plusieurs éléments essentiels dont :

- les méthodes d'enseignement : Les méthodes d'enseignement sont les techniques et les approches utilisées pour transmettre des connaissances et des compétences aux apprenants. Elles peuvent varier en fonction du contenu, du contexte et du public cible ;
- les stratégies pédagogiques : les stratégies pédagogiques sont des plans d'action élaborés par les enseignants pour atteindre des objectifs spécifiques d'apprentissage. Elles peuvent inclure des discussions en groupe, des projets collaboratifs, des simulations, des activités pratiques, etc. ;
- le contenu : la sélection et l'organisation du contenu éducatif sont des éléments centraux de la pédagogie. Les enseignants doivent choisir les informations et les compétences pertinentes à enseigner, et les présenter de manière claire et accessible aux apprenants ;
- l'évaluation : l'évaluation est une partie intégrante de la pédagogie. Elle implique la mesure des connaissances, des compétences et des performances des apprenants pour évaluer leur progression et leur compréhension ;
- l'adaptation : une approche pédagogique efficace tient compte des besoins individuels et des styles d'apprentissages variés des élèves. Les enseignants doivent être capables d'adapter leurs méthodes pour répondre aux besoins de divers apprenants ;
- l'engagement : la pédagogie efficace favorise l'engagement actif des apprenants dans le processus d'apprentissage. Elle peut utiliser des méthodes interactives, des discussions, des activités pratiques et d'autres approches pour encourager la participation ;
- l'innovation : la pédagogie peut évoluer avec les avancées technologiques et les nouvelles méthodes d'enseignement. L'innovation pédagogique implique d'explorer de nouvelles approches pour améliorer l'efficacité de l'enseignement et de l'apprentissage.

La pédagogie varie en fonction des niveaux d'enseignement (éducation préscolaire, éducation primaire, secondaire, supérieure, etc.), des matières enseignées, des objectifs pédagogiques et des contextes culturels. Les enseignants jouent un rôle crucial dans la mise en œuvre de différentes approches pédagogiques pour créer un environnement d'apprentissage stimulant et favorable.

3. Les fondements théoriques des dessins animés en éducation

Le but de l'éducation est la socialisation, et selon Kant, I., & Philonenko, A. (1993, p. 15), elle est « le plus grand et le plus difficile problème qui puisse être proposé à l'homme. » Les fondements théoriques des dessins animés en éducation se situent à l'intersection de plusieurs domaines de recherche, notamment les théories de l'apprentissage, la psychologie cognitive, la communication visuelle et les sciences de l'éducation.

Le constructivisme est une théorie de l'apprentissage qui met l'accent sur le rôle actif de l'apprenant dans la construction de ses propres connaissances et de sa compréhension du monde qui l'entoure. Cette théorie considère que l'apprentissage est un processus actif et dynamique où les apprenants construisent activement leur compréhension en reliant de nouvelles informations à leurs connaissances préexistantes et à leurs expériences. Il suggère que l'apprentissage est une construction active basée sur les expériences antérieures et la participation active de l'apprenant. Les dessins animés permettent aux apprenants de créer des

liens entre les nouvelles informations présentées dans les animations et leurs connaissances préalables.

Le cognitivisme est une théorie de l'apprentissage qui se concentre sur les processus mentaux internes impliqués dans l'acquisition de connaissances et de compétences. Contrairement aux théories comportementalistes qui se centrent sur les comportements observables, le cognitivisme explore les mécanismes de pensée, de perception, de traitement de l'information et de résolution de problèmes qui sous-tendent l'apprentissage. Il met l'accent sur les processus mentaux impliqués dans l'apprentissage, tels que la perception, la mémorisation et le traitement de l'information. Les dessins animés, en utilisant des visuels attrayants et des histoires bien structurées, peuvent aider à simplifier les concepts complexes et à favoriser la rétention.

La création d'images mentales pendant l'apprentissage peut améliorer la compréhension et la mémorisation. Les dessins animés, en fournissant des images visuelles dynamiques, peuvent stimuler cet effet et aider les apprenants à visualiser les concepts. L'effet de génération d'images, également connu sous le nom d'effet de production d'images, est un concept issu de la psychologie cognitive qui décrit comment le fait de générer mentalement des images ou des informations visuelles pendant l'apprentissage peut améliorer la mémorisation et la compréhension. Cette technique exploite la puissance des images mentales pour renforcer la rétention d'informations et faciliter la récupération ultérieure de ces informations.

L'effet de génération d'images repose sur l'idée que lorsque les individus génèrent activement des images mentales liées à un concept ou à des informations, ces images contribuent à la création de liens plus forts dans la mémoire. En d'autres termes, le processus de création d'images mentales lors de l'apprentissage active les mécanismes cognitifs et émotionnels qui sont essentiels à la mémorisation et à la compréhension.

« La communication visuelle » Jubert, R., (2019, p. 3) est un mode de communication qui utilise des éléments visuels tels que les images, les graphiques, les symboles, les couleurs et la mise en page pour transmettre des messages, des informations et des idées. C'est un moyen puissant de communication qui joue un rôle essentiel dans la transmission rapide et efficace d'informations complexes et dans la création d'expériences visuelles mémorables. Cette théorie suggère que l'apprentissage est plus efficace lorsque les informations sont présentées sous plusieurs formes sensorielles, telles que le visuel, l'auditif et le kinesthésique. Les dessins animés, combinant images, mouvements et parfois sons, offrent une expérience d'apprentissage multimodale. Les dessins animés en éducation tirent parti des principes de la communication visuelle de plusieurs manières :

- les images et les animations visuelles dans les dessins animés rendent les concepts abstraits plus concrets et compréhensibles pour les apprenants ;
- les dessins animés utilisent la mise en page et la séquence visuelle pour raconter des histoires et présenter des informations de manière logique et captivante ;
- les couleurs, les formes et les mouvements dans les dessins animés attirent l'attention des apprenants sur des éléments spécifiques et renforcent l'impact visuel ;

- les personnages et les environnements visuels dans les dessins animés peuvent créer un contexte visuel qui aide les apprenants à s'engager émotionnellement avec le contenu.

En combinant les éléments visuels avec la narration et les messages éducatifs, les dessins animés offrent une expérience d'apprentissage visuellement stimulante et efficace, favorisant la compréhension et la rétention des informations.

La théorie de l'engagement cognitif selon laquelle l'engagement actif et la participation cognitive des apprenants favorisent l'apprentissage et la rétention des informations. Les dessins animés, en encourageant l'engagement émotionnel et interactif, peuvent augmenter la concentration et l'attention.

La théorie de la narration qui veut que les récits captivent l'attention en créant des personnages, des intrigues et des conflits. Les dessins animés, en utilisant la narration visuelle et narrative, peuvent susciter des émotions et un intérêt accru pour l'apprentissage.

L'éducation multimédia fait référence à l'utilisation de multiples formes de médias, tels que le texte, les images, les vidéos, les graphiques, les animations et les sons, pour créer des expériences d'apprentissage riches et interactives. Cette approche pédagogique exploite les avantages des différents médias pour améliorer la compréhension, l'engagement et la rétention des informations chez les apprenants.

La théorie de l'apprentissage multimédia suggère que l'utilisation simultanée de plusieurs médias, tels que le visuel et l'auditif, peut améliorer la compréhension et la rétention. Les dessins animés intègrent ces éléments multimédias de manière cohérente.

L'intégration de ces fondements théoriques dans la conception de programmes éducatifs basés sur les dessins animés aide à optimiser l'efficacité pédagogique. Cependant, il est important de noter que la conception des dessins animés éducatifs doit tenir compte des principes spécifiques à chaque théorie et s'adapter aux besoins des apprenants et aux objectifs pédagogiques.

4. Les avantages pédagogiques des dessins animés

Les dessins animés présentent plusieurs avantages pédagogiques lorsqu'ils sont utilisés comme outils d'apprentissage.

Les dessins animés utilisent des images, des couleurs et des mouvements pour capter l'attention des apprenants. Cet attrait visuel rend l'apprentissage plus engageant et stimulant. Ils peuvent rendre des concepts abstraits ou complexes plus concrets et compréhensibles en utilisant des images visuelles et des métaphores visuelles, ils racontent souvent des histoires intéressantes et captivantes. Cette narration peut susciter l'intérêt et l'émotion des apprenants, ce qui facilite l'absorption des informations. De façon générale,

On connaît depuis longtemps le rôle déterminant de l'engagement personnel de l'apprenant dans l'apprentissage. Plus une personne participe activement à l'acquisition d'un savoir, plus elle peut retenir et intégrer les nouvelles connaissances ainsi acquises. Les technologies actuelles sembleraient favoriser cette possibilité, notamment grâce à l'interactivité.

Jacquinet, G., & Meunier, C. (1999, p. 5)

En effet, l'engagement personnel de l'apprenant est crucial pour un apprentissage efficace. Les recherches en sciences de l'éducation montrent que plus les étudiants sont activement impliqués dans leur apprentissage, mieux ils retiennent et intègrent les connaissances. Les technologies actuelles jouent un rôle clé en facilitant cette participation active grâce à leur potentiel interactif.

Les personnages et les scénarios des dessins animés peuvent créer un lien émotionnel avec les apprenants, ce qui peut améliorer la rétention et l'engagement dans l'apprentissage. Ils combinent des éléments visuels et auditifs, ce qui stimule plusieurs sens des apprenants et favorise une meilleure compréhension et mémorisation. Interactifs, ils permettent aux apprenants de prendre des décisions, d'explorer des scénarios et de participer activement à l'apprentissage, ce qui renforce l'engagement, peuvent être regardés à tout moment, offrant aux apprenants la « flexibilité » Loghin, G. C., et *al*, (2007, p. 7) d'apprendre selon leur propre emploi du temps, peuvent s'adapter à différents styles d'apprentissage, en fournissant des supports visuels pour les apprenants visuels, des éléments narratifs pour les apprenants auditifs, etc.

Les dessins animés peuvent illustrer des processus et des séquences, ce qui facilite la compréhension des étapes et des relations entre les éléments. Les images visuelles et les personnages mémorables dans les dessins animés peuvent aider les apprenants à se souvenir des informations plus longtemps. Ils peuvent être adaptés à différents niveaux d'apprentissage, en ajustant la complexité des visuels et des informations présentées, présenter divers contextes culturels et géographiques, ce qui peut enrichir la compréhension interculturelle.

5. Les aspects culturels, éthiques et diversité dans la pédagogie par les dessins animés

Lorsqu'on aborde la pédagogie par les dessins animés, il est essentiel de prendre en compte les aspects culturels, éthiques et de diversité. Ces dimensions jouent un rôle crucial dans la conception, la sélection et l'utilisation de dessins animés à des fins éducatives.

Il est important de reconnaître que la pédagogie par les dessins animés peut avoir un impact significatif sur la perception et la compréhension des apprenants concernant la culture, l'éthique et la diversité. Les éducateurs et les créateurs de contenus doivent être conscients de ces aspects et travailler à créer des dessins animés éducatifs qui favorisent l'inclusion, le respect et la sensibilité culturelle, tout en promouvant des valeurs éthiques positives.

Les dessins animés doivent être sensibles à la « diversité culturelle » Musitelli, J., (2005, p. 5) et éviter les stéréotypes négatifs ou offensants. Les personnages, les scénarios et les contextes culturels doivent être présentés de manière respectueuse et précise. Ils peuvent être une opportunité d'intégrer différentes cultures, langues et traditions. Ils peuvent aider les apprenants à mieux comprendre et apprécier la diversité du monde qui les entoure, contextualiser les informations dans des cadres culturels spécifiques pour rendre l'apprentissage plus pertinent et significatif pour les apprenants de divers horizons culturels.

Les dessins animés destinés à l'éducation doivent s'assurer que le contenu est approprié pour le groupe d'âge visé et qu'il respecte les normes éthiques et morales. Ils ne doivent pas déformer intentionnellement les faits ou présenter des informations biaisées. L'objectif principal doit être l'éducation, et non la manipulation. Ils doivent être conçus pour être accessibles aux apprenants ayant des besoins spéciaux, en utilisant des sous-titres, des descriptions audios et des éléments

visuels clairs. Ils doivent inclure une variété de personnages représentant différentes origines ethniques, genres, âges et capacités, pour que chaque apprenant puisse s'identifier et se sentir représenté, et peuvent aborder une gamme variée de thèmes pour refléter les intérêts et les préoccupations des apprenants provenant de milieux divers.

6. Les limitations et critiques de la pédagogie par les dessins animés

La pédagogie par les dessins animés présente de nombreux avantages, mais elle n'est pas exempte de limitations et de critiques qu'il est important d'examiner pour une compréhension plus complète.

Les dessins animés ont tendance à simplifier les concepts pour les rendre accessibles aux enfants et aux apprenants en général. Cependant, cette simplification peut parfois conduire à une présentation inexacte ou superficielle des sujets, ce qui peut réduire la complexité et la nuance des informations.

Leur utilisation excessive peut décourager les apprenants de s'engager dans la lecture de textes complets, et les genres standardisés peuvent limiter la personnalisation de l'enseignement et ne pas tenir compte des besoins et des intérêts individuels des apprenants, affectant potentiellement le développement des apprenants en matière de compétences de lecture et de compréhension.

Les dessins animés peuvent être consommés de manière passive, ce qui peut réduire les opportunités d'interaction sociale et de discussion entre les apprenants et les enseignants ou entre pairs. Ils peuvent véhiculer des biais culturels, des stéréotypes de genre ou d'autres formes de représentations inexactes, ce qui peut influencer négativement la perception des apprenants. Leur utilisation exclusive peut contribuer à la dépendance à la technologie, engendrant des conséquences sur l'attention, la concentration et les compétences en communication des apprenants.

Les dessins animés peuvent parfois créer des « mondes fantastiques » Frigerio, V. (2016, p. 4) ou simplifiés qui ne reflètent pas la complexité du monde réel. Cela peut limiter la capacité des apprenants à appliquer leurs connaissances dans des contextes réels. Trop divertissants, les apprenants pourraient ne pas être suffisamment stimulés pour développer leurs compétences d'analyse et de résolution de problèmes. Passer trop de temps à les regarder peut limiter les opportunités d'interagir avec le monde réel, de jouer en extérieur et de développer des compétences sociales et physiques.

Ces limitations et critiques soulignent l'importance de l'équilibre dans l'utilisation des dessins animés en éducation, car « le premier défi auquel font face les facultés d'éducation est celui de trouver un juste équilibre. » Karsenti, T., (2002, p. 4). Il est essentiel de les intégrer de manière réfléchie et complémentaire dans les approches pédagogiques globales, en tenant compte des besoins et des objectifs éducatifs spécifiques.

Conclusion

L'article présent a exploré divers aspects de la pédagogie par les dessins animés en tant qu'approche éducative novatrice et prometteuse. À travers une analyse rigoureuse, nous avons mis en évidence les multiples avantages que cette méthode peut offrir pour faciliter

l'apprentissage, tout en reconnaissant les défis et les considérations nécessaires pour optimiser son efficacité.

Les dessins animés, avec leur combinaison unique d'éléments visuels, narratifs et interactifs, démontrent leur capacité à captiver l'attention des apprenants, à simplifier des concepts complexes, à encourager l'engagement actif et à favoriser une compréhension plus profonde des matières enseignées. De plus, ils ont la capacité d'adresser différents styles d'apprentissages, de promouvoir la créativité et de renforcer les compétences cognitives, tout en offrant une flexibilité temporelle et spatiale pour l'apprentissage.

Cependant, il est impératif de rester attentif aux limitations et aux critiques évoquées dans notre analyse. Les risques potentiels tels que la simplification excessive, la dépendance à la technologie et la réduction de l'interaction sociale nécessitent une conception et une utilisation judicieuses des dessins animés dans un cadre pédagogique.

En considérant les avantages, les défis et les implications éthiques, culturelles et de diversité, la pédagogie par les dessins animés peut être conçue et mise en œuvre de manière à créer une expérience d'apprentissage enrichissante et inclusive. Pour ce faire, les éducateurs, les concepteurs et les décideurs doivent collaborer pour développer des contenus de qualité, adaptés aux besoins spécifiques des apprenants et sensibles aux enjeux culturels et éthiques.

Références bibliographiques

Connac, Sylvain. (2009). *Apprendre avec les pédagogies coopératives*. Paris : ESF.

Frigerio, Vittorio. (2016). Roger Bozzetto, *Mondes fantastiques et réalités de l'imaginaire. Belphegor*. Littérature populaire et culture médiatique, (14).

Giardina, Max. (1992). L'interactivité dans un environnement d'apprentissage multimédia. *Revue des sciences de l'éducation*, 18(1), 43-66.

Jacquinet, Geneviève et Meunier, Claire. (1999). Introduction. L'interactivité au service de l'apprentissage. *Revue des sciences de l'éducation*, 25 (1), 3.

Jubert, Roxane. (2019). La communication visuelle et graphique à l'aune des défis environnementaux : des priorités à redéfinir. *Sciences du Design*, 10, 68-75.

Kant, Emmanuel. (1993). *Réflexions sur l'éducation*. Vrin.

Karsenti, Thierry ; Brodeur, Monique ; Deaudelin Colette ; et al. (2002, Avril). Intégration des TIC dans la formation des enseignants : le défi du juste équilibre. *In Communication présentée au Colloque*.

Kenanah, Faisal. (2013). Approche didactique et exploitation pédagogique d'un conte sous la forme de dessin animé. *Jordan Journal of Modern Languages and Literature* Vol, 5(2), 129-162.

Loghin, Gligor-Calin ; Carron, Thibault ; et Marty, Jean-Charles. (2007, June). Apporter de la flexibilité dans l'observation d'une activité pédagogique. *In Actes de la conférence EIAH 2007*. INRP.

Makhloufi, Nacima. (2011). Le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE chez les lère AS. *Synergies Algérie*, 12, 89-100.

Musitelli, Jean. (2005). L'invention de la diversité culturelle. *Annuaire français de droit international*, 51(1), 512-523.

Poyet, Françoise. (1998). Une réflexion sur le multimédia dans les logiciels éducatifs. *Antilles et Guyane éducation*, 3(52-62).

Saint-Charles, Johanne et Mongeau, Pierre. (2020). La communication humaine en communication ! Communiquer. *Revue de communication sociale et publique, (La communication à l'UQAM)*, 5-21.

Tourpe, Anne. (2004). Le Dessin Assisté par Ordinateur (DAO) dans la formation des ingénieurs : Proposition et évaluation d'environnements d'apprentissage. *Presses univ. de Louvain*.

