

La pédagogie de la créativité

Sarah BENCHERIF⁽¹⁾ Dr. Amina MEZIANI⁽²⁾

1- Université Mustafa Benboulaïd Batna 2, s.bencherif@univ-batna2.dz

2- Université Mustafa Benboulaïd Batna 2, meziani.amina@yahoo.fr

Soumis le: 04/03/2019

révisé le: 12/04/2021

accepté le: 06/05/2021

Résumé

Dans un contexte voué à la pédagogie de la créativité, cet article propose une double réflexion théorique et pratique pour déterminer les caractéristiques des pratiques pédagogiques les plus propices à la sollicitation de la pensée divergente, un état cognitif caractérisé par la fluidité, la flexibilité et l'originalité des idées qui peuvent se produire lors de l'accomplissement de certaines activités stimulantes en classe de FLE. Dans le but de concrétiser cette refonte pédagogique, une étude quantitative et qualitative menée sur un échantillon limité constitué d'apprenants du collège semble indiquer que la différence de traitement créatif par le biais des simulations numériques entraîne une différence en termes de production écrite chez les apprenants.

Mots-clés: Créativité, pensée divergente, enseignement/apprentissage du FLE, simulation globale.

المنهجية الإبداعية

ملخص

في سياق مخصص لتربية الإبداع، تقدم هذه المقالة انعكاساً نظرياً وعملياً مزدوجاً لتحديد خصائص الممارسات التربوية الأكثر تقضياً إلى التماس التفكير المتباعد، وهي حالة معرفية تتميز بالسهولة والمرونة و أصالة الأفكار التي يمكن أن تنشأ عند أداء بعض الأنشطة المحفزة في تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية. من أجل تعميق هذا الإصلاح التربوي، أجريت دراسة كمية و نوعية على عينة محدودة مكونة من متعلمين في الطور المتوسط تشير إلى أن الفرق في المعالجة الإبداعية من خلال المحاكاة الرقمية يؤدي إلى اختلاف من حيث الإنتاج المكتوب.

الكلمات المفتاحية: إبداع، تفكير متباعد، تعليم / تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية، محاكاة عالمية.

Pedagogy of Creativity

Abstract

In a context dedicated to the pedagogy of creativity, this paper offers a double theoretical and practical reflection to determine the characteristics of pedagogical practices most conducive to the solicitation of divergent thinking, a cognitive state characterized by fluidity, flexibility and originality of ideas that can occur when performing certain stimulating activities in the FLE classroom. In order to concretize this pedagogical overhaul, a quantitative and qualitative study carried out on a limited sample of middle school students seems to indicate that the difference in creative processing through digital simulations leads to a difference in learner's written production.

Keywords: Creativity; divergent thinking; teaching/learning french as a foreign language; global simulation.

Auteur correspondant: Sarah BENCHERIF, s.bencherif@univ-batna2.dz

Introduction:

Il y a deux à trois décennies, la notion de créativité et en particulier les dispositifs créatifs sont devenus une priorité annoncée de plusieurs domaines: économique, social, technologique, etc. Par intérêt, le secteur éducatif fait partie aujourd'hui des domaines qui tentent de tirer profit de cette tendance. En s'attachant aux apports du développement du geste créatif, de nombreuses recherches liminaires⁽¹⁾ militent pour construire une éventuelle pédagogie de la créativité. Cependant, quels rapports l'école entretient-elle avec la créativité? Comment la créativité encourage-t-elle l'apprentissage du FLE? Et dans quel type d'environnement les enseignements construisent-ils un élan à la créativité?

Dans ce contexte dédié à la créativité, voire à la pédagogie de la créativité, cet article se focalise, dans un premier temps, sur la délimitation des frontières de la notion de créativité dans l'ample champ d'études voué à celle-ci, notamment le secteur psychologique, exprimant les premières théories qui sous-tendent son apparition en tant que réflexion entièrement scientifique, puis nous abordons les mutations conceptuelles qui ont permis la construction d'une pédagogie de la créativité en classe de langue. Dans un second temps, un cadre expérimental est envisagé pour concrétiser cette éventuelle alliance de la créativité à la didactique du FLE à travers une démarche novatrice qui met en exergue la pratique des simulations globales via le numérique pour des fins d'allure didactique. Enfin, une réflexion sur d'autres pistes additionnelles soucieuses d'un avenir promettant à l'étude de la notion de créativité en milieu scolaire prendra lieu.

1. Pédagogie de la créativité: à quel niveau?

Situer la notion de créativité dans les étendus champs de son émergence présente une tâche complexe qui nécessite un développement d'une littérature promise d'une richesse plus au moins importante, cela met en avant une sérieuse distinction circonspecte. Dans cette perspective la délimitation des références scientifiques pour une étude dédiée à la créativité est désormais indispensable. Revoir le lexique associé à la notion en question et les formules qui s'entrelacent entre elles, formant tant d'ambiguïté et tant de charge pour la problématique abordée est aussi une priorité redoutable. En effet, cette précision terminologique entre créativité divine, et une autre de posture scientifique s'impose, ici pour éradiquer l'usage courant et quasiment confus et aussi pour consacrer les conditions matérielles de la production de données scientifiques.

Ces frontières porteuses d'une sérieuse interprétation du fond théorique exposent désormais l'aspect scientifique sur lequel nous formulerons une approche fonctionnelle et conforme pour une meilleure vision dans le champ éducatif notamment en didactique du FLE.

1.1. Créativité: d'une capacité innée vers une autre acquise:

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, le début de la conception de la notion de créativité n'ont pas rimé pour de nombreux chercheurs d'où l'appellation «un mot-sac», une sorte de «Fourre-tout»⁽²⁾. Pour la conquête de la reconnaissance, la créativité s'est faufilée dans la vie des humains en se présentant comme une faculté avantageuse à conquérir. Les gains sont assurément concrets dans le simple panorama du quotidien de l'espèce humaine depuis déjà son existence sur terre. Fasciné par tout ce qui est original et nouveau, sans doute l'homme s'est inscrit dans une continuité de fécondité grâce à laquelle l'humanité a progressé vers un confort inouï où la tradition de la créativité semble être le patrimoine d'excellence. L'attrait pour les prodiges de l'acte créatif de sa propre personne a permis à la réflexion en question de s'affirmer comme dominatrice de l'homme d'où la parturition de ce qu'on a appelé l'âge d'or.

Bien qu'il soit fortuit ou équivoque de considérer certains hommes comme des êtres plus créatifs que d'autres voire, des génies cela n'amoindrit pas l'ouvrage sur le développement des capacités de l'espèce humaine. C'est bien cette nature accidentelle riche «des inégalités de stimulus et d'opportunités, qui sont pour une large part fonction de l'environnement plutôt que les individus»⁽³⁾. La résistance de la créativité de jouissance innée n'a pas duré très longtemps pour céder le passage à l'aspect formel qui occupe aujourd'hui une place

significative et revêt plusieurs dimensions suivant le domaine auquel il se rattache. Pour construire les premières frontières entre les partisans de l'aspect inné et ceux de l'apparence acquisitive de la notion en question une quête de preuves sera déployée pour légitimer l'approche de la réflexion de créativité. En effet, l'enrichissement du répertoire langagier dans le monde témoigne largement de cette envie chez les humains d'exprimer leur pensée, voire leur ambition qui va au-delà du son vers l'invention de l'écriture puis de l'imprimerie, ensuite du numérique qui fait la tendance de l'ère actuelle. Le souci de mutation anthropologique fait succéder les inventions pour certifier l'imagination de l'homme puis sa créativité.

Dans cet esprit soucieux d'une créativité scientifique, la démystification du concept en question de toutes autres perceptions mystiques semble importante pour se circonscrire dans une perspective scientifiquement légitime, dans ce sens Alain Beaudot en témoigne: «Seul le profane pense qu'une personne créative a un don particulier que le commun des mortels n'a pas. Cette conception est refusée par les psychologues, vraisemblablement à l'unanimité. La conviction de tous les psychologues est que tous les individus ont en eux tous les aptitudes à des degrés différents, mis à part les phénomènes pathologiques.»⁽⁴⁾.

A travers des preuves irréfutables, l'immanence scientifique considérée comme l'horizon déterminé débouche sur une dévitalisation de l'aspect mystique de la créativité, certainement à une dérision et suspicion qui bloquent toute tentative d'accès à la divinité. Pour une preuve liminaire, nous nous référons au groupe de chercheurs⁽⁵⁾ adeptes du positionnement de la créativité à caractère acquisitif qui s'est montré d'une ampleur d'un silex. Cette liste bibliographique nourrissant ce courant ne manque pas, mobilisant la disposition scientifique soutenue par un ordre fonctionnel de la recherche.

L'attestation des différentes approches psychologiques, notamment (expérimentale, psychométrie, cognitive...etc.) dédiée à l'étude de la réflexion créative est extrêmement importante. En effet depuis son apparition, la créativité a fait l'objet d'étude de nombreuses recherches, procréant des conditions favorables qui permettent le développement, la reconnaissance d'une réflexion scientifique qui s'améliore par expansion. La créativité dès lors conduit à d'autres perspectives de plus en plus crédibles.

L'avènement des notions de mesure, évaluation, et estimation en psychologie pour approximer la créativité agit à partir d'une impulsion de production scientifique qui l'oriente vers un but de reconnaissance bien défini. Ce principe d'évaluation des performances créatives a permis d'enregistrer un intérêt important pour la représentation d'une réflexion essentiellement rationnelle. En fait» le terme –évaluation- contient le mot valuation, est l'acte de mesurer une entité le rend tangible, objectivable et accroît sa valeur»⁽⁶⁾. Dans ce sens, s'ajoute la notion de variété des procédés d'estimation pour offrir encore un autre témoignage probant. Nous appuyons ces déclarations par un modèle relatif à la science psychométrique, notamment les méthodes factorielles attachées à l'évaluation d'une composante vitale à la créativité: les capacités cognitives approchant ainsi les styles de pensée: divergentes, convergentes, capacité à procréer des combinaisons, et des associations cognitives pour une fin créative, aptitude à favoriser un assortiment par rapport à un autre, à comparer et à distinguer des conceptions qui semblent prometteuses et adéquates pour des données particulières. En conclusion l'aspect d'évaluation attribué à la réflexion en question dilate le champ de recherche que l'on peut qualifier d'empirique par excellence.

On ne peut garder sous silence le parallèle entre l'omnipotence du facteur extérieur et l'acte créatif, nous l'abordons car il représente ici un élément de taille dans le développement des performances créatives. Il s'agit d'impacter positivement ou négativement des capacités cognitives relatives à la créativité. Dans toute sa diversité: familiale, professionnelle ou scolaire dont le rôle du facteur environnemental est crucial.

Ce survol de preuves qui bannissent la réflexion divine associée à la notion de créativité sous -tend d'emblée l'aspect scientifique de celle-ci. Cette perspective nous amène à confirmer qu'il s'agit d'une réflexion dont le totem serait l'exploration. On pourrait ainsi

garantir un accès scientifique aux champs des terres de la créativité, fertiles de dotations bénéfiques aux individus.

1.2. La créativité: entre concept et approche:

Sur un axe chronologique, différentes sont les escalas qui dévoilent très clairement que la notion de créativité a effectué un très long chemin pour arriver à ce qu'elle symbolise aujourd'hui. Il n'était pas aisé de trouver une définition scientifique définitive après des croyances purement religieuses et contradictoires⁽⁷⁾. Dans le cadre de notre travail et afin de nourrir cette clairvoyance, nous retenons les travaux menés durant la deuxième partie du XXe siècle que nous considérons très fructueux pour le sujet en question sur le plan scientifique.

L'enrichissement de l'éventail théorique foisonnant dans le champ de la créativité constitue une arme à double tranchant en matière de définition. D'une part, cette richesse d'informations représente un avantage pour étendre les frontières notamment, les points d'ancrage d'études consacrés à la créativité. D'autre part, cette réalité plurivoque susceptible de nous entraîner à soustraire plusieurs interprétations à partir d'un seul concept. Pour ces raisons, et afin d'éviter tout risque d'en perdre les repères, nous favorisons la définition de l'adepte à la créativité le psychologue (Todd Lubart, 2010). Son interprétation est considérée comme une référence d'actualité pour les chercheurs qui frayent aujourd'hui le champ de la créativité, et ce, par des œuvres et des expériences empiriques concluant au profit de celle-ci. La créativité est «la capacité de réaliser une production qui soit à la fois nouvelle (originale), et adaptée (satisfaction de différentes contraintes ou d'exigences d'un problème). Cette production peut être une composition artistique, une histoire»⁽⁸⁾. Il ressort également à cette occasion l'enregistrement d'une situation-problème comme point de départ à toute forme de créativité notamment, dans un processus créatif.

D'un état conflictuel à la production créative concrète, un véritable processus complexe s'apprête à se prononcer pour déceler les profondeurs de cette réflexion. Dans cette ambition saisissante aux concordances dissimulées du produit consécutif et de l'attitude créative, les travaux de Lubart (2003-2018) s'inclinent pour exposer une conception d'une approche dont la question consiste à identifier les différents facteurs quasiment variables et responsables de la croissance ou de l'affaiblissement du geste créatif d'un individu. Cette approche dite multivariée⁽⁹⁾ (Annexe 1) comme son nom l'indique, repose principalement sur des facteurs prégnants qui regroupent un nombre assez important de traits qui agissent sur le processus créatif d'un individu de manière positive ou négative.

«Selon l'approche multivariée, la créativité dépend de facteurs cognitifs, conatifs, émotionnels et environnementaux»⁽¹⁰⁾, cadre de référence à notre recherche, le caractère changeant attribué aux facteurs en question a permis d'allier le domaine de la créativité à celui de l'enseignement / apprentissage du FLE dans la mesure où l'invitation de l'un des facteurs répercute sur l'exploitation des ressources créatives chez l'apprenant, et cela à des fins didactiques⁽¹¹⁾. Les travaux de (Aden, 2008; Capron, 2016) et bien d'autres témoignent largement de l'ambition des chercheurs en langues étrangères de vouloir construire des ponts entre la créativité et les plateformes d'apprentissage du FLE convergeant ainsi à la conception d'une éventuelle pédagogie de la créativité.

Dans cette optique du développement de la prouesse créative chez les apprenants, résultante d'un acte d'expression de l'un ou de plusieurs paramètres de dimensions distinctes, prêter attention aux profondeurs de chacun de ces éléments le conatif, l'émotionnel ou encore le facteur cognitif érige une sorte de toile d'araignée (Annexe 01), dans laquelle les entraves sont assez notables, faisant de la pratique de l'enseignement/apprentissage du FLE le centre de leur toile⁽¹²⁾. Autrement dit, la corrélation qu'entretient la créativité avec l'acte pédagogique dépend du personnage de l'«apprenant» en tant qu'élément commun, et indispensable pour les deux réflexions, en effet l'optimisation de la connaissance et le maniement du processus mental sont au centre des intérêts de la créativité qui «requiert une combinaison particulière de facteurs relevant de l'individu, tels que les capacités intellectuelles et les traits de personnalité et du contexte environnemental»⁽¹³⁾.

En ce sens sur l'évocation des facteurs influants de manière négative ou positive le geste créatif s'appuie sur l'entrave graduelle du territoire de la créativité à celui de la didactique des langues déchargeant ainsi, cette alliance de toute masse à réflexion équivoque.

1.3. La pensée divergente: d'un état cognitif à l'apprentissage du FLE:

La question d'intégrer la créativité à l'école d'aujourd'hui devance largement la simple tendance dont l'école ne peut échapper, or une sérieuse ambition à l'innovation est exprimée: «L'objectif de l'éducation n'est pas seulement l'augmentation du développement des connaissances et compétences spécifiques, mais aussi le support de l'apprentissage collaboratif et de résolution de problèmes créatifs»⁽¹⁴⁾. Il s'agit donc d'une école qui a « un rôle à jouer pour aider les enfants à développer leurs compétences d'adaptation et de créativité»⁽¹⁵⁾.

Situer l'école dans cette visée créative reflète une primauté dédiée à la résolution des problèmes auxquels l'apprenant est souvent confronté, particulièrement face aux activités de production. Et ce, par l'invitation d'une tolérance d'un enseignement /apprentissage créatif engageant une double réflexion sur l'activité pédagogique: la première concerne l'enseignant à travers son recours à des outils en guise créative et la deuxième l'apprenant. En fait, amener l'apprenant à penser de manière créative: engager son imagination, ses capacités de pensée divergente, sa flexibilité cognitive⁽¹⁶⁾, tempérer ses émotions les plus abrogées⁽¹⁷⁾ permettra de vitaliser ses apprentissages langagiers et concrétiser également une pédagogie créative qui implique la mise en place du facteur cognitif⁽¹⁸⁾, une variable qui ébranle ou rassure l'apprenant dans son processus d'apprentissage.

La réflexion qui s'articule autour des facteurs cognitifs de créativité à l'apprentissage du FLE requiert un processus mental qui compromet la mise en œuvre de certaines facettes de la pensée engagée pour des fins d'allure créative. L'accent est mis ici, sur la pensée divergente qui représente une faculté indispensable à la résolution des problèmes de manière générale⁽¹⁹⁾ autorisant ainsi l'apprenant, sujet en question, à produire des issues nouvelles et originales dans les situations conflictuelles d'apprentissage. Guildford (1950) a fait de la pensée divergente une assise pour la conception des premiers tests destinés à étudier et évaluer la créativité. Selon sa théorie factorielle, la pensée divergente est par essence et par son importance en termes de créativité, un aspect tranchant en question de performances créatives chez un individu. Dans cette perspective psychologique, nous empruntons la définition la plus récente: «la pensée divergente est un processus permettant de rechercher de manière pluridirectionnelle de nombreuses idées ou réponses à partir d'un simple point de départ»⁽²⁰⁾.

Pédagogiquement parlant, œuvrer sur le facteur cognitif notamment la pensée divergente de l'apprenant est de rigueur. En effet, la volonté mentale de l'apprenant à multiplier des réponses apparentes à un problème donné particulièrement face à des consignes de production l'écarte de la position d'une personne soumise et le guide vers une alimentation d'esprit critique voire, une personne entreprenante et créative. Il s'agit de vitaliser l'acte d'imagination pour générer le maximum d'idées à partir d'un seul point de départ pour pouvoir postérieurement effectuer ses propres jugements, autrement dit une auto-évaluation. En effet, le passage par l'évaluation des idées serait important pour une question de contrôle du degré d'adéquation des solutions proposées à la fin d'un parcours cognitif vers des résultats créatifs. Ce recul, ou rétrospection remet en cause certains choix précédemment désignés comme intéressants, poussant la personne à réitérer une mise à jour plus fructueuse par rapport à la précédente⁽²¹⁾.

Ce lien tissé entre la créativité et l'apprentissage du FLE sous-tend l'hypothèse d'œuvrer sur les facteurs cognitifs notamment, la valorisation de la pensée divergente désormais référence d'un apprenant à haut potentiel intellectuel, autonome et qui saura reconquérir de façon volontaire des connaissances et d'accéder aux traitements d'informations rapidement.

Qualifié comme source essentiellement personnelle, l'aspect cognitif est jugé profond dont seuls les élèves peuvent régir les pistes mentales les plus appropriées à leur pensée divergente⁽²²⁾ autrement dit, l'enseignant à ce stade n'a qu'à installer un environnement

d'apprentissage fertile qui incite la compétence de la pensée divergente ainsi optimiser la production langagière. Dans cette optique s'engage une perception antérieure d'un enseignant qui se veut indépendant des habitudes et du rituel classique mais prédisposé à un monde promoteur au développement des aptitudes qui assistent le processus créatif d'apprentissage de l'apprenant. La nouveauté et l'originalité surtout en matière de pratiques pédagogiques particulièrement le numérique dans toute sa diversité constitue à ce stade un espace répercutant positivement la performance créative des apprenants.

Lentement, en excavant les profondeurs de la notion de créativité et grâce à l'évolution des recherches promises à cette réflexion, nous avons pu traduire une planification des stations qui par leur cohérence, nous ont permis de charpenter les édifices d'une pédagogie de la créativité révélant ainsi l'acte d'agir qu'il nous faut quotidiennement et qui porterait à croire que la créativité survient quand l'agir d'un individu est affronté à des situations-problèmes.

2. Quel environnement pour la pédagogie de la créativité?

L'enseignement dispensé et recommandé dans une pédagogie de la créativité doit favoriser l'attitude créative de l'apprenant et met en évidence l'apprentissage du FLE. Autrement dit, l'investissement de ces enseignements reflète une mise à jour sur les dotations de l'école moderne. L'enseignant à cet emplacement est appelé à faire preuve de sa créativité en dilatant sa zone de confort vers la conception d'un environnement fécond à l'optimisation de la réussite. L'attention portée ici, est au développement de la créativité et du plurilinguisme via l'usage du numérique dans les pratiques pédagogiques.

Dans le cadre d'une réflexion empirique qui vise une extériorisation des performances créatives d'origines singulières et intimes, une intervention au niveau de la classe en termes de procédés et de techniques d'apprentissage dont le pivot est d'apprendre une langue est indispensable à la manifestation des postures créatives de l'apprenant. Devant le riche éventail des propositions de procédés exposé, notamment via la tendance numérique, on ne peut engager meilleur outil que les simulations globales. Suite à ses premières admissions, les simulations globales⁽²³⁾ ont occasionné des expériences créatives pour répondre aux interrogations du genre: Dans quel type d'environnement l'enseignant de FLE peut-il structurer ses pratiques pédagogiques pour optimiser le potentiel créatif chez l'apprenant?

Cet environnement de base essentiellement pédagogique met en scène un Cosmos virtuel de référence qui par sa construction l'apprenant doit «Simuler la réalité en imaginant des situations qui intègrent toutes les dimensions de l'apprentissage: les activités d'expression écrite et orale.»⁽²⁴⁾ Edifiant un immeuble, un village ou une île la créativité ici, est de permettre à travers ce monde virtuel de «brider l'expression personnelle des apprenants» et d'«ouvrir et aiguiser leur liberté énonciative et discursive»⁽²⁵⁾. Tant ambitionné à apporter aux apprenants une situation d'apprentissage qui rompt avec le rituel et le mode classique d'apprentissage, l'intégration des simulations coïncide avec la valorisation de l'improvisation de l'imagination des apprenants ainsi qu'à la reproduction des idées.

Dans le contexte d'enseignement/ apprentissage des langues notamment le FLE à visée créative, nous interrogeons la notion des TIC comme support assistant à la pratique des simulations globales. En effet, les apports de la technologie de l'information et de la communication impactant positivement les paramètres de mondialisation et du multilinguisme ont connu depuis plusieurs décennies une évolution notable grâce à l'usage rentable et patent recueilli. L'attrait fulgurant aussi des individus à ce genre d'outils a évolué avec l'avènement du réseau internet. Cela a offert aux utilisateurs particulièrement les pédagogues un éventail assez riche d'éventuelles pratiques didactiques pour l'intérêt des apprentissages, imposant ainsi une intégration incontestable des TIC au processus d'apprentissage. Quand le numérique arrive à pénétrer les orées des écoles modernes, il serait rentable d'organiser son mariage aux pratiques des simulations globales, du moment où cette alliance est accostable grâce à des plateformes, des applications, des blogs, et autres pratiques similaires arrangées pour la favorisation des prouesses créatives.

Aborder la pédagogie de la créativité via le numérique ouvrira donc une autre voie théorique en ajoutant à la dualité créativité et didactique du FLE une triade l'instance technologique animée par les simulations globales où l'apprentissage regagne sa qualité de ligne principale. L'investigation dans cet acte théorique doit montrer l'articulation de la créativité dans son sens formel et rationnel à la créativité comme démarche novatrice pointant ainsi des changements étant nourris en grande partie, mais pas exclusivement, par l'innovation technologique qui sollicite l'imagination de l'apprenant et témoigne aussi de la prise de risque de l'enseignant.

Loin de substituer la normativité en classe, la pratique de la simulation globale semble être un moyen qui permet d'aménager les conditions les plus créatives pour lutter contre la simplicité, visant une exploration des ressources matérielles pour des gains cognitifs en termes de productions mentales. Dans cette transposition didactique, nous nous prononçons par une démarche créative voire tester une voie possible d'action didactique prometteuse pour le jaillissement des idées, et ce par l'exploitation de la divergence mentale via l'outil numérique à des fins pédagogiques au niveau des compétences écrites, et qui nécessite dans un second temps une aventure expérimentale envisageant des pratiques à connotation créative.

3. Recherche-action:

Alimentant la thématique à titre collaboratif entre créativité et enseignement / apprentissage de FLE, la littérature scientifique présentée dans le cadre conceptuel permet de lancer une recherche beaucoup plus expérimentale. Cette seconde démarche s'inscrit dans une recherche -action⁽²⁶⁾. Le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECRL, 2001) précise que par son besoin productif et expressif "la classe de langue" est un univers où l'approche actionnelle est davantage privilégiée. Dans cette clairvoyance, opter pour un monde numérique témoigne amplement de la créativité de l'enseignant engageant ainsi l'apprenant à l'action. Nous visons par conséquent une mise en relation entre la conceptualisation de la recherche et les rapports réels sur le terrain: identifier la pratique créative envisagée, comprendre son déroulement et de rendre plus visibles les résultats.

Il s'agit de s'engager dans une série d'expériences au sein de la classe de langue qui met en valeur les réactions des apprenants face aux pratiques des simulations globales via le numérique. Ces séquences pédagogiques sont censées être témoin du cadre expérimental de recherche. Cela nous permettra de répondre aux interrogations émises au départ: Comment la créativité favorise-t-elle l'apprentissage des langues, particulièrement le FLE? Dans quelles conditions l'apprenant saura-t-il exprimer sa créativité?

3.1. Contexte et corpus:

Dans une vision qualitative, cette expérience est réalisée et vécue avec un public constitué d'apprenants du cycle moyen plus précisément des apprenants de deuxième année moyenne, le choix n'est pas aléatoire, en effet en concordance avec leur programme scolaire les apprenants de ce niveau ont un plan d'apprentissage axé sur tout ce qui est imaginaire et fictif qui relève des contes utopiques, fables...etc. La progression annuelle orientée dans cette optique, nous a permis une certaine commodité à l'usage du support simulateur de la réalité.

Un total de 38 enfants participe à l'étude (20 filles et 18 garçons) âgés entre 12 et 14 ans

(M =12.21, é.t.=0,57), répartis aléatoirement à l'intérieur de deux groupes, soit un groupe expérimental et un autre groupe-contrôle. Notons aussi que la durée de cette expérience visant la prédiction du comportement créatif de l'apprenant s'étale sur un trimestre concourant aux tests à court terme par opposition aux tests à longue durée⁽²⁷⁾.

Le recours au dispositif appelé simulation via le numérique s'impose ici, pour des raisons pédagogiques et scientifiques. En effet, l'ambition de procéder de manière inhabituelle, cependant innovante s'est manifestée dans un jeu virtuel «SIMS»⁽²⁸⁾: cité, village, simulation d'île. Testé déjà par Puozzo -Capron⁽²⁹⁾. Cette application fournit les pratiques possibles pour la concrétisation des simulations globales via le numérique dans la mesure où elle privilège une «langue fictive désignée Simlish qui ne consent aucun attachement à aucune langue

spécifique, d'être universelle, et de laisser une possibilité colossale à l'imagination du joueur quant à l'interprétation des dialogues.»⁽³⁰⁾.

Cette contribution implique l'engagement des apprenants dans une séquence d'apprentissage qui vise la production et l'expression des idées à partir d'une consigne partiellement ouverte comme image directrice et une opportunité à l'émergence des idées⁽³¹⁾. Le tableau ci-dessous présente l'unité thématique autour de laquelle nous avons conçu les séquences pédagogiques qui nous ont menées à recueillir des données:

Objectifs:	Déterminer les idées des apprenants dans leur fluidité (nombre d'idées émises), leur flexibilité (nombre de catégories d'idées) et leur originalité (fréquence statistique des idées).
Consigne:	Imaginer et produire la situation initiale (début) d'un conte. Imaginer et produire la situation finale (fin) d'un conte.
Remarques:	- Des productions particulièrement écrites
Ressources métalinguistiques	-Formules d'ouverture -Formules de clôture - Imparfait . -Passé simple.
Durée:	12 semaines

3. 1. 1. Critères d'évaluation:

Pour approcher les résultats et dévoiler la capacité créative des élèves notamment valider l'hypothèse émise au début de la recherche: l'optimisation des facteurs cognitifs, voire la pensée divergente chez les apprenants par le biais des pratiques des simulations, cette expérience implique une réflexion sur les critères d'évaluation typiques à l'aspect cognitif. De là, s'opère non seulement l'évaluation envisageable de la créativité, mais aussi une exigence d'un instrument fiable qui permet à celui qui mesure la créativité d'interpréter les niveaux de la performance créative chez un individu. Aborder l'évaluation de la créativité de manière concrète préconise une certaine ponctuation sur les mesures de créativité réfléchissant sur des dimensions apparentes liées à l'**objectivité**, l'aspect unique constituant de la créativité, dans notre cas la production créative. Préalablement établis par Guilford en 1950 puis repris par Lubart en 2010, les critères pris comme référence de l'évaluation sont présentés par ce dernier comme:»Trois indices permettant d'identifier et de mesurer la pensée divergente: la fluidité, la flexibilité, et l'originalité»⁽³²⁾. Ces repères seront pris comme référence d'un jugement porté sur les productions écrites présentées par les apprenants pour une analyse effectuée sur l'échelle dite de «Likert»⁽³³⁾. Conçue en 1930 pour connaître l'opinion, voire le degré de satisfaction des évaluateurs ou des individus sur un objet ou une réalisation donnée, l'échelle de «Likert» s'articule autour de sept (7) points assemblés en trois niveaux: (De 1 à 2 faiblement créatif, de 3, 4, jusqu'à 5 moyennement créatif, de 6 à 7 fortement créatif). Dans notre cas, cette mesure apporte un jugement sur le degré d'authenticité des productions écrites des apprenants, voire des performances créatives révélées par des produits écrits dans un aspect qualitatif (**Flexibilité**: la variété des catégories dont lesquelles l'apprenant puise pour faire ressortir les idées, **originalité** aspect de rareté des idées), et quantitatif (**Fluidité**: nombre d'idées émises).

3.1.2. Les évaluateurs de la créativité:

Le retour aux évaluateurs, communément de cette expérience semble être nécessaire en termes de précision et d'objectivation de l'évaluation. Il est admis que le jugement de ces performances par les enseignants, professeurs est parfaitement légitime et cela va aussi aux pairs du même contexte⁽³⁴⁾. Or, dans ce cas, le jugement est le résultat de deux évaluateurs distincts, le premier est l'enseignant chargé de la réalisation de l'expérience, dans la mesure où cette personne correspond parfaitement à la modération de l'interaction recueillie de la pratique des simulations globales via le numérique en classe, parce qu'elle a partagé les moments les plus importants dans ce cosmos virtuel avec les apprenants, par conséquence elle peut témoigner des interactions des élèves, la fluidité, la flexibilité, et l'originalité des

pensées, les commentaires traduits et aussi tempérer les difficultés constatées. Le deuxième; un enseignant étranger par rapport aux apprenants, en effet le degré de «proximité»⁽³⁵⁾ dans certains cas peut entraîner une certaine subjectivité, voire une évaluation imprécise. Cependant, pour gérer le degré de divergence dans l'évaluation, un consentement sur la procédure du jugement a été assuré notamment pour les critères visés. Il est à noter aussi que le choix de l'échelle de sept points concorde parfaitement avec le barème de la production écrite (sur sept points) au collège imposé par la tutelle, cette procédure nous a assuré une certaine commodité avec les évaluateurs, et aussi les apprenants.

3.2. Procédure:

Un groupe expérimental participe aux séquences pédagogiques par le biais de différents scénarios du dispositif de simulation, le deuxième groupe reçoit essentiellement des cours ordinaires (sans avoir recours aux simulations). Les tests correspondant aux consignes de productions sont administrés aux deux groupes de recherche de façon identique parce qu'il s'agit de vérifier l'efficacité de stimuli de la créativité des apprenants que sont les simulations numériques.

Le devis expérimental de cette recherche peut être illustré comme étant un processus qui engage les apprenants dans des tâches de production écrite à partir d'une situation-problème qui mène impérativement à une production cognitive à partir de laquelle la genèse d'idées se prononce. Inspiré des descriptions et des formalisations des stratégies pédagogiques modulées en fonction des objectifs⁽³⁶⁾, le processus suivant représente la concrétisation de cette refonte pédagogique

Groupe-expérimental:	Groupe-contrôle:
Situation -problème (consigne)	Situation -problème (consigne)
↓	↓
projet: environnement immersif (idéation)	projet: un environnement commun (idéation)
↓	↓
essai de réalisation (action)	essai de réalisation (action)

Ce processus s'exécutera dans deux environnements distincts, le premier numérique qui projettera l'apprenant dans une réalité virtuelle, une simulation voire une immersion dans un cosmos différent du décor de la classe de langue habituelle, or le second est qualifié de commun, le décor pour les apprenants n'est rien qu'une salle de classe ordinaire.

De toutes les conséquences de l'étude entreprise sur la créativité, ce sont celles qui ont été observées et recueillies qui auront certainement l'influence la plus marquée et la plus durable. En s'appuyant sur les logiciels de traitement des données tel que le SPSS nous avons pu traduire les mesures des comportements créatifs prédits en un résultat quantitatif significatif. Le succès dans la réalisation de ces statistiques est le fruit d'une formation intensive dans la gestion du logiciel en question. Une formation qui a duré en moyenne six semaines de quatre heures par semaine.

3.3. Bilan de l'expérience:

Partant de l'hypothèse du départ: mobiliser un enseignement / apprentissage du FLE favorisant l'émergence de la pensée divergente par l'évocation d'un environnement numérique approprié à l'improvisation et l'imagination, assurant ainsi une extériorisation d'idées créatrices, voire une amélioration de la performance écrite. Ces progrès doivent se traduire par l'analyse des données recueillies bien qu'elles soient variées, l'ouvrage sur la grille d'évaluation a été conçu pour estimer doublement cette variété des données: le potentiel créatif de l'apprenant voire, la divergence cognitive d'une part et la rentabilité du nouveau dispositif qu'est la simulation numérique à l'apprentissage et à la créativité de l'apprenant d'une autre part. L'illustration des données descriptives sur la question d'évaluation de l'aspect créatif des groupes expérimental et contrôle est une traduction statistique des scores recueillis à partir du protocole de l'étude empirique (Annexe 2).

3.3.1. Données descriptives reliées aux critères exprimés dans la pensée divergente:

Une première analyse des résultats statistiques en tableau scindé (Tableau 1) a été effectuée pour déterminer les moyennes et les variances du résultat obtenu par les apprenants des deux groupes de manière confrontée. Les conséquences enregistrées face à ce test à consignes ouvertes se traduisent par les moyennes suivantes (fluidité 5,0526 / flexibilité 4,4474 / originalité 4,5000), les apprenants du groupe-témoin marquent un score de (fluidité 2,6842 / flexibilité 2,4211 / originalité 2,6053). Cette première procédure, nous a permis de constater une différence significative dans les résultats. Les trois critères d'évaluation montrent un score notifiant pour le groupe expérimental qui varie entre les mesures d'une propriété moyenne sur l'échelle de Likert.

Tableau1.

Analyse des résultats aux tests de consignes ouvertes des apprenants du groupe expérimental(N 19) et du groupe contrôle (N 19) en tableau scindé
Statistiques

Méthode		L'originalité	La flexibilité	La fluidité
Avec les simulations	Valide	19	19	19
	Moyenne	4,5000	4,4474	5,0526
	Variance	1,472	1,719	2,053
	Valide	19	19	19
	Moyenne	2,6053	2,4211	2,7895
	Variance	,655	,396	1,731

Le tableau ci-dessus nous a permis d'effectuer une autre analyse récapitulative qui indique les moyennes intégrales obtenues par les apprenants du groupe expérimental (4,666) et celles du groupe-contrôle (2,605).

A partir de cette description statistique nous parvenons à réaliser d'autres tests plus concluants par rapport à l'efficacité des séquences pédagogiques via le numérique.

3.3.2. Efficacité des pratiques de simulations en termes de rendement cognitif:

En se basant sur les conséquences précédentes, un autre examen se prononce pour plus d'objectivation. Cela consiste à chercher si la variable dépendante (les pratiques des simulations numériques) a pu influencer la situation d'enseignement/ apprentissage du FLE. Ce test met en jeu deux échantillons indépendants complètement aléatoires c'est-à-dire le groupe expérimental et le groupe-contrôle face à un facteur dépendant, catégoriel celui du recours ou non aux pratiques des simulations via le numérique.

Tableau2.

Analyse d'une situation d'enseignement/apprentissage via les pratiques des simulations (variable dépendante)

Les apprenants du groupe expérimental (N 19) par rapport au groupe contrôle (N 19)
Test d'échantillons indépendants

	Test de Levene sur l'égalité des variances		Test-t pour égalité des moyennes				
	F	Sig.	T	ddl	Sig. (bilatérale)	Différence moyenne	Différence écart-type
S Hypothèse de variances égales	2,198	,147	6,027	36	,000*	2,06140	,34204
O Hypothèse de variances inégales			6,027	32,778	,000	2,06140	,34204

*Significatif <0.05

A partir de ce test, nous pouvons constater une différence concrète entre les moyennes des deux groupes (Test t = 6,027 ddl = 36, **p = 0,000**). En effet, le résultat affiché dans le tableau ci-dessus nous mène vers l'affirmation de la deuxième hypothèse qui précise l'inégalité des résultats des deux groupes, en d'autres termes l'hypothèse dite nulle dans le langage

informatique qui suppose l'égalité des moyennes des deux groupes sera rejetée parce que le degré de signification est signalé moins de 0,05.

3.3.3. Au-delà de la signification statistique: la taille de l'effet des simulations numériques sur l'efficacité des apprentissages:

Dans une perspective additionnelle, le test précédent nous a permis d'aller apprécier l'importance ou la magnitude de la différence de moyennes entre les deux groupes. Grâce à cet examen nous pouvons désormais calculer le degré de l'impact des simulations via le numérique sur le efficacité des séquences pédagogiques fournies.

Tableau 3.
Analyse de la force de l'association des
pratiques de simulations au rendement
cognitif des apprenants

	Eta	Eta carré
Méthode * SCORE	,832	,693*

*Significatif > 0,14

Le tableau ci-dessus révèle une association statistiquement significative entre le dispositif numérique orienté dans l'usage de l'environnement virtuel et les scores obtenus en matière de production cognitive. Le résultat obtenu de l'indice Eta carré est de (0.693), cette moyenne témoigne d'un effet de grande taille (autour de 0,14 et plus) d'une telle association.

3.4. Discussion:

Rappelons que l'objectif de cette recherche est bien de joindre les gains de la créativité à l'école particulièrement en classe de FLE, nous étions aussi soucieux d'identifier le degré d'adéquation des pratiques de simulations numériques sur le rendement des compétences cognitives de l'apprenant voire son apprentissage. Grâce à ce cadre pratique de la recherche nous avons pu recueillir un grand nombre de mesures répétées sur 38 apprenants (12 à 14 ans) pendant une période de trois mois. Dans cette perspective fonctionnelle, nous avons enregistré la présence de plusieurs indices qui marquent l'intérêt du développement du potentiel créatif des apprenants dans la classe de FLE. La mention s'applique également à l'usage des TIC, ce procédé a permis de mettre en action une situation fictive, médiatrice entre la divergence cognitive et le caractère expressif de la langue.

La validité des résultats obtenus dans cette recherche se présente dans l'articulation et la complémentarité de ses séquences. Partant de l'acte d'évaluation qui fait partie intégrante du processus d'apprentissage et aussi une station cruciale dans notre étude. Parvenir à supporter l'ensemble des activités de référence et de gérer les stratégies caractéristiques de l'évaluation des produits écrits était capital pour nous. En effet, il est très fréquent de marquer une certaine divergence entre les notes attribuées par les évaluateurs à un même produit, or dans notre cas nous avons pu enregistrer une faible divergence qui varie entre (0,25 et 0,50) dans certaines estimations. Cette distance s'explique par la nature même du comportement d'évaluation qui met en jeu une interaction entre la personnalité de l'évaluateur et la situation d'évaluation⁽³⁷⁾.

A partir des notes obtenues, la conception complémentaire et collationnée des analyses a permis de retenir une quantité de données significativement interprétée prévoyant ainsi les prérogatives de l'exploitation de la créativité en classe de langue. Au niveau de l'efficacité de la situation d'enseignement/ apprentissage sur la productivité cognitive de l'apprenant, l'immersion virtuelle semble aussi efficace qu'un environnement commun. Cela signifie probablement qu'à travers ce jeu simulateur et ces consignes ouvertes une situation d'agir créatif s'installe. Pour les apprenants «le jeu, la fiction, -le comme si- leurs permettent d'échapper au réel, à la causalité, aux stéréotypes, pour inventer, pour créer»⁽³⁸⁾. L'usage des TIC à des fins éducatives a témoigné également d'une autre forme de créativité d'ordre numérique relative aux tendances convives dans les écoles contemporaines. Ces démarches et leurs impacts sur les processus d'apprentissage et d'enseignement permettent de franchir des contraintes spatiales et assistent la transposition voire la médiatisation des simulations globales en classe de langue. En effet, l'essor du numérique permet un développement

incontestable de la personne d'apprenant, « le numérique n'est qu'une gamme d'outils. Et comme en peinture, les pinceaux sont une invitation à la création. Il est indubitable que les outils numériques sont une merveilleuse invitation à la créativité. Celle des élèves, mais aussi celle des enseignants. »⁽³⁹⁾. La création de conditions favorables d'une organisation d'activité d'apprentissage nous a garanti de façon certaine le développement quantitatif des résultats. En effet, les interactions et l'implication des apprenants certifient largement la concordance du monde numérique notamment le virtuel aux séquences d'enseignement/apprentissage du FLE.

Ces conditions de travail ont non seulement permis d'atteindre les objectifs fixés, mais aussi nous ont permis d'enregistrer des initiatives ahurissantes de la part de ces élèves. Nos attentes à travers la pratique d'une pédagogie de la créativité se sont manifestées également sur leur aspect qualitatif. Autrement dit, d'autres conséquences ont été considérées au sein du groupe expérimental ayant bénéficié des simulations, en fait « le passage du -je- des personnages de la méthode, au -je- de l'élève favorise la distanciation, la critique, le jugement et permet la discussion »⁽⁴⁰⁾, un tel exercice nous a autorisé à relever l'ambition des élèves à appartenir au nouveau cosmos. On cite dans ce cas une catégorie d'élèves, chez qui on a constaté une carence lexicale, mais ils luttent contre ce manque de mots par: «Monsieur, j'ai une idée, mais comment dire? Un tel ou tel mot», «Est ce qu'on peut agir de telle ou telle manière?» A ce moment d'animation de l'activité les prises d'initiative et la prise de risque prennent le devant dépassant ainsi les attentes de l'enseignant accompagnateur. Cela nous a obligé à accorder à la dimension de fluidité via l'aspect verbal une prépondérante place. Il est à noter que «la parole est l'un des premiers jouets; c'est aussi un jouet qui se prête à une créativité infinie»⁽⁴¹⁾. Il est autorisé en conséquence l'échange du vocabulaire entre les apprenants, et l'usage des banques de mots qui offrent une certaine implication de l'apprenant tempérant ainsi cette défaillance lexicale. Ces carences constatées sont dans notre cas un témoignage du degré de la motivation chez l'apprenant. Généralement, quand on constate un enfant distant par rapport à ses apprentissages, ce dernier ne nous facilite souvent pas la tâche de repérer ses lacunes, or dans le cas présent, il les dévoile clairement reflétant de la sorte son ambition et la compétitivité qui s'opère de manière très explicite.

La concurrence de produire, de se démarquer de l'autre et de préférer un mot par rapport à un autre pour dire mieux certifient l'esprit imaginaire en ceux qui y participent, désormais référence d'un apprenant à haut potentiel intellectuel, autonome et qui saura volontairement mobiliser des compétences cognitives et d'accéder au jugement afin de valider ses idées (Annexe3). L'augmentation des critères attestés à l'évaluation de l'élément variant dans la conception de cette expérience, qui est la mobilisation de la divergence cognitive en termes d'originalité a permis d'analyser les occurrences aperçues dans les productions des apprenants du groupe expérimental qui ont vécu cette expérience et qui convergent à l'homologation de notre hypothèse. Autrement dit, un apprenant qui échappe aux stéréotypes de la production, à l'insuffisance lexicale, notamment au rétrécissement de l'imagination aurait donc saisi l'opportunité de cet agissement cognitif à neutraliser l'échec de la pratique pédagogique. Selon l'approche multi-variée, le facteur cognitif parmi d'autres contribue par excellence au développement du potentiel créatif notamment à son expression.

S'interroger sur les avancées de cette démarche singulière en classe de langues, sur l'attribution des SIMS, dans ces séquences pédagogiques nous a permis de comprendre ce besoin de vouloir apprendre dans une certaine commodité inédite, recueillie ultérieurement pour stimuler la créativité « les simulations globales ne sont pas exclusivement utilisées dans le cadre de l'apprentissage des langues. En formation d'adultes, elles ont pour objectifs de développer les aptitudes à la créativité, au travail en groupe, à la prise de décision. »⁽⁴²⁾. C'est ainsi, que les potentialités des activités langagières auront trouvé un terrain idéal pour leur réalisation. Simuler a permis la particularité de mobiliser plus de ressources inhabituelles de la part de l'enseignant, mais surtout de l'apprenant. Cette récurrence vécue et constatée en matière de prise d'initiative, de flexibilité mentale, de productions langagières fluides nous

interpellent en ce qu'elle valide de ce voyage virtuel incitant au développement de la prouesse créative des apprenants des écoles contemporaines, mais acteurs de la société de demain.

Cette situation d'apprentissage dédiée à la pédagogie de la créativité a permis de répondre à nos interrogations, en impliquant le facteur environnemental et celui de la cognition. Envisager d'autres perspectives notamment la considération du facteur conatif sera désormais fructueux pour l'essor de l'acte d'apprendre.

Conclusion:

Un éveil à la notion de créativité a été mis en exergue, au niveau de cet article, en se référant particulièrement aux nombreuses théories en psychologie qui sous-tendent ce courant scientifique accordant une place d'opulence à la créativité dans les contextes ordinaires, ou encore professionnels. Les mutations envisagées dans les champs éducatifs ambitionnent aussi, à démontrer que le geste créatif, passe actuellement pour une aptitude qui garantit la pérennité du succès d'une certaine façon. En effet, dans une représentation variable, entre banalité, platitude et singularité des choses, le chemin qui conduit de la normal à l'exceptionnel, voire à la créativité est orienté et envisagé vers un trajet bien déterminé qui part du néant, du brut du terme créativité arrivant à cette approche expressive sous-tendue par des pionniers en la matière en question.

S'interroger sur les objectifs d'un acte d'enseignement/apprentissage, c'est se prononcer dans un acte de vie,⁽⁴³⁾ l'apprenant est donc, le citoyen de demain, qui dans tous les domaines peut apparaître: Architecture, enseignement, artistique...etc. Dans cette logique d'apprentissage dans laquelle s'introduit l'apprenant, la reconnaissance des apports de la tendance réflexive sur la créativité, notamment les procédés à titre créatif sont indispensables. L'engagement dans une pédagogie de la créativité dans la classe, notamment celle du FLE apprend à ceux qui y participent à s'emparer de toute forme prometteuse au potentiel créatif de l'apprenant, et pour pouvoir tirer des profits pédagogiques de cette tendance, l'acte de puiser des différents facteurs soutenant les édifices de la créativité: la cognition, la conation, l'émotion ou encore l'environnement enrichira l'office auprès des intervenants, garantissant ainsi l'optimisation aussi bien des attitudes que des connaissances.

Notes et références bibliographiques:

- 1- Ces recherches pluridisciplinaires (psychologie, psychopédagogique, éducatif) rassemblent des chercheurs parmi lesquels: (Guildford, J-P, 1950; Torrance, E-P, 1979; Beaudot, 1979; Amabile, T, 1995; Lubart, T. 2003; Aden, J, 2008; Capron, I, 2013), et concernent essentiellement la construction d'une pédagogie de la créativité.
- 2- Beaudot, A. (1973). Vers une pédagogie de la créativité. Paris: ESF,
- 3-Guildford, cité, par Beaudot, 1973, Vers une pédagogie de la créativité. Paris: ESF, p 11.
- 4- Beaudot, A. (1973). Vers une pédagogie de la créativité. Paris: ESF, p 14.
- 5-Les chercheurs partisans de la créativité scientifiquement traité sont nombreux (Guildford, J-P, 1950; Torrance, E-P, 1979; Beaudot, 1979; Amabile, T, 1995; Lubart, T. 2003; Aden, J, 2008; Capron, I, 2013),
- 6- Runco et Chand (1994) cité par Lubart & Besançon, 2015
- 7-Ceci est particulièrement traduit par les premières conceptions de la notion de créativité à l'antiquité, et même après, à travers les réflexions phrénologiques, qui insistent selon Gall (Cité par Brost, Dubois & Lubart: 3), que les facultés créatives chez les humains sont relatifs à l'aspect divin, voire des génies.
- 8- Lubart, T. (2010), Psychologie de la créativité, Paris: Armand Colin, p 10.
- 9- Une nomenclature de recherche œuvrant dans des allées divergentes, mais également vigilantes aux jalons menant à l'identification des différents facteurs hâtant ou freinant la performance créative vise une conception d'une approche multivariée ayant pour but d'étudier les modalités inéluctables de ces facteurs sur un individu.
- 10- Puozzo Capron, 2016, La Créativité en éducation et en formation, De Boeck, p 54.
- 11- Optimisation des apprentissages du FLE en éveillant la créativité chez l'apprenant.
- 12- (Annexe 1).
- 13- Lubart, T, (2010), Psychologie de la créativité. Paris: Armand Colin, p 12.
- 14- Lubart, T, (2015), La créativité de l'enfant, Bruxelles: Margada, p 7.
- 15- Idem.

- 16- Guilford, (1950); cité par, Beaudot, (1979), La créativité, Paris: DUNOD, p 24.
- 17- Puozzo-Capron, I, Pédagogie de la créativité: de l'émotion à l'apprentissage, Éducation et socialisation, 2013, p 174
- 18- Parmi l'ensemble des facteurs d'une approche multivariée, le facteur cognitif fait l'objet de cet article, pour des raisons liées à l'importance accordée à ce facteur depuis les premiers travaux dédiés à la créativité. Ce privilège est néanmoins consultable au niveau des travaux de Guilford (1950), Beaudot, (1979), Lubart, 2010.
- 19- Selon les recherches en mouvement cognitif, notamment Lubart, 2010, l'identification, et la définition d'un problème requiert l'entremise plusieurs pistes capable à donner une solution (pensée divergente); à auto-évaluer sa progression, pour une validation éventuelle de la solution du problème;
- 20- Lubart, T. (2010), Psychologie de la créativité, Paris: Armand Colin, p 19.
- 21- Il s'agit là, d'une composante indispensable à la dynamique des tâches destinées à la conception créative, bien qu'elle puisse inclure plusieurs d'autres appellations; d'évaluation (Lubart, 2010) de vérification (Wallas, 1926) ou de validation (Amabile, 1996), Cette étape doit, en outre, être associée à la pensée divergente citée antérieurement. Et ce, pour contrôler le degré d'adéquation des solutions proposées à la fin d'un parcours cognitif vers des résultats créatives.
- 22- Beaudot, A, (1973), Vers une pédagogie de la créativité. Paris: ESF, p 97.
- 23- Yaiche, F, (1996), Les simulations globales: Mode d'emploi: Hachette, p 4.
- 24- Debyser, F. (1996), L'immeuble: simulations globales. Paris: Hachette, p 86.
- 25- Beacco, J.-C. (2007). L'approche par compétences dans l'enseignement des langues. Paris: Didier, p 242.
- 26- Becker H., Les ficelles du métier. Comment conduire sa recherche en sciences sociales, Paris, La Découverte, 2002 (Original publié en 1998).
- 27- Dans son article dédié à la validité prédictive des tests de pensée créative, E-PTorrance distingue deux type d'évaluation, le premier de courte durée (d'une semaine à neuf mois) et le deuxième qui prend des années, p 66.
- 28- En 1997, sous la gérance de Will Wright, le jeu de simulation de vie «Sims» a été développé, pour offrir aux internautes une aventure qui s'entame par la création d'un avatar, sa famille. Axé sur des interactions et des comportements sociaux, «Sims» devient, le jeu le plus vendu de l'histoire en 2001.
- 29- Puozzo-Capron, I, Pédagogie de la créativité: de l'émotion à l'apprentissage, Éducation et socialisation 2013.
- 30- Marine Wauquier, 2016, «Langues et pratiques du Geek: le Simlish» Disponible sur: <https://vonguru.fr/2016/06/12/simlish-langue-fictive/> (Consulté, le 03/05/2018).
- 31- Lubart, T. (2015). La créativité de l'enfant. Bruxelles: Margada, p 162.
- 32- Ibid., p 162
- 33- Ibid., p 160.
- 34- Ibid., p 152.
- 35- Selon (Lubart, 2010:152), l'évaluation de la performance créative est possible par des pairs, ou des superviseurs, et cela sur des épreuves, tâches, tests, échelles, ou questionnaires liées à la composante cognitive, ou autres, or, dans certains cas, une évaluation objective, doit écarter l'aspect de proximité.
- 36- Laurent-Delchet, M. (1974), Langage: Langue parlée- Langue écrite et Créativité à l'école maternelle, BIALEC, p 101.
- 37- Petitjean, B. (1984). Formes et fonctions des différentes formes d'évaluation. In: Pratiques: linguistique, littérature, didactique, p 17.
- 38- Care, J-M et Debyser, F, (1987), Jeux, langage et créativité. Paris: Hachette, p 90.
- 39- Yaiche F, (1996), Les simulations globales, Mode d'emploi, Hachette, p 14.
- 40- Ibid., p 77.
- 41- Ibid., p 8.
- 42- Dominé G, (2017), Les TICE en classe, mode d'emploi, Paris, ESF, p 134.
- 43- Lubart, T. (2015). La créativité de l'enfant. Bruxelles: Margada, p 6.

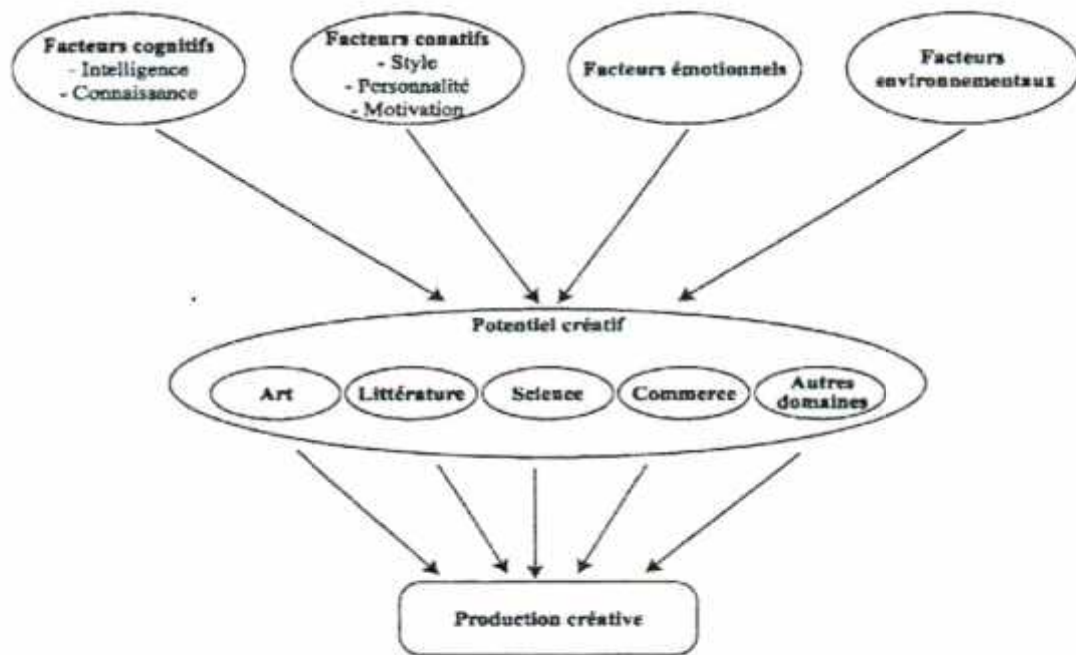
Bibliographie:

- 1-Aden J, Apprentissage des langues et pratiques artistiques. Créativité, expérience esthétique et imaginaire, Paris, éditions Le Manuscrit, 2008.
- 2-Aden J, (2009), La créativité artistique à l'école: refonder l'acte d'apprendre, Synergies Europe, n°4, p 173-180.
- 3-Aden J. et Piccardo E, La créativité dans tous ses états: enjeux et potentialités en éducation, Synergies Europe, n°4, 2009.

- 4-Beacco, J.-C. 2007, L'approche par compétences dans l'enseignement des langues. Paris: Didier,
 - 5-Aden, J, (2008), Apprentissage des langues et pratiques artistiques. Créativité, expérience esthétique et imaginaire, Paris, éditions Le Manuscrit.
 - 6-Beaudot, A, (1981). La créativité à l'école. Paris. (Original publié en 1969)
 - 7-Beaudot, A. (1973). Vers une pédagogie de la créativité. Paris: ESF.
 - 8-Beaudot, A. (1979). La créativité. Paris: DUNOD.
 - 9-Becker, H, (2002) Les ficelles du métier. Comment conduire sa recherche en sciences sociales, Paris, La Découverte, (Original publié en 1998).
 - 10-Borst G, Dubois A, et Lubart, T, Structures et mécanismes cérébraux sous tendant la créativité: Université Paris 5, 2006.
 - 11-Conseil de l'Europe, Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues: apprendre, enseigner, évaluer, Paris, Didier. 2001.
 - 12-Care, J-M et Debyser, F, (1987), Jeux, langage et créativité, Paris, Hachette.
 - 13-Debyser, F. (1996), L'immeuble: simulations globales, Paris, Hachette.
 - 14- Dominé G, (2017), Les TICE en classe, mode d'emploi, Paris, ESF.
 - 15-Gianni, R, (2010), Grammaire de l'imagination: introduction à l'art d'inventer des histoires, Saint - Amand- Montrond (18), CLERC.
 - 16-Lubart, T. (2010), Psychologie de la créativité, Paris, Armand Colin. (Original publié en 2003)
 - 17-Lubart, T et Besançon M, (2015), La créativité de l'enfant, Bruxelles, Margada.
 - 18-Laurent-Delchet, M. (1974), Langage: Langue parlée- Langue écrite et Créativité à l'école maternelle, BIALEC.
 - 19-Piccardo-Capron I, (2016), La Créativité en éducation et en formation, De Boeck.
 - 20-Piccardo-Capron I, Créativité et Technologies de l'Information et de la Communication dans l'enseignement/apprentissage des langues étrangères, Milano, 2005.
 - 21-Piccardo-Capron I, Pédagogie de la créativité en classe de langue dans la formation professionnelle, Prismes, n°17, 2012b, p 60-61.
 - 22-Piccardo-Capron I, Favoriser les savoir-être par l'apprentissage des langues, L'Éducateur, n°7, 2012, p 17-18.
 - 23-Piccardo-Capron I, Français et pédagogie de la créativité, L'école valdôtaine, n°91, 2012, p 61-63.
 - 24-Piccardo-Capron I, Barioni R, Apprentissage autonome: du savoir à la compétence pragmatique, Les Langues Modernes, n°3, 2012, p55-61.
 - 25-Puozzo-Capron, I, Pédagogie de la créativité: de l'émotion à l'apprentissage, Éducation et socialisation, 2013.
 - 26-Petitjean B. Formes et fonctions des différents types d'évaluation. In: Pratiques: linguistique, littérature, didactique, n°44,1984. L'évaluation, p 5-20.
 - 27-Yaiche F, (1996), Les simulations globales, Mode d'emploi, Hachette.
- Webographie:**
- 1-Marine Wauquier, 2016, «Langues et pratiques du Geek: le Simlish» Disponible sur: <https://vonguru.fr/2016/06/12/simlish-langue-fictive/> (Consulté, le 03/06/2018).
 - 2-Alexis Hassler, La description avec les sims, 24 septembre 2015, disponible sur: <https://flejeuxvideo.wordpress.com/2015/09/24/seance-la-description-avec-les-sims/> (consulté, le 04/07/2018).
 - 3-Alexis Hassler, Contrôle: La description avec les sims, 9 octobre 2015, disponible sur: <https://flejeuxvideo.wordpress.com/2015/10/09/seance-contrôle-la-description-avec-les-sims/> (Consulté, le 04/07/2018).
 - 4-Laurence Schmoll, 2017, Penser l'intégration du jeu vidéo en classe de langue, Disponible sur: <https://journals.openedition.org/apliut/5722> (Consulté, le 06/07/2018).

Annexes:

1. Figure 1: Approche multivariée de la créativité



Représentation de l'approche multivariée de la créativité.

Source: Lubart, T. (2010), Psychologie de la créativité, Paris, Armand Colin.

2. Données extraites des copies

Groupe expérimental

Participants	Juge1 Originalité	Juge2 Originalité	Juge 1 Flexibilité	Juge 2 Flexibilité	Juge 1 Fluidité	Juge 2 Fluidité
Hasna	5	5	4	4	6	6
Kamel	4	3	4	4	5	5
Louai	4	5	4	3	4	4
Djihane	4	6	2	3	4	4
Hiba	3	3	3	4	4	4
Selsabil	4	5	3	4	4	4
Radhia	7	6	7	6	7	7
Mehdi	4	5	5	6	6	6
Akram	7	6	7	6	7	7
Taima	2	2	3	4	3	3
Maroua	3	3	3	3	4	4
Rofaida	4	5	4	5	4	4
Nadjet	4	5	4	4	5	5
Mehdi	4	5	5	6	4	4
Younes	3	4	4	3	3	3
Meriem	7	6	7	6	7	7
Abderrahmane	4	4	4	6	5	5
Oumaima	6	5	7	6	7	7
Intissar	5	4	5	4	7	7

Groupe témoin

Participants	Juge1 Originalité	Juge2 Originalité	Juge 1 Flexibilité	Juge 2 Flexibilité	Juge 1 Fluidité	Juge 2 Fluidité
Saad	4	4	3	3	5	5
Asma	1	2	2	2	2	2
Hani	2	2	1	2	2	2
Aya	3	2	2	2	3	3
Anis	4	3	3	3	4	4

Ali	5	4	4	4	5	5
Ritedj	4	3	3	3	5	5
Saloua	3	3	3	2	3	3
Meriem	2	3	3	3	4	4
Oussama	2	3	2	2	3	3
Redha	2	2	3	2	2	2
Wael	2	3	2	2	2	2
Mohamed	3	2	3	2	2	2
Youcef	2	3	3	3	3	3
Abdelabarie	3	3	2	3	3	3
Selsabil	2	2	2	2	2	2
Hana	2	2	2	2	1	1
Charaf	2	2	2	2	1	1
Youcef	1	2	1	2	1	1

3. Quelques situations initiales et situations finales:





Boule de neige
Il était une fois, dans un monde glacial, un petit enfant qui se nourrissait que des flocons de neige il s'appelait boule de neige.

La famille des mots
Il était une fois, une famille qui se compose de mots, les parents étaient très longs, comme des phrases, et les enfants des mots : les filles des noms et les garçons des verbes.

En 1030
Jadis, au pays des merveilles les hommes se déplaçaient par des mini avions, ils se nourrissaient de comprimés, ils étaient très actifs intelligents mais sans amour.

L'amitié
A un temps antérieur, les animaux sauvages et les humains étaient amis, ils se rendaient visite, ils se racontaient des histoires ils se respectaient.

Les miniatures
Il y a bien longtemps, dans une île des miniatures, il y avait un petit nain qui voulait construire ^{un} gratte-ciel il croyait que les grandes maisons le font grandir.

La forêt glaciale
Autre fois un roi qui vivait dans un château sombre au milieu de la forêt couverte de neige il se nourrissait rarement.

