مجلة كلية اللغات

Faculty of Languages Journal

مجلة علمية محكمة نصف سنوية تصدر عن كلية اللغات جامعة طرابلس

A Scientific Journal Issued by the Faculty of Languages, University of Tripoli, Libya

JUNE 2023

رقم الإيداع 2015 /167 دار الكتب الوطنية بنغـازي

ISSN : 2790-4016

Projets pédagogiques innovants et potentialités créatives chez les enseignants /apprenants de FLE en contexte universitaire libyen

Khadija Fshika
Université de Tripoli

K.fshika@uot.edu.ly

Résumé

Cette recherche expose nos réflexions sur l'innovation des pratiques de l'enseignement / apprentissage du français langue étrangère (désormais FLE), et les représentations créatives des enseignants /apprenants en contexte universitaire libyen. Plus particulièrement, nous nous intéressons à discerner le potentiel créatif des participants dans des projets pédagogiques (Atelier Créatif et le Français en Fête), conçus entre janvier et juin 2022. Ces projets transversaux visaient à renforcer nos significations professionnelles sur le contexte, l'accompagnement de la construction identitaire des futurs enseignants, et le développement des compétences langagières des étudiants. L'Atelier Créatif est aussi et surtout un espace *ludo -éducatif* libre d'initiation à la pensée créative, hors de la classe et des contraintes institutionnelles.

Mots clés : Contexte - Créativité - Enseignant/ Apprenant - Innovation - Projet

الملخص

يُعد التفكير الابداعى احد مهارات القرن الحادى والعشرين التى تساعدالطالب الجامعى على تبنى افكار جديدة، ودمجها مع مفاهيم تقليدية لانتاج انشطة جديدة . يهدف هذا البحث الى تحليل مهارات التفكير الابداعى لاعضاء هيئة التدريس وطلبة وطالبات قسم اللغة الفرنسية/ جامعة طرابلس. لتحقيق هذا الهدف تم اعتماد المنهج الوصفى الاستكشافى للانشطة التى قدمها افراد العينة داخل الورشة الابداعية بالقسم واحتفالية يوم اللغة الفرنسية خلال العام2022. اظهرت نتائج التحليل ان الامكانيات الابداعية لدى افراد العينة عالية وخاصة فى مجموعات التعلم التعاونى.

Introduction

La créativité, la coopération, la pensée critique et la communication sont considérées comme des compétences d'apprentissage de 21ème siècle. Il existe un consensus chez les chercheurs sur leur construction tripolaire : savoir -faire, savoir-être et savoir -vivre ensemble (Champlain, 2022 :79). L'innovation des pratiques, l'amélioration de la qualité de l'apprentissage et la facilitation de la transition vers la vie socio-professionnelle sont les fondements primordiaux de cette approche. . Dans ce sens, l'enseignant est contraint de développer des gestes professionnels qui favoriseraient l'engagement de l'apprenant dans la création, la coopération et l'expression de soi.
En Didactique du français langue étrangère, le Cadre Européen Commun de Référence (CECR), est une source incontournable de toute innovation, et la pédagogie de projet est une partie intégrante de ses concepts fondamentaux.

Ainsi, l'introduction de cette pédagogie dans un contexte local, constitue une forme d'innovation, de changement d'habitudes et de représentation, de réforme de dogmes institutionnelles et voire de résistance.

Théoriquement, afin de mieux situer notre recherche dans le contexte plus vaste des recherches en didactique des langues -cultures, nous élaborons un cadre conceptuel triptyque au tour de : la pédagogie de projet, la créativité et l'innovation.
Nous envisageons la pédagogie de projet comme une voie de construction des connaissances, (Dewey) et la créativité comme l'aptitude à créer des productions qui soient à la fois nouvelles et adaptées au contexte (Lubart et al, 2015).Dans ce sens, la créativité est une phase de génération des idées impliquant l'innovation et la transformation (Toustou, 2019).
Nous avons collecté les données au moyen des vidéos de production, des traces écrites et orales, des entretiens semi-directifs, des questionnaires et

des échanges non formels avec les participants. Le corpus contient les activités créatives de 100 participants[1] : 9 enseignants et enseignantes, 5 futurs enseignants, 63 étudiantes, 23 étudiants. Ils ont coopéré pour produire des pratiques d'interprétariat, et des jeux pédagogiques à l'Atelier créatif, ils ont également produit artistique du biculturalisme et de la famille de langue indoeuropéennes, une exposition *Villes d'ici et d'ailleurs*, des activités théâtrales et poétiques et des fabrications d'objets culturels symboliques.

Nous préconisons de répondre à nos questions de recherche à trois volets : dans le premier, nous montrerons le lien existant entre la créativité et l'innovation dans un projet pédagogique. Dans le deuxième volet, nous exposerons notre démarche méthodologique, nos données et nos outils d'analyse et dans le dernier, nous présenterons les résultats et nos pistes de recherche à venir.

I. Cadre conceptuel

1.1. La pédagogie de projet

La pédagogie de projet comme méthode d'enseignement initiée par le psychologue américain Dewey (1859 - 1952), se fonde sur les principes du paradigme socioconstructiviste de construction de la connaissance, par l'expérience et l'interaction sociale. Son positionnement épistémologique repose sur le lien entre la pensée et la résolution de problème dans des projets. Ainsi donc, « *le véritable test de l'apprentissage ne passe pas par une série d'examens en fin d'année, il consiste en l'accroissement de la capacité de l'enfant à affronter de nouvelles situations par le développement d'habitudes d'action réfléchies au sein d'environnement social* » (Galetic, 2009 : 4)

[1] Je tiens à remercier mes collègues enseignants / enseignantes, ainsi que les étudiants /étudiantes du département de français qui ont participé à ces projets.

Dans ce sens, et comme l'a souligné Philippe Perrenoud, la démarche de projet se réfère à certains courants de la pédagogie active, et s'oppose à la conception traditionnelle de l'école. Pour ce chercheur en éducation, le « projet », comme, l'« école du travail », le « texte libre », la « correspondance » ou la « classe coopérative », s'inscrivent dans une *opposition* à une école publique autoritaire centrée sur l'apprentissage par cœur et l'exercice » (Perrenoud,2002 : 6).

Dans le domaine de l'enseignement des langues - cultures, depuis deux décennies, le CECRL (2001) préconise la perspective actionnelle. Or, le Projet est un concept essentiel de son répertoire, à côté de ; *action, agir,* aussi bien que *apprenant usager, autonomie, compétence, et tâche.*

De ce point de vue, l'apprentissage d'une langue constitue un processus continu de concentration où l'apprenant doit mobiliser toutes ses compétences afin de réaliser des tâches et développer sa compétence à communiquer langagièrement. Cette compétence doit être « mise en œuvre dans la réalisation d'activités langagières variées pouvant relever de la **réception**, de la **production**, de l'**interaction**, de **médiation ».** (CECRL, 2001 : 18

Dans le cadre de cette recherche et en référence aux définitions citées supra, nous concevons les projets analysés (Atelier et Fête) comme des *tests d'apprentissage* visant à accroitre les capacités des futurs enseignants et des apprenants à affronter de nouvelles situations s'opposant à la forme traditionnelle du contexte.

1.2. La créativité est en amont de l'innovation

La définition de la créativité comme concept scientifique est complexe (Lubart, 2015), dans le sens de son appartenance à des domaines de recherche interdisciplinaire distinctes. Au fil du temps, le concept atteste d'une mutation datant des années 1960 jusqu' à nos jours (Bernier, 2021). On remarque cette évolution dans les définitions suivantes :

Ainsi, pour Lubart et al (2015) la créativité est « la capacité à réaliser une production qui soit à la fois nouvelle et adaptée au contexte dans lequel elle se manifeste » (P. 23)

Dans leur livre sur *La créativité de l'enfant*, Besançon et Lubart enrichissent la définition précédente par d'autres aspects, relatif au groupe, à l'imagination et à la construction de concept et d'objet « la créativité décrit d'une manière générale, la capacité d'un individu ou d'un groupe d'imaginer, inventer, construire, mettre en œuvre un concept neuf, un nouvel objet ou découvrir une solution originale à un problème… » (Besançon et Lubart, 2015 : 7).

En continuité du développement de la détermination du concept de la créativité, Bonnardel et Lubart rajoutent un aspect scientifique d'expérimentation et d'observation au comportement créatif, la créativité est définie comme «… la capacité à produire une idée exprimable sous une forme observable ou à réaliser une production, qui soit à la fois novatrice et inattendue, adaptée à la situation et (…) considérée comme ayant de la valeur » (Bonnardel &Lubart, 2019 : 80).

Dans les recherches anglo - saxonnes, Pantaleo (2019) souligne que des spécialistes s'accordent sur la composante plurielle de la créativité « l'originalité, la nouveauté, l'utilité et le respect des contraintes de la tâche ou la signification telle qu'elle est définie dans un contexte socioculturel et historique particulier »[2]. Dans une conception socioculturelle, Pantaleo (2019) met en avant l'importance des facteurs individuels, historiques et culturels sur les différentes façons d'exercer la créativité et l'esthétique.

Dans ce réseau conceptuel de la créativité, il est utile d'éclairer sa place dans le système éducatif. Dans ses travaux de recherche, le psychologue et chercheur Todd Lubart s'est intéressé à la créativité dans le système éducatif, il avance que l'on pourrait penser « … à une forte composante

[2] Notre traduction de l'anglais.

d'apprentissage de la créativité dans les systèmes éducatifs … » (Aden, 2009 : 19), et cet apprentissage prendrait trois formes :

- Le développement des aptitudes à la base de la créativité « pensée métaphorique et pensée divergente » et les traits de la personnalité ;
- La favorisation des productions créatives (littéraires, artistiques … etc.) et l'adoption de systèmes de notation qui intègrent la créativité, car l'école valorise les notes ;
- La sensibilisation des élèves à s'approprier « un regard évaluatif créatif », afin qu'ils soient capables d'évaluer les productions créatives. (Aden, 2009 : 19).

En contexte universitaire, la créativité est considérée comme une compétence transversale ou générique, elle se distingue de la compétence spécifique concentrée sur les disciplines. Dans un but de renforcer ses capacités professionnelles, le diplômé devrait se doter de cette compétence, impliquée dans le domaine général de la connaissance, avant son entrée dans le monde du travail. (Larraz Rábanos et al: 2021).

Dans une conception socio-culturelle de l'apprentissage, que nous adoptons dans cette recherche, la créativité dépasse le trait cognitiviste individualiste du sujet apprenant, le contexte socio-culturel a son impact sur les processus créatifs des apprenants.

Selon Vygotski (1934), « le trait fondamental de l'apprentissage consiste à la formation d'une Zone proximale de développement. L'apprentissage donne donc naissance, réveille et anime chez l'enfant (…) toute une série de processus de développement internes qui, à un moment donné, ne lui sont accessibles que dans le cadre de la communication avec l'adulte et de collaboration avec les camarades, … » (Vygotski, 1934, cité in Schneuwly et Bronckart, 1985 :112)

Dans ce sens, la créativité dans un contexte éducatif, et notamment dans le cadre d'un projet, est **collaborative**. Il s'agit d'une *co-créativité* où les enseignants incitent les membres d'un groupe classe (les apprenants) à interagir, à s'engager, et à collaborer afin de trouver des *solutions créatives* et développer leurs compétences. ((David & al, 2022 : 89).

Dans ce type de projets, on peut donc parler d'un processus co- créatif de construction de sens, qui se décrit comme l'« … ensemble d'action développé au sein d'une équipe, orienté vers la production d'une solution créative », il est mesurable à une échelle sur quatre critères : le partage des idées, le processus d'itératif, l'adaptation et la coordination » (Ibid. : 87).

Face à cette créativité collective, il existe aussi une créativité individuelle, plus silencieuse, en l'occurrence celle produite par le « bricolage expert » que les enseignants sont susceptibles de mettre an œuvre au jour le jour, seuls ou dans le cadre de projets d'établissement » (Beacco, 2016 : 38)

Bien que la créativité soit souvent assimilée à l'innovation, les deux concepts sont distincts. Si la créativité comme nous l'avons définie supra, est l'aptitude de production, l'innovation, elle, est une action dont le résultat est une chose nouvelle. Celle-ci est synonyme de changement, de création, de nouveauté, de révolution et de transformation, et antonyme de conservatisme, de routine et de tradition[3].

Il existe un accord relativement unanime des chercheurs pour confirmer « que le processus créatif constitue la phase amont du processus d'innovation » (Toustou, 2019 : 6). La créativité est une phase préliminaire de reproduction des idées, alors que l'innovation suppose la transformation.

En didactique des langues, il est difficile d'évoquer l'innovation comme une destruction ou rupture totale avec les méthodologies précédentes. Dans ce sens, la perspective actionnelle, constitue une innovation exemplaire, celle-ci est l'apport primordial du CECRL, acte de naissance d'une « révolution » méthodologique. (Beacco, 2016 : 34). En même temps, elle entame des rapports de continuité avec l'approche communicative. Nous sommes plus près d'une continuité entre tous les

[3] https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/innovation/43196

modes d'apprentissage des savoirs, où écrire et lire sont toujours mis en premier rang.

II. Méthodologie

2. 1. Contexte de recherche : Le contexte universitaire libyen est le terrain de la présente recherche. Il s'agit d'un apprentissage de FLE qui débute au département du français à la faculté des langues. Le profil de sortie est B1+. Le corpus est constitué à partir des productions de 100 participants (9 enseignants et enseignantes, 5 futurs enseignants, 63 étudiantes, 23 étudiants) qui ont produit deux projets (Atelier - Fête) durant six mois, de janvier - juin.

2.2. Questions de recherche

En référence au cadre théorique et notamment au rôle du projet pédagogique sur la construction de la connaissance, nous avons émis l'hypothèse suivante : le travail dans des projets en dehors des contraintes institutionnelles (manuels, évaluation sommatives) favoriserait la créativité des étudiants, à partir de là nous nous sommes posé les questions suivantes :

- À quel point un projet innovant réalisé en dehors de la classe pourrait optimiser le potentiel créatif et améliorer l'apprentissage du FLE ?
- Quels sont les modes d'expression de la créativité ?
- Comment peut- on améliorer les projets ?

2.3. Collecte des données

Afin de comprendre les processus créatifs des participants au sein des projets, nous avons recouru à deux méthodes complémentaires de collecte de données: la première se concentrait sur l'observation ethnographique du terrain, les textes écrits, les vidéos et les images. Dans la deuxième, nous avons élaboré des entretiens semi-directifs en langue maternelle avec un nombre limité de participants, où ils

commentaient leur production. Par la suite nous avons transcrits les entretiens et nous les avons traduit en français.

Ainsi donc, les analyses suivent la même logique de collecte des données, elles débutent par le repérage des indices de potentiel créatif dans les productions, et finissent par l'analyse des verbalisations.

Ainsi, à partir de la définition du processus créatif comme « l'ensemble d'actions développé individuellement ou collectivement et orienté vers une solution créative », nous redéfinissons le potentiel créatif comme : tout indice de créativité repéré au sein de ce processus manifesté individuellement ou collectivement. Au niveau du potentiel créatif individuel le critère d'analyse est : la nouveauté de la production dans le contexte de création. Au niveau du potentiel co- créatif, et en référence à l'échelle élaboré par (David & al, 2022 : 89) nous avons déterminé trois critères : la nouveauté du produit dans le contexte de production, le partage d'idées entre les participants , et la coordination.

2.4. Les projets

Le projet : *Atelier*

Le projet Atelier, vise à encadrer et engager les apprenants dans leur développement langagier dans un espace de loisirs créatifs. Il était animé par cinq futurs enseignants dans la période janvier - juin 2022. Ainsi, l'ensemble des activités proposées par les futurs enseignants font l'objet du projet. Les futurs enseignants, animateurs de l'Atelier ont élaboré le programme suivant :

- Pratiques langagières de traduction et d'interprétariat, animateur Ah
- Chansons et pratiques théâtrales, animatrice Sh
- Écriture et art créatif animatrice Am
- Jeux pédagogiques créatifs, animatrices Kh et Ma

Dans le cadre de cette recherche, nous nous intéressons à deux animations : la fabrication de jeu pédagogique et l'atelier interprétariat.

L'intérêt de ces deux activités du projet vient du fait qu'elles sont animées par des futurs enseignants. Notre objectif est d'observer les indices du potentiel créatif en relation avec la construction de leur identité professionnelle.

Le projet : *Fête*

Le projet « Fête » décrit dans cette recherche est une journée culturelle destinée à célébrer collectivement la francophonie. Celui-ci a eu lieu entre avril et juin 2022. Il vise à soutenir la production d'une « fête » en français. La consigne de départ était : on cherche ensemble à faire « du beau », préparez une activité, et nous allons faire un spectacle le 20 juin.

Ainsi, le projet s'est déroulé selon les étapes suivantes

- Sensibilisation au travail collectif et construction d'une dynamique sociale du groupe.
- Formation des équipes selon le principe de relation amicale et orientation d'intérêt.
- Travail de différentes équipes et mise en commun hebdomadaire.
- Production finale du 20 juin : le spectacle, Le Français en Fête.

Nos observations du spectacle et la dynamique sociale qui s'est crée pendant les préparations, et notamment les représentations créatives, culturelles et esthétiques de l'apprentissage du FLE, nous ont motivés à les investir et à inclure ces résultats dans la présente recherche.

Le projet regroupe 100 participants : 9 enseignants et enseignantes, 5 futurs enseignants, 63 étudiantes, 23 étudiants. Ils ont coopéré et ont produit une représentation artistique du biculturalisme et de la famille de langue indoeuropéenne, une exposition *Villes d'ici et d'ailleurs*, des activités théâtrales et poétiques, des fabrications d'objets culturels symboliques. Nous avons regroupé ces présentations en 9 activités collectives (désormais AC) et une seule activité individuelle (désormais AI).

III. Analyse du projet Atelier et repérage des indices du potentiel créatif

Ici, nous analysons les deux projets : jeu pédagogique et traduction et créativité.

3.1. La fabrication de jeu pédagogique

Le contexte universitaire est connu par ses normes académiques et ses cours magistraux. L'introduction du jeu constitue un changement et provoque parfois des résistances. Néanmoins, pour l'enseignant de langue, le jeu est instrument sémiotique, un moyen d'agir sur le processus psychique des apprenants (Schneuwly, 2000 : 19), et il est distinct des outils traditionnels (manuel et textes). Le jeu fournit l'occasion de vivre la langue en action et en relation … il est « moteur de la créativité » (Silva, 2009).

La future enseignante Kh, va plus loin, elle fabrique son outil nommé « Tableau d'informations » , ainsi, nous estimons que le processus créatif se manifeste dans :

1 - le choix du thème sur le « jeu » (nouveau - individuel)

2 - la fabrication matérielle du jeu « le Tableau des informations » (nouveau - individuel + partage des idées)

3 - L'élaboration de la structure du jeu (nouveau)

4 - L'animation des séances au sein de l'Atelier. (nouveau + coordination)

Ici, on peut parler de production nouvelle comme mentionnée dans la définition de la créativité, de plus, la nouveauté inclut la fabrication de l'objet de travail « jeu » dans le contexte universitaire où le jeu est considéré comme un cadre d'échange. (Nouveau)

Dans les verbalisations suivantes, la future enseignante Kh explique la règle du jeu et sa structure :

« Le tableau d'informations est une adaptation du jeu « La banque de fortune », mais il est à la fois éducatif et ludique… le tableau d'informations est divisé en cases et joué aux dés…les cases comprennent 4 sections (monuments, personnalités, livres, matières scolaires), il y a aussi les d'autres cases : le début - la fin - la cadeau - le tribunal - la prison - le train et l'horloge »

Dans son discours, Kh montre des indices d'un processus de création. D'abord, elle avoue qu'il s'agit d'une adaptation, ensuite, dans la description de la règle du jeu, elle dévoile le mouvement créatif comme une section de pensées et d'actions qui débouche sur une adaptation (Lubart, 2015).

Ces indices de potentiel de création émanent de sa posture créative et de ses croyances mentionnées dans ses verbalisations sur son expérience, Kh dévoile des indices de posture créative ludique :

« *… Les méthodes d'apprentissage traditionnelles ont besoin d'être constamment renouvelées, et l'apprentissage par le jeu fait partie des méthodes modernes d'apprentissage … le plaisir de jouer ne contredit pas l'apprentissage »*

3.2. L'animation d'un atelier d'interprétariat[4]

Dans le département de français, terrain de cette recherche, le programme d'enseignement de la traduction est étalé sur quatre semestres. Par contre, l'interprétariat n'a jamais été un objet d'enseignement ou une matière dans le programme officiel du département.

Ainsi, le matériel importé pour l'animation de l'atelier d'interprétariat (les écouteurs), fait son entrée au département pour la première fois.

Les verbalisations suivantes éclairent la pensée de Ah :

[4] Le nombre d'inscrits dans cet atelier est 9 étudiants de différents départements de la faculté des langues (français - anglais - espagnol)

« *la méthodologie était divisée en trois étapes … la première portait sur la manière de lever une voix sur une autre … pour que l'apprenant saisisse qu'il peut traduire et écouter son interlocuteur au même temps … le contenu de formation utilisé est de premier niveau, pour qu'il soit adapté au niveau intellectuel , et pour réduire les difficultés de la traduction qui résident au contenu de la formation ou bien au niveau de la construction de la phrase arabe ou française et la comparaison entre les deux … c'est un bon début encourageant ,certains étudiants ont pu traduire à partir du deuxième cours , ils ont mis une semaine d'entrainement* »

Nous constatons un processus de création et, le futur enseignant Ah a mis dans son discours une suite d'idées et d'actions comprenant : la méthodologie - la manière de lever la voix - le contenu de formation - l'adaptation du contenu au niveau des apprenants - les résolution de problèmes - l'évaluation de la formation. Tout ce processus est Nouveau et Individuel.

Ainsi donc, selon nos observations et les commentaires cités supra, les deux participants manifestent une dynamique de création, qui s'est traduit par la reconnaissance de leur singularité et de leur « identisation », sans omettre leur reconnaissance, leur similitude et leur « identification » aux autres (Méard, J. & Zimmerman : 2013). Certes, l'identité créative est en lien avec l'histoire personnelle de chaque enseignant et de ses expériences. Cependant, nous avons repéré des indices de potentiel créatif et co- créatif chez Kh. Le critère de nouveauté est récurrent 4 fois (le thème - la fabrication - la structuration - l'animation). De plus, le critère de partage d'idées et l'animation avec sa collègue Ma sont des indices de potentiel co- créatif. Chez Ah, le potentiel créatif est plutôt individuel et le critère de nouveauté est récurrent 4 fois (l'idée du thème - le matériel - la méthodologie - l'animation).

VI. Analyse du projet : Fête et repérage des indices du potentiel co-créatif

4.1. Le tableau synoptique suivant décrit et résume les différentes activités dans le projet Fête.

	Les activités	Niveau selon le CECR et mode de travail	Les activités
1.	Création esthétique : Bilinguisme	B1 - AC	Dessin+ rédaction de texte en LM+ traduction vers l'anglais et le français+ prise de parole en public + Recherche sur Google
2 .	La famille indoeuropéenne des langues	A.1.1 - AC	Lire+écrire+mémoriser+trduire+dessiner + prise de parole+ Recherche sur Google
3.	Les arcs romains en Libye	B1 - AC	Lecture+ traduction + Recherche sur Google + Montage de vidéo
4.	Lamartine	C1 - AI	Mémorisation de Poésie + prise de parole
5.	L'Avare (Monologue)	B1 - AC (pendant la préparation)	Dramatisation théâtrale (Monologue) Recherche sur Google
6.	Un livre en trois minutes	B1 - AC	Lecture+ écriture+ présentation et prise de parole en public
7.	Exposition : Villes d'ici et d'ailleurs	A2+B1 - AC	Lire +écrire+ image +présenter et expliquer son œuvre au public visiteur+ Recherche sur Google
8.	Gastronomie	A2 - AC	Préparation + achats + Recherche des recettes sur Google
9.	Musique et chanson (françaises et locales)	AC - (groupe plurilingue espagnol-	Expression musicale + médiation interculturelle + Recherche sur Google

		français - arabe - anglais)	
10.	Protocole et Média	A2 - AC	Organisation +accueil des hôtes+ annonces+ information

Une relecture du tableau synoptique, nous montre qu'à l'intérieur des activités présentées ci-dessus, plusieurs indices de potentiel co- créatifs sont saillants. Elles sont riches de significations et nécessitent une analyse ultérieure plus profonde. Nous avons repéré les indices suivants :

- La production de sens est multimodale, les activités de lecture et d'écriture sont renforcées par la peinture, la traduction et la recherche sur Google.
- Certaines équipes sont plurilingues, (1 et 9)
- Le numérique est un levier de la créativité, 7 activités sont réalisées avec une recherche sur Google.
- Dans les activités réalisées par des participants débutants, les productions sont culturelles (maquette du CAVILAM- Tricoter le drapeau de la France) le niveau des débutants (A.1.1) est en corrélation avec le type de production.
- Sur les 10 activités réalisées, 9 sont collectives.
- L'art de la mise en scène est un dénominateur commun dans ce projet. toutes les activités contiennent un aspect artistique : peinture - théâtre - poésie - gastronomie - musique ; l'art est donc un levier de la créativité.

L'analyse montre que les participants déploient des actions au sein de différentes équipes et s'orientent vers une solution créative. Cette co-créativité est remarquable et renseigne des indices de potentiel co-créatif aux quatre niveaux inspirés de l'échelle (David et al 2022)que nous avons déterminés supra : nouveauté - originalité - partage des idées - coopération.

Nous passons maintenant à un deuxième niveau d'analyse, où les commentaires des participants sur leurs productions nous révèlent

d'autres indices du potentiel co-créatif. Nous indiquerons la relation entre la créativité et la coordination, l'esthétique et la médiation culturelle.

4.2. La coordination, un levier de la créativité

- La peur du public est mentionnée d'une manière récurrente dans les verbalisations des apprenants, elle touchait 100% des participants questionnés. Cependant, le faire ensemble et le travail collectif baissent l'anxiété. Les verbalisations des participants, Am, Ib et Ay illustrent cette idée :

" *au début j'hésitais je n'allais pas participer... mais avec le temps, l'esprit d'équipe a augmenté, et même la capacité à résoudre les problèmes avec flexibilité et nous formions un bloc même pendant la présentation, chacun a brisé la barrière de sa peur et s'est senti collaborateur ... ce sont des choses que j'ai ressenties fortement avec mon équipe".* Am

"*J'étais encouragée mais l'anxiété et la peur m'envahissaient à cause de l'idée de la scène et que je récitais le texte devant le public*". Ib

Bien qu'il s'agisse d'un monologue, la création du costume de l'Avare et la construction de son aspect vestimentaire, a suivi un processus collaboratif. Cette création dépasse le contexte formel de l'université, ami et famille sont appelés pour participer à cette création. Les commentaires de Ay illustrent cette idée :

« *les préparatifs étaient difficiles au début et l'idée était impossible ... mais avec l'aide du groupe et de mes amis comme Ab qui a continué à mémoriser avec moi et mon ami An qui a parlé de l'idée avec sa mère pour adapter les vêtements de l'Avare ... les vêtements étaient de mon père ...*

la mémorisation d'un texte théâtral aide l'esprit de l'élève à mémoriser et à briser la barrière de la peur du langage ... au niveau vestimentaire

la mère de mon ami An est couturière alors j' regardé la pièce et je suis tombé sur l'idée du tenu d'un prêtre qui était dans la version filmée … la mère de An a cousu la chemise et la veste … mais elles étaient neuves et ne reflétaient pas la personnalité de l' Avare alors nous avons redus les vêtements à la mère de An pour qu'elle les gâte un peu »Ay.

Ainsi, à partir ce qu'on vient d'exposer, nous avons pu relever l'importance de la coopération dans ce projet, ce qui nous mène à dire qu'il existe une représentation pluraliste de l'intelligence (Grander, 1983), cette hétérogénéité de niveau au sein des groupes pourrait soutenir l'amélioration de l'apprentissage et constitue un levier de la créativité.

4.3. La créativité est-elle artistique ?

On constate que les productions artistiques sont récurrentes : Les tableaux représentant le bilinguisme, le dessin de la famille des langues indoeuropéennes , la vidéo sur les arcs romains en Libye, le théâtre de Molière , l'exposition des villes , la musique , et voire la gastronomie. Cette récurrence peut se justifier par le contexte festif du projet « Fête ». Cependant, la présence de l'esthétique dans le contexte d'apprentissage montre qu'il pourrait devenir un domaine exploitable en faveur du développement individuel de l'apprenant. Les commentaires des participantes sur les tableaux illustrent cette conception :

Le tableau *Bilinguisme* est peint par deux participantes, Am du département de français et Ha étudiante au département de Traduction. Il représente leur conception de l'apprentissage bilingue. Les propos de Ha expliquent l'objectif du tableau :

" *… est un tableau qui avait deux des objectifs... notre multilinguisme qui se traduit par les contacts entre les cultures ainsi que notre respect de l'identité des autres langues "* Ha

Les commentaires de Am éclairent d'autres aspects sur sa perception de la créativité :

"*Le terme bilinguisme... je l'ai lu dans l'un des livres linguistiques de la recherche sur le site Web Psycholpgie today... il parle de l'effet du bilinguisme sur l'intelligence humaine ... j'ai dessiné ce tableau parce que d' habitude je dessine et j'ai l'habitude de voir la peinture comme une chose normale ... mais avec l'éloge de tout le mode j'ai remarqué qu'il y avait quelque chose de spécial ou une empreinte créative". Am*

Beaucoup d'aspects sont mentionnés dans le discours de Am. Sa recherche sur le Web, ses lectures, et ses habitudes artistiques. On constate bien que Am révèle la construction du processus créatif à son niveau individuel, et que cette construction est composée. Sa perception de l'empreinte créative de son œuvre émerge de l'éloge du public.

Le tableau Mandala est une autre représentation du bilinguisme.

« *Je voudrais vous présenter un type d'art qui s'appelle « Mandala », il est d'origine indienne et beaucoup de monde l'ignore, le mot mandala vient de sankrit et signifie le « cercle sacré ». Ainsi, j'ai décidé de dessiner les deux cartes de la Libye et de la France pour symboliser le « Bilinguisme ». Celle de la France évoque la langue que j'apprends, et celle de mon pays représente ma langue maternelle* ». Le texte était lu en public par Ib.

L'extrait précédent rend compte de deux aspects : une explication sur le type d'art, et, une représentation de l'identité culturelle de l'étudiante exprimée par la peinture. Certes, cette identité est bilingue et biculturelle. En guise de réponse à notre interrogation de départ, nous dirons que l'art est un état d'esprit pour créer au- delà des prescriptions institutionnelles.

4.4. Médiation culturelle et créativité

Dans un contexte d'apprentissage de langue étrangère, la détermination de participer à un faire ensemble dépasse les bornes de la langue, et

inclut des traits matériels ou intellectuels qui caractérisent la culture étrangère. elle constitue aussi une médiation culturelle, c'est - à - dire,

La maquette du CAVILAM, le drapeau de la France tricoté, et le tableau de Victor Hugo, constituent une médiation culturelle élaborée par des participants débutants dont le niveau est A.1.

Ici, nous considérons que l'écriture et la prise de parole en public sont des tâches qui dépassent les capacités des trois étudiants. Ainsi, ils utilisent des moyens culturels et non langagiers.

Dans ce contexte, fabriquer une maquette d'un centre de langue, peindre un écrivain français célèbre, et tricoter un drapeau, sont des créations de symboles culturels chargées de valeurs et de significations.

Au-delà de la production matérielle de ces objets, on observe un *symbolisme culturel* qui sert à provoquer et à favoriser le sentiment d'appartenance au groupe, à la communauté voire, à la culture.

Dans ce sens, il serait important de rappeler que l'apprentissage de la langue n'est pas réduit à la seule compétence linguistique, et que, « toute langue véhicule avec elle une culture dont elle est à la fois la productrice et le produit » (Porcher, 1995 :53). Les apprenants sont dotés d'une certaine connaissance culturelle qui leur sert à compenser leur niveau linguistique, et à créer du sens. On pourrait ajouter que le processus créatif de production esthétique sensibilise les participants à l'apprentissage.

À partir de cette analyse, et bien que les verbalisations soient limitées à un nombre restreint de participants, elles confirment l'émergence de potentiel co-créatif.

Conclusion

Cette recherche exploratoire avait pour objectif de faire en sorte que nos réflexions, sur l'innovation des pratiques d'enseignement et de la recherche en contexte universitaire libyen, deviennent un objet de discussion et de dialogue. Il n'en demeure pas moins qu'elle porte une

attention spécifique à la pédagogie de projet comme levier de la créativité dans ce contexte. Ce faisant, l'analyse des deux projets innovants est au centre de notre réflexion, puisque c'est dans l'analyse des multiples tâches et des commentaires des participants que l'on est amené à repérer des indices de potentiel créatif.

En effet, un haut potentiel co-créatif est observé dans les productions, ce potentiel est renforcé par la coordination et le partage des idées sans oublier le plaisir de faire ensemble.

Les commentaires des participants dans les entretiens étaient une source incontournable, ceux-ci sont des connaissances cachées. Nous devons ouvrir la voie de la recherche vers cette connaissance et l'investir dans le développement de l'apprentissage.

On doit aussi mentionner une limite de cette recherche, elle révèle d'une difficulté temporelle, la décision d'entreprendre cette recherche a été prise six mois après le déroulement des projets. La collecte de données était difficile.

En guise de réponse à nos questions de départ, on est en mesure de conclure provisoirement cette recherche par ces réponses : le projet optimiserait le potentiel créatif en contexte universitaire libyen, les modes d'expression de la créativité sont multimodaux, inclure le projet créatif dans le programme d'études serait un atout pour développer une compétence transversale chez les apprenants.

Bibliographie

- Aden, J., & Piccard, E. (2009). Entretien avec Todd Lubart : *Synergies Europe*, no 4, pp, 15-22.
- Beacco, J .C. (2010). Tâches, compétences de communication, compétences formelles. *Synergie Brésil*. Numéro spécial, pp 97-105.

- Beacco, J. C. (2016). De l'innovation en didactique du français langue étrangère. *Revue METHODAL* No 1.
- Bernier, A. (2021). Définir la créativité comme un processus d'élaboration de sens en éducation. *Revue internationale du CRIRES*, vol 6, no 3
- Besançon, M., & Lubart,T. (2015). *La créativité de l'enfant* : *Evaluation et Développement*. Margada.
- Boutet, M. (2016). Expérience et projet: la pensée de Dewey traduite en action pédagogique. *Phronesis*, 5, PP 23-34. https://doi.org/10.3917/phron.052.0023
- Bonnardel, N., & Lubart, T. (2019). La créativité: approches et méthodes en psychologie et en ergonomie. *RIMHE: Revue Interdisciplinaire Management*
- Champlain, Y. (2022). Les compétences du 21siècle : associer la pensée à la critique. *Revue hybride à l'éducation*, 5 (2) 78 -105.
- Charmillot, M. (2021). Définir une posture de recherche entre constructivisme et positivisme. In *Guide décolonisé et pluriversel de formation à la recherche en sciences sociales et humaines*. Editions Science et Bien Commun, Esbc.
- Conseil de l'Europe. (2001). Cadre européen commun de référence pour les langues : apprendre enseigner évaluer. Paris .Didier
- David, D., Romero, M., De Smet, C. (2022). Développement d'une échelle de co-créativité en contexte d'apprentissage collaboratif en pédagogie universitaire. Évaluer. *Journal international de recherche en éducation et formation*, 8 (1), 85-109. https://doi.org/10.48782/e-jiref-8-1-85
- Ettigoffer.D., & César, B. (2010). *Le petit livre des grandes idées du mangement*. DUNO. Paris.
- Fshika, K. (2018). *Enseigner le français langue étrangère en contexte libyen: pratiques de transmission, utilisation du manuel et style professoral.* Paris. L'Harmattan.

- Galetic.S. (2009). John Dewey et la pédagogie par experience. www.philocite.eu
- Larraz Rábanos, N., Laborda,A., J.L, Garbayo Sanz. (2021). Creative profiles in the first year of teacher training. An exploratory study, Icono 14, 19(2), 167-187: 10.7195/ri14.v19i2.1655
- Lubart, T., Mouchiroud, C., Tordjman, S.& Zenasni, F. (2015). *Psychologie de la créativité*. Armand Colin.
- Moncorger, J.M. (2013). *Créativité, un nouveau regard, théorie et pratique*. Paris . L'Harmattan.
- Pantaleo, S.(2019). Creativity and elementary students multimodal narrative representations. *Austrain journal of language and literacy*. 42 (1). PP.27 -27
- Perrenoud, Ph. (2002). Apprendre à l'école à travers les projets : pourquoi ? comment ?in *Éducation*, 2002, no 14 ; pp .6-11
- Porcher, L. (1995). *Le français langue étrangère*, Paris. Hachette.
- Silva, H. (2009). Le jeu comme outil pédagogique. *Le français à l'université*. http://www.bulletin.auf.org/index.php?id=872
- Terzidis, A. (2019). La créativité, un objet de formation des enseignants? Une enquête dans une Haute école pédagogique. *Revue Suisse des sciences de l'éducation*. Pp. 501 - 521.
- Toustou, B. (2019). La créativité sous le prisme de l'innovation. Une enquête par entretien semi-directif auprès de 40 Chercheurs.RIMHE *Revue interdisciplinaire Management, Homme & Entreprise*. Disponible à : https://www.cairn.info/revue-rimhe-2019-4-page-3.htm

- Vuille, F., Didier, J., Massy, G., Boulet, S. (2022). Le processus créatif dans une pédagogie du projet au sein de l'enseignement du design textile à l'école obligatoire en Suisse. *Sciences du Design*, 15, 75-91. https://doi.org/10.3917/sdd.015.0075