

Lauréat académique session 2020
pour l'Académie de Normandie, périmètre de Caen
Concours *Flamme de l'Égalité*.
Histoire et mémoire de la traite, de l'esclavage et de leurs abolitions
« La véritable histoire d'Eustache dit Belin
ou le «*bon nègre* de Saint-Domingue »

à partir d'œuvres en ligne sur le site Collections du Réseau des musées de Normandie

BD à lire en ligne

Par la Seconde Communication visuelle, lycée Paul Cornu, Lisieux, Académie de Normandie
Marc Lienafa, professeur formateur lettres histoire géographie EMC

Pédagogie de projet : inscription au concours " La Flamme de l'Egalité" 2019-2020 : Devenir libre

- Inscription du projet au sein d'une séquence croisée (en cours) en interdisciplinarité (année 2019-2020)
- Pour plus de détails, voir le padlet en ligne : https://padlet.com/marc_michel_lienafa/8gbydf3mekg

Thématiques abordées dans les nouveaux programmes de Seconde baccalauréat professionnel :

- **EMC**: "La **Liberté**, nos libertés, ma liberté" : fil conducteur
- **Histoire**
 - Colonisation
 - Traite atlantique, esclaves
 - Révolution de Saint-Domingue
 - **HDA / EAC** : questionner individuellement ou collectivement une œuvre d'art pour conduire une analyse historique sur le sujet grâce au numérique
 - **Français**:
 - étude de l'éloquence politique et philosophique dans le combat pour les libertés
 - participation à un concours de plaidoiries à Lisieux sur les questions de liberté

Une entrée par les **capacités** : progressivité des apprentissages grâce au numérique

- les capacités sont déclinées selon des modalités différentes : orale ou écrite, individuelle ou collective : voir padlet en ligne https://padlet.com/marc_michel_lienafa/8gbydf3mekg

travail de groupe : **les élèves sont acteurs à chaque étape** / pluralité des approches / singularité des démarches / variété des mises en œuvre / diversité des productions finales / variété des étayages.

Démarche:

- Analyser des ressources documentaires numériques libres de droit mises à disposition des élèves à partir d' **Eduthèque**, point d'entrée unique aux espaces numériques des grands établissements publics culturels et scientifiques. Eduthèque permet l'accès à plus de 75 000 ressources numériques pédagogiques, structurées pour une utilisation gratuite et légale dans le cadre scolaire, et la possibilité de croiser les ressources de plusieurs partenaires (par exemple de la Bnf, Gallica, L'Histoire par l'Image...) pour construire son propre document pédagogique.

Sources utilisées dans le projet :

- BnF Ressource du site Candide, L'esclavage :

<http://classes.bnf.fr/candide/albums/esclavage/index.htm>

- Gallica BnF, Les Essentiels de la Littérature, album sur l'Esclavage :

<https://gallica.bnf.fr/essentiels/theme/esclavage>

- Gallica BnF, parcours pédagogique , citations de philosophes, Les Essentiels de la Littérature :

<http://expositions.bnf.fr/montesquieu/themes/esclavage/parcours-pedagogique.htm>

- HpI Histoire de l'esclavage : <https://www.histoire-image.org/hors-series/histoire-esclavage>

- HpI Plan et maquette d'un bateau négrier : <https://histoire-image.org/node/5730>

- Analyser des ressources documentaires numériques libres de droit mises à disposition des élèves à partir des **Collections en ligne du Réseau des musées de Normandie**.

A partir d'une recherche d'œuvres et d'objets ethnographiques susceptibles d'être exploités au sein de l'activité « Réaliser les cartels & images actives d'un musée virtuel de la Traite et de l'Esclavage » (voir padlet), destinée à questionner individuellement ou collectivement une œuvre d'art, pour conduire une analyse historique sur le sujet, sur les conseils du Réseau des musées, nous sommes tombés sur une pièce énigmatique, le moulage du crâne d'un ancien esclave, Eustache, exposé au sein du Musée Flaubert de Rouen. Nous l'avons choisi comme personnage central de notre projet. L'enquête a alors commencé.

La Flamme de l'Egalité 2020, 2nde Communication visuelle, LP Paul Cornu Lisieux. M. Lienafa

Un portrait du même homme a également été trouvé sur le site des Collections en ligne du Réseau des musées de Normandie : une gravure intitulée [EUSTACHE, issue des collections du musée des Beaux-arts de Saint-Lô](#).

- Aborder la thématique à partir de la BD en lien avec « 2020, année de la BD » :
- [Les Passagers du vent](#), François Bourgeon, Génat Casterman, 5 tomes, 1979-1984.
- [Atar Gull](#), Brûno, Fabien Nury, Laurence Croix, Dargaud, 2011, adapté du roman d'Eugène Sue (1831)
- [Les esclaves oubliés de Tromelin](#), Sylvain Savoia, Dupuis, 2015.

Questionner ces ressources pour conduire une analyse historique.

- Suivre les aventures des héros de fiction (BD : Isabeau, Atar Gull...) sur une carte numérique et comprendre le contexte historique (la traite atlantique, l'esclavage et la révolution).
 - Mener et construire une démarche historique : vérifier que la bande dessinée est respectueuse de la réalité historique, confronter les situations dépeintes dans la BD aux sources historiques sur le sujet (*via* Eduthèque).
 - Collaborer et échanger en histoire géographique.
 - Réaliser les cartels d'information d'un musée virtuel montrant les étapes de la traite et de l'esclavage.
 - Raconter les événements historiques, la vie des acteurs historiques : Eustache, Toussaint Louverture, Jean-Baptiste Belley, Sanité Belair...
 - Contextualiser: rechercher sur internet et au CDI les informations sur ces acteurs historiques. Un exemple sur Gallica : [le prix Montyon reçu par Eustache en 1832](#).
 - Confronter des points de vue d'acteurs différents.
 - Travailler en mode projet.
-
- Le **numérique** (dans les programmes) est au cœur de l'enseignement par :
 - les capacités et apprentissages à construire
 - les pratiques collaboratives
 - les ressources (*via* Eduthèque) et les outils numériques
 - le développement d'une culture numérique au service des apprentissages
-
- **Réaliser collectivement une BD** sur le sujet *via* la nouvelle application BdnF (lancée par la

Bibliothèque nationale de France) nous a paru très cohérente, compte tenu de la démarche suivie et des contenus travaillés, des spécificités de la classe de Seconde communication visuelle qui prépare de futurs graphistes, créateurs de jeux vidéo ou auteurs de BD...

BDnF offre ainsi une immersion au coeur de la fabrique du 9^e art et une occasion d'aborder, de manière ludique, certaines notions propres au genre (construction narrative, temporalité, espace, lien texte/ dessin /intrigues...). Créative et intuitive, l'application s'appuie sur une grande variété de ressources iconographiques, et notamment sur les collections numériques de la BnF, dont certaines ont été découvertes au préalable *via* Eduthèque.

- Élaborer un scénario, choisir des personnages et des décors, définir un format, jouer avec les bulles et la typographie, importer, détourner des images et puiser dans les 6 millions de documents numérisés disponibles sur Gallica, la bibliothèque numérique de la BnF (estampes, photographies, manuscrits, dessins et gravures, unes de presse, cartes et globes, objets d'art, monnaies et médailles...). Les élèves ont pu également s'appuyer sur un corpus d'images libres de droit sélectionnées au préalable sur Eduthèque par le professeur en fonction du thème.
- Un guide de scénarisation embarqué dans l'application donne aux utilisateurs les clés pour produire à leur tour une œuvre en permettant le choix de la forme, du récit, du type de narration tout en prenant compte le support de diffusion final. L'application vient nourrir les écritures scénaristiques des élèves autour des fondements de la dramaturgie.
- L'application [bookcreator](#) pour mettre en forme la BD ainsi réalisée sur BDnF ([lire en ligne](#))
- Collaborer et échanger : travail de groupe à l'oral ou à l'écrit, individuel ou collectif avec l'outil numérique afin de réinvestir toutes les recherches préalables de contextualisation autour du personnage d'Eustache à Saint-Domingue, à la fin du XVIII^e siècle.

