

**République Algérienne Démocratique et Populaire**  
**Ministère de L'Enseignement Supérieur et**  
**De la Recherche Scientifique**  
**Université Abderrahmane Mira – Bejaïa-**



**Faculté des Lettres et des Langues**  
**Département de français**

## **Mémoire de master**

**Option : Didactique des langues étrangères**

La créativité pour l'enseignement/apprentissage du FLE  
chez les apprenants de 2<sup>ème</sup> A.M

Présenté par :

M<sup>elle</sup> Idir Lilia  
M<sup>elle</sup> Boukerouis Kenza

Le jury :

Dr. Derradji Leila, président  
Dr. Makhloufi Nacima, directeur  
Dr. Belkessa Lahlou, examinateur

- Année universitaire –  
2022-2023

## Remerciements

Au début, nous souhaitons adresser nos remerciements les plus sincères aux personnes qui nous ont apporté leur aide et qui ont contribué à l'élaboration de ce mémoire.

Nous tenons à remercier tout particulièrement notre directrice de recherche Mme. Makhloufi Nacima pour nous avoir suivi et conseillé tout au long de la réalisation de ce travail de recherche.

Nous remercions Mme. Yousfi Latifa non seulement pour son aide mais aussi pour nous avoir accueillies dans sa classe. Elle a été une source d'inspiration pour ce mémoire.

Nos vifs remerciements vont également aux membres du jury pour l'intérêt qu'ils ont porté à notre recherche en acceptant d'examiner notre travail .

Ce mémoire n'aurait jamais pu voir le jour sans le soutien actif et inconditionnel des membres de nos familles, surtout nos parents qui nous ont toujours encouragées moralement et matériellement et à qui nous exprimons notre profonde gratitude

## *Dédicaces*

Du plus profond de mon cœur je dédie ce travail à tous ceux qui me sont chers

A ma très chère mère, mon paradis et la prunelle de mes yeux, aucune dédicace ne saurait exprimer mon respect, mon amour inconditionnel et ma profonde gratitude pour tes encouragements, ton aide, l'amour que tu m'as toujours donné et les sacrifices que tu as consenti pour mon éducation et mon bien être.

A mon cher père, pour ton soutien, tes encouragements et pour avoir cru en moi.

A mes frères et sœurs : Karim, Kamila, Samra et Malek, je leurs dédie ce travail pour les aides qu'ils n'ont cessé de m'apporter tout au long de mes années d'études, les encouragements qu'ils ont consentis à mon égard et leurs conseils judicieux qui ont éclairé mon chemin.

A ma belle-sœur Hana, qui est devenue une amie et une confidente, merci pour ta gentillesse et ton soutien.

A mes beaux-frères Reda et Islam. Qui sont devenus des grands frères pour moi

A mes neveux : Nelya, Aris et Zinedine qui ont rempli ma vie de tant de bonheur.

A mes chères amies et ma deuxième famille : Farah, Anissa, Tasnime, Kahina, Younes, Amina et Ryma. Merci pour votre amitié sincère, votre soutien dans les moments difficiles, et votre amour.

A mon binôme Kenza qui est maintenant mon amie pour son soutien moral, sa patience et sa compréhension tout au long de ce projet.

Aux enseignants qui m'ont marquée dans mon parcours universitaire : Mme. Makhloufi Nacima qui a été mon enseignante et qui est maintenant mon encadrante pour son aide et pour tous ses efforts, à Mme Oulebsir qui m'a aidée à vaincre ma timidité et ma peur de parler devant un public et à M. Belkessa pour ses conseils avisés et à tous les autres professeurs merci pour vos enseignements.

*Idir Lilia*

## *Dédicaces*

A mes plus grands soutiens et sources d'inspiration, je dédie ce travail avec tout mon amour et ma reconnaissance infinie.

A ma mère qui a été toujours mon port d'attachement et ma boussole, merci pour ton amour inconditionnel, ton dévouement et ton soutien inébranlable. Tu as été la lumière qui a éclairé mon chemin dans les moments sombres et tu as toujours cru en moi quand je doutais.

A celui qui a fait de moi une femme forte, qui m'a appris l'importance du travail acharné, je suis reconnaissante pour ton soutien indéfectible papa.

A mon frère Salim ainsi qu'à mes sœurs adorées Selma et Rima, merci pour votre soutien constant, votre présence réconfortante. Vous êtes ma source de joie et je suis fière de vous avoir dans ma vie.

A mes très chers amis Yanis et Mélissa qui ont toujours été là pour m'encourager et à qui je souhaite beaucoup de succès.

A mes cousines Sarah, Ferial, Baya, Salima, Nadjet, Célia, Asma, Mélissa, Wawa, Khalida, Sabrine, merci pour votre soutien sans faille.

Enfin à mon binôme Lilia qui est devenue une amie chère et une collaboratrice talentueuse, merci pour notre collaboration et notre amitié. Tu as été une source d'inspiration et de motivation pour moi tout au long de ce parcours.

Au de la des noms cités, il existe un cercle précieux de personnes qui ont participé à ma réussite. Je vous exprime ma reconnaissance pour votre soutien.

Je remercie également tous mes professeurs pour la qualité d'enseignement qu'ils m'ont prodigué au cours de mon parcours universitaire.

***Kenza Boukerouis***

# Table des matières

Introduction générale.....	1
----------------------------	---

## Chapitre 1 la créativité dans l'enseignement/apprentissage du FLE

<b>1 DÉFINITION DE LA CRÉATIVITÉ .....</b>	<b>5</b>
1.1 Le macro processus de la créativité .....	7
1.2 Le micro processus de la créativité : le mécanisme de la pensée créative .....	8
<b>2 L'ENSEIGNANT ET LA CRÉATIVITÉ.....</b>	<b>9</b>
<b>3 LA CRÉATIVITÉ AU SERVICE DE L'APPRENTISSAGE .....</b>	<b>10</b>
<b>4 L'ACTIVITÉ LUDIQUE ET LA CRÉATIVITÉ.....</b>	<b>12</b>
4.1 Définition de l'activité ludique.....	12
4.2 Les types de jeux en classe de langue.....	13
4.3 Les principes d'une activité ludique .....	14
4.4 L'apport de l'activité ludique dans l'apprentissage du FLE.....	14
<b>5 L'ÉCRITURE CRÉATIVE.....</b>	<b>16</b>
<b>6 LA LECTURE RÉCRÉATIVE.....</b>	<b>17</b>
<b>7 L'ENVIRONNEMENT ET SON INFLUENCE SUR LA CRÉATIVITÉ .....</b>	<b>19</b>
7.1 L'environnement physique .....	19
7.2 Le climat d'un apprentissage créatif.....	21

## Chapitre 2 pratiques créatives en classe de FLE 2<sup>ème</sup> A.M

<b>1 PRÉSENTATION DES CORPUS.....</b>	<b>24</b>
<b>2 PRÉSENTATION DES ENQUÊTES.....</b>	<b>25</b>
<b>3 REPRÉSENTATION DES ENSEIGNANTS .....</b>	<b>25</b>
3.1 Les pratiques créatives : importantes ou secondaires ?.....	25
3.2 Les activités ludiques et la créativité .....	27
3.3 Les activités créatives et l'apprentissage de la langue .....	27
3.4 Bilan de l'enquête sur les représentations .....	28
<b>4 PLACE DE LA CRÉATIVITÉ .....</b>	<b>29</b>
4.1 Place de la créativité dans le manuel scolaire de français 2 <sup>ème</sup> A.M.....	29
4.1.1 <i>Le genre conte et la créativité.....</i>	<i>29</i>
4.1.2 <i>Le genre fable et la créativité.....</i>	<i>32</i>
4.1.3 <i>Le genre légende et la créativité .....</i>	<i>35</i>
4.1.4 <i>Bilan de l'analyse des projets.....</i>	<i>37</i>
4.2 Place de la créativité en classe de français 2 <sup>ème</sup> A.M.....	37
<b>5 PRISE EN CHARGE DE LA CRÉATIVITÉ EN CLASSE DE FRANÇAIS 2<sup>ÈME</sup> A.M.....</b>	<b>41</b>
5.1 Les pratiques créatives : types et approches de mise en œuvre.....	41
5.1.1 <i>Séance d'observation n° 01.....</i>	<i>41</i>
5.1.2 <i>Séance d'observation n° 02.....</i>	<i>43</i>
5.1.3 <i>Séance d'observation n° 03.....</i>	<i>44</i>
5.2 L'expérimentation des activités créatives .....	45
5.2.1 <i>Activité n°01 : Jeux vrai/faux .....</i>	<i>45</i>
5.2.2 <i>Activité n° 02 : Racontes moi ce que tu vois.....</i>	<i>46</i>

5.2.3	<i>Activité n°03 : Jeu du chapeau du magicien.....</i>	47
5.2.4	<i>Activité n°04 : Ecriture créative.....</i>	49
5.2.5	<i>Activité n° 05 : Jeux de cartes.....</i>	51
5.2.6	<i>Activité n° 06 : Cherches et trouves !.....</i>	52
5.3	La créativité et son apport chez l'apprenant.....	53
5.4	Les difficultés rencontrées lors de la mise en œuvre des pratiques créatives.....	54

<b>Conclusion générale .....</b>	<b>56</b>
----------------------------------	-----------

<b>Références bibliographiques.....</b>	<b>59</b>
---	-----------

<b>Annexes .....</b>	<b>62</b>
----------------------	-----------

# Introduction générale

Le monde actuel est en constante transformation et demande à chaque individu d'être inventif, créatif et autonome pour pouvoir à la fois le suivre mais aussi participer à son évolution. C'est pourquoi il est primordial de développer la créativité des apprenants pour leur avenir.

La créativité est un concept essentiel dans le domaine de l'enseignement et de l'apprentissage, en particulier pour l'enseignement du français langue étrangère (FLE). En effet, la créativité permet d'encourager l'innovation pédagogique et de diversifier les méthodes d'enseignement afin de mieux répondre aux besoins des apprenants et de les motiver.

Dans la pratique de l'enseignement FLE, les enseignants sont confrontés à des défis majeurs tels que la diversité culturelle et linguistique des apprenants, le manque de ressources pédagogiques adaptées aux différentes compétences et niveaux, ainsi que les difficultés d'engagement des apprenants dans le processus d'apprentissage. La créativité peut servir de solution pour surmonter ces obstacles et permettre aux enseignants de concevoir des approches et des activités innovantes visant à améliorer le processus d'apprentissage ainsi que la qualité de l'enseignement.

Notre motivation pour ce travail a été autant suscitée par notre passion pour l'enseignement que par l'intérêt de montrer l'importance de la créativité en cours de FLE et la recherche de stratégies plus innovantes et d'outils qui pourraient développer chez les apprenants une certaine autonomie, la confiance en soi et le plaisir d'étudier en classe, ainsi que d'aimer la langue française.

Plusieurs pédagogues et didacticiens ont abordé le thème de la créativité, comme par exemple : Romero (2018), Kruyts (2019) mais très peu ont travaillé sur ce sujet dans un contexte algérien c'est pourquoi nous avons trouvé intéressant de le traiter.

Ce travail sera centré sur une question principale qui est de savoir : dans quelle mesure la créativité est-elle prise en charge en classe de FLE ?

Cette question principale sera divisée en questions secondaires :

- ❖ Comment les enseignants appréhendent-ils l'enseignement/apprentissage du FLE par la créativité en classe de 2<sup>ème</sup> AM ?
- ❖ La créativité occupe-t-elle ou non une place en classe de français 2<sup>ème</sup> AM ?
- ❖ Si c'est oui, à quelle fréquence ? Et comment est-elle prise en charge ?
- ❖ Si c'est non, comment pourrions-nous remédier à cela ?

Pour répondre à ces questions nous avons formulées les hypothèses suivantes :

- Premièrement, nous pensons que les enseignants n'accorderaient pas énormément d'importance à la créativité dans l'enseignement du FLE car ils trouveraient que cette compétence n'est pas vraiment nécessaire à l'apprentissage de la langue française.
- Deuxièmement, nous supposons que la créativité occuperait une place en classe de FLE, mais que cette place serait minime et que seuls quelques enseignants prendraient en charge cette compétence.

Nous avons émis ces deux hypothèses d'après notre expérience personnelle en tant qu'apprenants où nous avons pu constater que les enseignants nous proposaient que des activités de langue dites classiques comme : les textes à trous, exercices d'appariement, de repérage, de classement, d'expansion, etc.

- En ce qui concerne notre dernière hypothèse, nous pensons que certains enseignants proposeraient aux apprenants des activités qui pourraient aider à développer leur créativité, telles que les activités de jeux créatifs qui aideraient à travailler la compréhension de l'écrit et de l'oral d'une manière plus ludique et attractive, des ateliers d'écriture et de lecture récréatives, ainsi que des jeux communicatifs tels que les jeux de rôles, les jeux dramatiques.

Nous avons formulé cette hypothèse, d'après quelques recherches antérieures que nous avons effectuées et notre contact avec les établissements scolaires.

Pour vérifier la première hypothèse, nous comptons utiliser la technique du questionnaire, nous préparerons une série de questions pour des enseignants qui nous aideront à connaître l'appréhension et la perception qu'ils ont sur la prise en charge

de la créativité en classe de FLE. Nous pensons que c'est la meilleure technique qui nous aidera à connaître leurs avis sur le sujet.

Pour la deuxième hypothèse, nous utiliserons également la technique du questionnaire pour ce fait nous allons dédier une série de questions destinés aux enseignants pour savoir s'ils prennent en charge la créativité, si c'est oui, comment et quelles sont les activités qu'ils leur proposent, si c'est non, nous essayerons de connaître les raisons. Nous ferons également appel à la technique de l'analyse des documents où nous analyserons le manuel scolaire afin de savoir si oui ou non la créativité y est prise en charge pour ce fait nous aurons besoin d'une grille d'analyse. Nous pensons que c'est le meilleur moyen qui nous aidera à vérifier cette hypothèse.

Pour vérifier la dernière hypothèse, nous comptons utiliser différents moyens d'enquête : d'abord, le questionnaire et l'observation des pratiques de classe afin de vérifier les activités qui prennent en charge la créativité, les stratégies d'enseignement qu'emploie l'enseignante pour leur mise en œuvre, ainsi que tout le dispositif mis en place à cet effet, puis, l'expérimentation de certaines des activités que nous avons conçues à l'intention des apprenants de 2<sup>ème</sup> A.M dans le but de vérifier non seulement leur réalisation mais aussi l'intérêt didactique et pédagogique de ces pratiques pour l'apprenant.

Notre travail de recherche sera divisé en deux (02) chapitres : le premier sera consacré à la partie théorique du mémoire, qui comportera l'étymologie, la définition, la partie historique de la créativité ainsi que le rapport de la créativité à l'apprentissage du FLE. Le deuxième chapitre sera dédié à la présentation des corpus, ainsi que la démarche méthodologique, l'analyse et le traitement des données collectées.

Chapitre **1** :  
la créativité dans  
l'enseignement/apprentissage du  
FLE

Dans ce premier chapitre, nous nous intéressons à la créativité dans l'enseignement/apprentissage du FLE. Nous commençons par définir le concept de créativité, puis nous aborderons quelques notions théoriques importantes qui sont en relation avec notre thème telles que : le processus créatif, l'environnement qui favorise la créativité, l'enseignant créatif, les pratiques pédagogiques créatives : jeux ludiques, ateliers d'écriture créative, lecture récréative.

## 1 Définition de la créativité

Les recherches ainsi que les réflexions autour du concept de la créativité sont nombreuses, en effet c'est un terme assez complexe dont les définitions et les théories sont multiples et différentes d'une discipline à une autre. Ce concept est lié à la fois à l'expression artistique, à la recherche scientifique, à la création technologique, à la psychologie (comportements personnels, mouvements sociaux) à la littérature et enfin au domaine qui nous intéresse l'éducation.

Pendant longtemps, avant 1960, la créativité a été perçue de façon mystique, comme un acte de génie, ou une activité mentale inconsciente ou une pulsion (Lubart et Al, 2015, cité par Bernier, 2022: 6). Il s'agit alors d'acte divin ou d'euphorie (Idem).

En vérité, le terme «Créativité » n'est pas français. Il vient à l'origine de l'anglo-saxon creativity (Demory, 1976: 24, cité par Dennis Brigitte, 1999).

Dans le dictionnaire en ligne de Larousse, le concept de créativité est défini comme étant la « *capacité, faculté d'invention, d'imagination, pouvoir créateur* » C'est-à-dire la faculté d'imaginer, de mettre en œuvre et de créer de façon efficace quelque chose de nouveau.

Le premier à avoir établi une définition référencée de la créativité est Guilford, Psychologue cognitiviste « *La complexité et la capacité à générer des idées nouvelles* » (Brown, 2010:14).

Lubart, quant à lui, la définit comme « la capacité à réaliser une production qui soit à la fois nouvelle et adaptée au contexte dans lequel elle se manifeste » (Lubart, 2010: 10).

En ce qui concerne la production, elle doit être à la fois nouvelle (originale, qui n'a jamais été réalisée auparavant ou qui a été expérimenté pour la première fois) et présente une certaine valeur, autrement dit acceptée socialement.

Par le terme complexité Lubart insinue un produit utile et adapté aux contraintes de la situation. Le terme « adaptée » suggère que la créativité doit répondre à un contexte bien précis. Comme l'affirme Dennette : « *Etre créatif, ce n'est pas simplement chercher quelque chose de nouveau – n'importe qui peut le faire, la nouveauté pouvant se trouver dans toute juxtaposition aléatoire -, mais faire jaillir la nouveauté d'un système, devenu établi, pour de bonnes raisons* » (2012:10).

Par conséquent, la psychologie a permis d'aboutir à la définition suivante : toute production créative est estimée comme originale, du moment qu'elle est rare et adaptée à un cadre et à un contexte approprié (Barron. 1955, cité par Vincent-Lancrin, et Al, 2020: 26).

Dans notre domaine qui est la didactique des langues, la créativité est définie comme étant « *la capacité de fabriquer des énoncés en nombre infini à partir de règles finies et intériorisées* » (Cuq, 2003: 60). Cela veut dire qu'à partir de connaissances et de règles antérieures déjà établies, nous sommes capables de créer des idées, des productions, des énoncés, etc.

En 1972, le concept de créativité a intégré les classes de l'enseignement des travaux manuels, et a été proposé pour intégrer tous les niveaux de l'enseignement du FLE (Didier, J, 2012 : 261).

Dans le domaine de l'éducation, la créativité est considérée comme un tremplin d'adaptation des pratiques/ apprentissages pour la société actuelle et future (Capron et Puozzo, 2014). Il est considéré comme le synonyme d'originalité, d'imagination et très souvent lié au domaine artistique (musique, art visuel...) (Ferrari, Cachia et

Punie, 2009:18). Etre créatif, est la faculté de produire et d'appliquer de nouvelles: idées, techniques et perspectives inventives (Ferrari et al, 2009: 20 ).

D'après Meyer et Eilifsen (2017), la créativité devrait être incluse dans le processus d'enseignement/apprentissage, et devenir un élément important de ce processus car c'est une faculté utilisée par tous les apprenants de manière journalière (Meyer et Eilifsen, 2017, cité par Bernier, 2022: 05).

Selon Todd Lubart, la créativité est le fruit de l'interaction entre connaissances, intelligences, styles cognitifs qui sont des composantes cognitives et caractéristiques de personnalités, motivation, qui sont considérées comme des composantes conatives, mais aussi avec le contexte et l'environnement (Todd Lubart, 2003, cité par ferrando, 2007).

### 1.1 Le macro processus de la créativité

Le processus créatif est une suite de réflexion et d'actions qui mènent à des créations originales et adaptées (Todd Lubart, 2003).

Selon Wallas (1926 : 111), le processus créatif est un modèle qui décrit les étapes à venir lorsqu'on s'engage dans un processus créatif. Wallas formula le modèle en quatre étapes, qui sont les suivantes (idem) :

- **La préparation**

La première étape du processus créatif est la préparation. Cela implique de nourrir son cerveau avec des informations pertinentes et de se mettre dans un état d'esprit créatif (idem). Pour cela, il faut se documenter, lire des livres, regarder des vidéos, écouter des podcasts ou encore suivre des formations. Cette préparation va permettre de développer des idées et des concepts afin de résoudre un problème ou de trouver une idée innovante (idem).

- **L'incubation**

Une fois que l'on a suffisamment collecté d'informations, il est temps de passer à la phase d'incubation. Cette étape consiste à laisser reposer les idées et à les laisser mûrir

dans l'esprit. Il est important de prendre du recul, de se relaxer et de penser à autre chose pendant un moment (idem).

- **L'illumination**

La phase suivante est l'illumination. C'est le moment où l'on a une idée créative, une intuition ou une solution qui surgit de manière inattendue, comme un flash ou une illumination soudaine. Cette phase est souvent associée à une sensation d'euphorie et d'excitation (Wallas, 1926 : 111).

- **La vérification**

Une fois que l'on a une idée créative, il est important de la vérifier pour s'assurer de sa faisabilité et de son efficacité. Cette étape implique de tester l'idée, de l'améliorer et de la perfectionner (idem).

## 1.2 Le micro processus de la créativité : le mécanisme de la pensée créative

Selon Joy Paul Guilford, la pensée créative est un processus de traitement de l'information dont le mécanisme repose sur deux composantes principales : la pensée divergente et la pensée convergente (1950, cité par Kruyts, 2019: 19).

La pensée divergente fait référence à la capacité de produire de nombreuses idées ou solutions à un problème donné. Elle implique l'utilisation de l'imagination, l'exploration de différentes perspectives, et la génération d'idées originales (idem).

La pensée convergente, quant à elle, consiste à évaluer les idées générées par la pensée divergente et à sélectionner la meilleure solution possible. Elle implique l'utilisation de la logique, la prise de décision et l'analyse critique (idem).

Selon Guilford toujours, pour être créatif, il est important d'être capable d'utiliser à la fois la pensée divergente et convergente. Il a également identifié plusieurs compétences clés qui favorisent la pensée créative, telles que la flexibilité mentale, l'originalité, la résolution de problèmes et la fluidité verbale (idem).

En somme, Guilford enseigne que la pensée créative est un processus complexe qui requiert à la fois l'exploration de nombreuses possibilités et la sélection de la

meilleure solution possible. Elle nécessite une flexibilité mentale, une ouverture d'esprit, et une capacité à penser de manière originale afin de produire des innovations (idem).

## 2 L'enseignant et la créativité

Il est bien évident qu'un « *apprentissage créatif nécessite un enseignement créatif* » (Jeffrey et Craft, 2004, cité par Terzidis et Darbellay, 2017: 128).

L'enseignement créatif est devenu une nécessité pour un apprentissage plus efficace et gratifiant. Cela offre une expérience d'apprentissage plus divertissante et mémorable. Entre jeux, activités pratiques, projets, chansons. Les professionnels de l'éducation conçoivent des méthodes d'enseignement innovantes afin de procurer aux apprenants un apprentissage plus pertinent et créatif.

Contrairement à l'apprentissage créatif qui se focalise sur l'apprenant, l'enseignement créatif se résume à planifier et à organiser des tâches qui aident à faire ressortir la créativité de l'enseignant, qui va mettre en œuvre des dispositifs innovants, aussi que des modalités différentes, dans le but de rendre son cours plus attractif, divertissant et de rompre avec une certaine routine (Puozzo, 2016: 20).

La fonction principale d'un enseignant de FLE est d'encourager et de stimuler les capacités créatives de l'apprenant en utilisant des activités linguistiques et orales (Blachowska, 2006: 36, cité par Jarosz, 2018: 29).

Selon Beaudot, les apprenants arrivent à s'intégrer plus facilement et apprennent de manière plus efficace et productive avec la méthode créative contrairement à une méthode d'enseignement traditionnelle (1974. P06, cité par Besençon : 05).

En effet, en autorisant les apprenants à être créatifs en classe, c'est-à-dire à créer quelque chose de de nouveau qui leur est personnel, l'enseignant peut aider l'élève à donner du sens et de la valeur aux savoirs qu'il lui a transmis.

Blachowska souligne également, que pour garantir l'efficacité d'un enseignement créatif, l'enseignant doit remettre en question sa propre créativité ainsi que sa façon

d'enseigner en étant « *conscient et convaincu de ses choix méthodologiques, mais ouvert aux nouveautés, prêt à encourager les apprenants à exprimer et à défendre leurs propres avis et capable d'adapter la forme de ses enseignements pour une meilleure assimilation des contenus*» (2006 :37, cité par Jarosz, 2018 : 29). Par conséquent stimuler la créativité de l'apprenant implique que l'enseignant fasse lui-même preuve de créativité.

L'enseignant créatif c'est celui qui se distingue par sa capacité d'innovation de flexibilité, la coopération et la prise de risque (Craft, 2001, cité par Terzidis et Darbellay, 2017: 128). Il se caractérise par : sa curiosité, l'indépendance, la persévérance et la maîtrise de son domaine (Stein, 1974, cité par Terzidis et Darbellay, 2017 : 128).

Ce profil est capable de transformer l'apprentissage en un processus amusant et stimulant, en utilisant différentes approches pédagogiques et en tirant parti des technologies éducatives modernes et créatives telles que des projets artistiques, des activités de résolution de problèmes et des jeux pour stimuler l'esprit créatif de l'apprenant (Craft, 2001, cité par Terzidis et Darbellay, 2017: 128).

Proposer des supports tels que les films, les chansons et les livres peuvent favoriser la motivation des élèves et la création d'activités ludiques peut stimuler leur imagination (Vanthier, 2009 :24 cité par Aumbineau, A, 2022 :58).

Avec la mondialisation, les apprenants ont toutes les ressources pour obtenir n'importe quelle information en un clic, ils n'ont pas besoin d'un enseignant qui les informe ou qui ne fait que leur transmettre un savoir comme avec la méthode traditionnelle mais d'un « guide », un « facilitateur » capable de permettre à chaque élève d'être autonome et de trouver des réponses innovantes aux problèmes divers (Rogers, 1969 :18 cité par Privas-Bréauté, V, 2014 :02).

### 3 La créativité au service de l'apprentissage

La créativité est considérée comme une compétence clé pour l'apprentissage d'une langue étrangère. En effet, elle permet aux apprenants de s'exprimer de manière plus

libre et plus spontanée, de développer leur pensée critique, leur imagination et de produire des idées novatrices dans la communication orale et écrite. Elle aide également à stimuler l'engagement des apprenants dans le processus d'apprentissage.

Selon Isabelle Puozzo, fondatrice de l'institut de la créativité et de l'innovation de Grenoble, il est important de cultiver la curiosité et la flexibilité des apprenants en les incitant à se poser des questions et à explorer différentes pistes de réflexion, la pédagogie de la créativité vise à développer l'imaginaire et la capacité de diverger (2016: 101-102). C'est-à-dire la capacité de produire une variété de solutions ou des idées originales (Guilford, 1950, cité par Lubart, Besençon, 2005 : 48).

Pour cela Puozzo préconise l'utilisation de méthodes créatives telles que le brainstorming, (remue-méninges) technique de recherche d'idées originales et de résolution collective de problèmes où chacun émet ses suggestions spontanément (Le petit Robert, 1977 : 213). Il y a aussi la méthode du mindmapping, qui consiste à transformer une liste d'idées en un schéma coloré et attrayant, le jeu ou la technique des six chapeaux de Bono.

Margarida Romero, quant à elle, propose des méthodes telles que les tâches ouvertes, les ateliers créatifs et les jeux de rôles. Ces approches permettent de libérer la créativité des apprenants et de favoriser l'émergence d'idées nouvelles (2017: 36).

Romero (2017) insiste également sur l'importance de l'erreur et de l'échec dans le processus créatif. Selon elle, les enfants doivent être encouragés à prendre des risques et à expérimenter sans crainte d'échouer (idem). Car en effet, l'échec est un élément essentiel du processus créatif, il permet de tirer des leçons et de progresser. Il est donc important de ne pas avoir peur de se tromper ou de faire preuve d'originalité (Puozzo, 2016). Il est également important de mettre en avant la pensée critique pour aider les enfants à évaluer leurs idées et à les améliorer.

La pédagogie de la créativité met également l'accent sur l'apprentissage collaboratif et l'apprentissage auto-dirigé. Les apprenants sont encouragés à travailler en groupe sur des projets, à partager leurs idées et à s'engager dans des discussions qui stimulent leur créativité (Puozzo, 2016).

En conclusion, l'apprentissage créatif vise à encourager les apprenants à être autonome, à prendre des risques, à développer des compétences créatives pour résoudre des problèmes du monde réel et à travailler en collaboration afin d'explorer de nouvelles idées.

## 4 L'activité ludique et la créativité

### 4.1 Définition de l'activité ludique

Avant d'expliquer qu'est-ce qu'une activité ludique, il est important de définir en premier lieu le jeu.

D'après le dictionnaire latin français « jeu » est tiré du mot latin « jocus » qui signifie plaisanterie. Il s'agit d'une « activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure » (Le Robert, 2005: 237).

Le jeu en didactique des langues « est un évènement de communication interactif à deux ou plusieurs participants pour développer une compétence » (Cuq, 2003 :106).

Le mot ludique, quant à lui vient du latin « ludus » qui signifie jeu, amusant. Roger Caillois propose dans son livre *Les jeux et les hommes*, cinq critères du jeu ludique et qui sont comme suit (1958, cité par Duquesnoy, 2019 : 04) :

- Libre : ce qui veut dire que l'activité doit être choisie pour garder son caractère ludique et non imposé.
- Séparé : le jeu doit être limité dans l'espace et le temps.
- Incertain : l'issue du jeu doit être incertaine.
- Gratuit et improductif : il ne doit pas être payant, ni produire de richesse ou de biens.
- Régulé : il doit être régi par des règles (Idem).

D'après les définitions citées ci-dessus, l'activité ludique est un jeu interactif qui peut être physique ou mental, Elle se caractérise par cet aspect de liberté et de gratuité, elle est toutefois régie par certaines règles, dont l'objectif est de développer une

compétence. L'issue du jeu ne dépend que de la fantaisie du joueur qui a comme source de motivation, le plaisir et l'amusement.

## 4.2 Les types de jeux en classe de langue

Selon Eric Sanchez (2020) et Haydée Silva (2008), il existe plusieurs types de jeux en classe de langue :

- Les jeux de langage : qui portent sur les connaissances linguistiques (lexique, grammaire, syntaxe, etc.) et qui visent à enrichir la maîtrise de la langue. Par exemple, les jeux de société comme le Scrabble, le Monopoly ou le Trivial peuvent être utilisés pour renforcer le vocabulaire et permettent aux apprenants de pratiquer leur orthographe, les devinettes qui sont des jeux de mots ingénieux (Wittgenstein, 1961 : 125 cité par Nicolas, 2006).
- Les jeux de communication : qui mettent l'accent sur l'interaction entre les apprenants et qui favorisent la création d'un environnement communicatif authentique. Par exemple les jeux de rôles, chansons, musique et théâtre, jeu du portrait chinois qui permettent aux apprenants de pratiquer la langue de manière interactive et les aident à apprendre et à renforcer leur compréhension orale et leur expression orale (Lopez, J, 1998 : 07).
- Les jeux d'écoute : qui permettent de développer la compréhension orale, la mémoire auditive et l'imaginaire (Nathan, 2015). Par exemple jeux d'écoute active, jeux de compréhension de dialogues, jeu de la charade sonore et de l'écoute aux bruits qui consiste à faire écouter des bruits et les apprenants doivent trouver l'objet qui produit le bruit en question, ces jeux permettent de renforcer leur prononciation et leur compréhension (Nathan, 2015).
- Les jeux de lecture : qui permettent de développer la mémoire, de travailler la compréhension des apprenants et renforcent leurs compétences en lecture et leurs bases de données en langue (Escot, 2019). Par exemple : les jeux de lecture rapide, jeux de lecture récréative, jeux de compréhension de textes avec questions, le bout à bout qui consiste à proposer des débuts et fins de phrases et les apprenants doivent lire et lier chaque fin à son début et le jeu de l'ordre de l'histoire qui consiste à remettre en ordre les parties de l'histoire, etc.

- Les jeux d'écriture : qui permettent de travailler la production écrite : jeux d'écriture créative, jeux d'écriture collaborative, le portrait chinois, la charade, etc (Smits, 2018 : 08).
- Les jeux culturels : qui permettent de découvrir la culture de la langue cible : jeu du quizz culturel, jeux de découverte de la gastronomie, musique, cinéma, etc (Silva, 2008 : 25 cité par Rousselot, L 2019 :53).
- Les jeux de révision : qui permettent de réviser les connaissances acquises jeux de révision de vocabulaire, grammaire, comme par exemple : jeux des questions pour un champion, jeux de quizz.

#### 4.3 Les principes d'une activité ludique

Selon Eric Sanchez, l'activité ludique repose sur plusieurs principes qui sont les suivants (2014 :14) :

- Le jeu doit être adapté aux apprenants : il doit prendre en compte leur âge, leur niveau de compétences et leurs intérêts (Idem).
- Le jeu doit avoir un objectif pédagogique clair : il doit permettre de travailler une compétence ou un concept précis, de manière à ce que les apprenants puissent en tirer une véritable avancée (Idem).
- Le jeu doit être équilibré : il doit être ni trop facile ni trop difficile, de manière à maintenir l'attention des apprenants tout en leur permettant de progresser (Idem).
- Le jeu doit être diversifié : il doit proposer différents types d'activités jeux de rôle, quizz, jeux de plateau... etc. pour favoriser la diversité des apprentissages et maintenir l'attention des apprenants (Idem).

#### 4.4 L'apport de l'activité ludique dans l'apprentissage du FLE

N'importe qui peut reconnaître un jeu quand il en voit un que ce soit dans les villages, les rues, les classes ou les cours de récréation. Chaque individu de n'importe quelle culture, situation économique ou communauté, jouent dès leur plus tendre enfance.

Vers les années 2000, l'apprentissage par le jeu est devenu très en vogue dans les systèmes éducatifs de plusieurs pays, notamment le Canada, la Chine, la Nouvelle-Zélande, la Suède et les Émirats arabes unis (Danniels, et, Pyl, 2018). Il peut être

difficile pour de nombreux apprenants d'apprendre une langue étrangère surtout avec un système éducatif très traditionnel. Mais le recours à l'activité ludique dans l'apprentissage du FLE peut permettre au processus d'être plus agréable et efficace. En étant moins formelle, la forme du jeu permet aux apprenants de prendre confiance en eux, en effet avec les activités ludiques ils ont moins peur de l'échec et peuvent comprendre une situation ou résoudre un problème de façon ludique. C'est là qu'ils osent et arrivent à se surpasser en prenant le jeu comme un défi (idem).

Grâce au jeu, les apprenants arrivent à perfectionner leur langage, d'après Haydée Silva, les jeux peuvent aider les apprenants à améliorer leur prononciation, leur compréhension orale et leurs capacités à s'exprimer en français en leur permettant de pratiquer leur communication orale et de se familiariser avec les structures grammaticales de langue de manière ludique. Car, lors de l'activité ludique en classe, les apprenants jouent afin de mettre en pratique des compétences acquises, expérimenter des possibilités ce qui va les aider à approfondir leurs connaissances, en apprenant à prendre en compte les règles, à s'exprimer, à argumenter, à justifier... etc (Haydée, Silva, 2008).

Si vous observez des enfants ou des adultes en train de jouer, vous constaterez qu'ils rient ou qu'ils sourient car, le jeu procure à la fois un sentiment de joie, de motivation, d'excitation et de plaisir. En effet, l'utilisation des jeux permet de créer une ambiance détendue en classe, favorisant ainsi leur motivation, et les laissant également avoir libre cours à leur créativité et leur spontanéité. De plus, ils sont plus attentifs et participent avec plaisir aux activités proposées. Ils ont également tendance à être très impliqué dans ce qu'ils font lors du jeu aussi bien physiquement, mentalement ou verbalement ce qui fait que l'activité ludique suscite une participation active des apprenants (UNICEF, 2018).

Lors du jeu, il y a très souvent une interaction entre les apprenants. Cela leur permet de communiquer et de partager leurs idées et de se comprendre mutuellement grâce aux interactions sociales qui les aident à avoir une meilleure compréhension d'autrui et construire des relations solides (UNICEF, 2018).

Malgré le fait que l'activité soit centrée sur l'apprenant, le rôle de l'enseignant reste néanmoins très important. En effet, l'enseignant ne va pas seulement donner une activité aux apprenants et les laisser s'amuser sans surveillance ni intervention, mais doit considérer l'apprentissage par le jeu comme un moyen de transmission de connaissances. En parallèle, il doit bien préparer l'activité ludique, en la planifiant, en préparant le matériel ainsi que l'environnement du jeu, afin de garantir son efficacité.

En somme, les éducateurs et les enseignants doivent continuer à explorer les différentes approches didactiques qui intègrent l'activité ludique dans l'apprentissage du FLE afin de motiver davantage les apprenants et leur offrir une expérience d'apprentissage enrichissante et plaisante.

## 5 L'écriture créative

L'écriture créative est un art qui consiste à créer des textes originaux en utilisant des techniques artistiques, littéraires et imaginatives.

Pour Vanderheyde, l'écriture créative est une méthode pédagogique où on produit des productions littéraires de façon ludique et originale. Elle permet aux élèves de développer leur pensée, leur créativité et d'utiliser leur imagination pour exprimer leur opinion, raconter une histoire ou décrire une situation. Elle est très bénéfique en matière d'apprentissage des langues car elle encourage les élèves à s'exprimer librement et à s'approprier la langue (2003, cité par Darmawangsa, 2008 : 01).

Selon Marguerite Perdrault, l'écriture créative est avant tout un acte de liberté et d'expression de soi (2014 :25). Elle encourage les écrivains et les apprenants à se libérer des contraintes formelles et stylistiques pour laisser libre cours à leur fantaisie et à leur imagination. Selon elle, l'écriture créative doit être un processus spontané et naturel, un moyen de se reconnecter avec son intuition et de se laisser porter par ses émotions et ses sensations (Idem).

L'écriture créative est très bénéfique et a de nombreux avantages en classe de langue.

Tout d'abord, elle aide à développer chez les apprenants leurs capacités de réflexion et de concentration, améliorer leur vocabulaire, elle aide également à stimuler leur imagination ainsi que leur créativité. C'est aussi une source de motivation et de loisirs aussi bien pour les petits que les grands.

De plus, l'écriture créative peut également nous aider à améliorer notre communication. En effet, en écrivant, on apprend à exprimer nos idées de manière plus claire et plus précise. On peut également apprendre à utiliser des mots plus appropriés pour décrire nos pensées et nos sentiments. Cela peut nous aider à mieux nous faire comprendre et à établir des relations plus enrichissantes avec les autres (Carpentier, 2010: 12).

Il existe plusieurs activités d'écriture créative comme par exemple : écrire une histoire à partir d'un dessin ou d'images, écrire un récit avec des mots imposés, imaginer et écrire le début ou la suite d'un conte ...etc.

## 6 La lecture récréative

« *Lire c'est boire et manger. L'esprit qui ne lit pas maigrit comme le corps qui ne mange pas.* » (Victor Hugo)

Dans le dictionnaire français, lecture signifie « action de lire, de prendre connaissance d'un écrit » (Le Robert, 2020: 1641). Quant au mot récréative « adj de récréation qui a pour objectif ou pour effet de divertir » (Idem: 1127).

On peut dire alors que la lecture récréative, également appelée « lecture plaisir » est une pratique qui consiste à proposer aux apprenants des textes et des ouvrages autour de la lecture littéraire juste pour le plaisir de lire. Cette pratique vise à améliorer les compétences en compréhension de texte des apprenants tout en les sensibilisant à la culture littéraire.

L'objectif principal de la lecture récréative est de donner aux élèves le goût de la lecture. En effet, en leur proposant des textes attractifs et en les encourageant à les lire avec plaisir et non pas comme une tâche obligatoire, on peut susciter chez eux un intérêt pour la lecture.

La lecture récréative peut être mise en place lors des temps calmes en classe, comme après une évaluation ou en fin de journée. Elle peut prendre différentes formes telles que la lecture individuelle ou collective en classe, la mise en scène de textes, la lecture en groupe ou encore la réalisation de lectures animées.

Il est important de varier les genres littéraires à proposer aux élèves lors de la lecture récréative. Ainsi, on peut mettre à leur disposition des contes, des fables, des poèmes, des romans ou encore des bandes dessinées. Cette variété de genres permet non seulement de développer leur appréciation de différentes formes de littérature, mais aussi de travailler différents aspects de la langue française tels que la syntaxe, la grammaire et le vocabulaire.

La lecture récréative présente de nombreux avantages pour les personnes qui la pratiquent régulièrement (PISA, 2009, cité par Choain, 2018 : 11-12). En effet, la lecture de livres de fiction permet de développer l'imagination et la créativité, d'acquérir de nouvelles connaissances, de découvrir de nouveaux sujets, ainsi que d'améliorer la compréhension et l'expression orale et écrite.

Par ailleurs, la lecture récréative est également une excellente manière de se relaxer et de se ressourcer et peut avoir des effets positifs sur le bien-être psychologique. Elle permet de s'évader du quotidien, de s'immerger dans un autre univers, de se couper temporairement du monde extérieur et de vivre des aventures passionnantes à travers les personnages du livre.

Cependant, la lecture récréative est souvent mise de côté en faveur d'autres activités considérées comme plus productives ou plus intéressantes. Les nouvelles technologies, les réseaux sociaux ou encore la télévision ont tendance à supplanter la lecture chez bon nombre de personnes.

Il est donc important de rappeler que la lecture des ouvrages récréatifs doit être encouragée, notamment chez les enfants et les adolescents. Elle contribue à leur épanouissement personnel, à leur développement intellectuel ainsi qu'à la stimulation de leur curiosité et de leur envie d'apprendre.

## 7 L'environnement et son influence sur la créativité

L'environnement dans lequel se déroule la création joue un rôle très important dans le processus créatif et dans la façon dont les idées sont générées et développées.

Selon Richard et Shwier (2017), « *La créativité n'est pas une caractéristique ou un talent que certains possèdent et d'autres pas... Nous sommes tous créatifs, mais notre parcours éducatif n'a pas toujours alimenté cette créativité ... certains environnement sont propices à la créativité alors que d'autres lui nuisent...* »

Il existe des facteurs déterminants qui influencent le processus de création et la constitution de l'environnement créatif tel que l'environnement physique et le climat d'apprentissage (Richardson et Mishra, 2018, cité par Kruyts, 2019 : 24).

### 7.1 L'environnement physique

Pour favoriser la créativité, il est nécessaire de créer un environnement physique idéal comprenant : une exposition à la lumière naturelle, la présence de couleurs chaudes et légères sur les murs (telles que le jaune-orange, beige, vert clair ou bleu-vert), des décorations murales incluant celles créées par les apprenants, des fournitures durables, esthétiques, confortables et adaptées, une diversité de ressources (par exemple les livres, les magazines, etc.), la possibilité d'ouvrir les fenêtres pour renouveler l'air et une salle de cours sans cloisons ou séparations fixes qui permettent une circulation libre (Warner et Myers, 2010, cité par Kruyts, 2019: 24-25).

De plus, il est impératif d'avoir des mobiliers flexibles, adaptables et mobiles tels que les chaises et les tables pour pouvoir rapidement reconfigurer la pièce pour des travaux en sous-groupes. L'effectif optimal pour une salle de cours est de 25 apprenants, qui sont alors en mesure de s'exprimer en toute confiance (idem). Par exemple en Finlande, afin de créer une atmosphère détendue, il n'y a pas d'uniforme scolaire et les chaussures sont laissées en dehors de la classe, les élèves se promènent alors en chaussettes ou pieds nus (Sylvie Pomianek, 2021).



(Andreas Meichsner)<sup>1</sup>

Les salles de classe sont également personnalisées en partant du principe que différents environnements permettent de stimuler le cerveau et donc permettent une meilleure mémorisation, exemple : Ambiance château D’Harry Potter, ambiance café américain des années 50, ambiance zen... (Idem).



(Sylvie Pomianek)



(Kelly Day)<sup>2</sup>



(Sylvie Pomianek)



(Sylvie Pomianek)

<sup>1</sup> Cette photo a été prise par Meichsner Andreas et tiré du site : <https://finland.fi/fr/vie-amp-societe/lecole-finlandaise-toujours-mieux/>

<sup>2</sup> Image prise par Kelly Day et posté dans l'article « 11 Ways Finland's Education System Shows Us that "Less is More" . URL : <https://fillingmymap.com/2015/04/15/11-ways-finlands-education-system-shows-us-that-less-is-more/>

Les trois photos restantes réalisé par Pomianek Sylvie sont tiré de : <https://www.youtube.com/watch?v=atqYk1xIM5g>

## 7.2 Le climat d'un apprentissage créatif

Il existe quelques attitudes à avoir en tant qu'enseignant et certaines conditions à réaliser à fin de favoriser un climat d'apprentissage créatif en voici quelques-uns (Cropley, 1995, Warner et Myers 1989, cité par Kruyts, 2019 :26) :

L'ouverture d'esprit	Il est important que les apprenants se sentent libres de proposer des idées même si elles semblent irréalistes ou non conventionnelles. Le climat doit être favorable aux prises de risques.
La confiance	Il faut que les apprenants se sentent en confiance pour discuter de leurs idées, échanger leurs points de vue et collaborer.
L'encouragement	Les apprenants ont besoin d'être encouragés et soutenus dans leurs efforts créatifs. Cela peut être accompli par des commentaires constructifs, des encouragements et des compliments, susceptibles d'aider les apprenants à renforcer leur confiance en eux-mêmes et en leurs capacités créatives.
Cultiver un environnement positif	Encourager l'expression libre d'idées et offrir des retours constructifs peut aider les apprenants à se sentir à l'aise pour partager leurs pensées sans craindre d'être critiqués.
La diversité	Un environnement qui favorise la diversité des idées et des perspectives est également important. Les apprenants doivent être exposés à différents points de vue, cultures, disciplines et expériences pour enrichir leur propre créativité.

En résumé, l'environnement créatif doit être un lieu sûr, stimulant et libre qui encourage la collaboration et la communication. En fournissant un tel environnement, les personnes impliquées dans le processus créatif peuvent générer des idées nouvelles, des solutions innovantes et des résultats créatifs.

Au terme de ce chapitre théorique sur la créativité dans l'enseignement apprentissage en classe de FLE, il ressort que la créativité est un concept nouveau dans le domaine de l'éducation dont les théories sont nombreuses et complexes. La créativité est une compétence essentielle en FLE, permettant de favoriser l'engagement, la motivation et le développement des apprenants. Nous avons également pu constater que la créativité n'est pas forcément innée, il peut nécessiter de passer par tout un processus

pour avoir une idée créative. La créativité se manifeste dans la création et la réalisation d'activités ludiques, s'appuyant sur la curiosité, l'expression orale, l'écriture, la mise en scène, les jeux de rôle et les formes artistiques. Pour être efficace, l'utilisation de la créativité doit être ancrée dans une démarche pédagogique solide, adaptée au niveau et aux besoins des apprenants, prenant en compte les différences individuelles. Enfin, il est important de souligner que la créativité en FLE ne se limite pas aux apprenants, mais également aux enseignants, qui doivent être capables de se remettre en question et d'innover pour créer un environnement d'apprentissage stimulant et encourageant pour tous.

Chapitre **2** :  
Pratiques créatives en classe de  
FLE 2ème A.M

Ce deuxième chapitre sera dédié à la partie pratique de notre travail de recherche sur la créativité dans l'enseignement/apprentissage du FLE. Nous commencerons par présenter les corpus que nous avons constitués, puis, nous interpréterons les données de nos recherches et enfin nous présenterons les résultats obtenus.

## 1 Présentation des corpus

Cette partie sera consacrée à la présentation de nos outils d'enquête à partir desquels nous avons constitué nos corpus d'étude.

Le premier outil de recherche est le questionnaire (voir annexe 01, page 1-2). Celui-ci se compose d'une série de 17 questions variées des questions fermées, ouvertes et à choix multiples. Il est destiné aux enseignants de français de niveau 2<sup>ème</sup> année moyenne dans le but de connaître leurs représentations par rapport à l'enseignement créatif et l'utilisation des activités ludiques et créatives pour l'apprentissage du FLE. Ainsi que pour vérifier la place qu'occupe la créativité dans leurs pratiques pédagogiques et comment est-elle prise en charge en classe. Et enfin pour savoir à travers l'avis des enseignants comment les apprenants appréhendent ce genre de pratiques créatives.

Pour ce fait nous avons distribué 18 questionnaires pour des enseignants de français de trois collèges différents: collège Chouhada Challal, Chouhada Oualouf et collège Mouloud Kasem Nait Belkasem. Après quelques jours de cela nous en avons récupéré 15, les 3 enseignants restant n'ont pas voulu les remplir.

Le deuxième outil de recherche est le manuel scolaire de français. Celui-ci est destiné aux apprenants du niveau 2<sup>ème</sup> AM, il se compose de 152 pages. Il regroupe trois projets dont chacun représente un genre littéraire narratif : conte, fable et légende. Chaque projet comporte des séquences où s'insèrent des cours et des tâches finales.

Le troisième outil d'enquête est la grille d'observation (voir annexe 02, page 03). Celle-ci est conçue dans le but de nous faciliter la tâche d'observation des pratiques pédagogiques. Notre grille est divisée en deux catégories : la première concerne

l'enseignant et regroupe 08 critères d'observation, quant à la deuxième catégorie, elle concerne les apprenants et regroupe 5 critères d'observation.

Nous avons assisté à 13 séances d'observations d'une durée d'une heure chacune, sur une période qui s'étale sur trois mois, au niveau du CEM Chouhada Challal. Ces séances sont inscrites dans le premier projet « Dire et jouer un conte » du programme scolaire de 2<sup>ème</sup> A.M, au cours d'un stage pratique que nous avons effectué cette année (2022/2023). Parmi les 13 séances d'observations, nous avons retenu 08 séances qui portent sur les pratiques créatives : nous avons 03 séances qui portent sur les pratiques créatives proposées et mises en œuvre par l'enseignante et 05 séances qui portent sur des activités créatives conçues par nous-même et proposées à l'enseignante pour leurs mise en œuvre en classe avec ses apprenants. L'objectif de ces observations était de connaître comment la créativité est-elle prise en charge en classe de FLE par l'enseignante, de vérifier sa créativité dans sa démarche d'enseignement et l'effet de ces pratiques créatives sur les apprenants.

## 2 Présentation des enquêtés

Nous avons distribué 18 questionnaires à des enseignants du niveau collégial qui exercent dans la ville de Bejaia. Ils sont âgés entre 40 et 50 ans, ils sont majoritairement de sexe féminin seuls deux étaient des hommes, ils avaient entre 20 et 30 ans d'expérience.

## 3 Représentation des enseignants

Dans cette partie, nous nous intéressons aux représentations des enseignants par rapport à la créativité et son rôle en classe de FLE.

### 3.1 Les pratiques créatives : importantes ou secondaires ?

Pour vérifier les perceptions des enseignants au sujet de la valeur de la créativité en classe de FLE, nous avons posé quelques questions, parmi lesquelles nous citons :

La question N° 4 : « Pensez-vous qu'il est important pour un enseignant de français d'être créatif dans sa méthode d'enseignement ? »

Les réponses obtenues sont présentées dans le tableau ci-dessous :

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	15	100%
Non	0	0%

**Tableau n°1 : L'importance d'être un enseignant créatif**

D'après les résultats que nous avons obtenus, nous pouvons dire que tous les enseignants que nous avons interrogés ont répondu positivement, en d'autres termes 15 réponses affirmatives soit 100%.

Contenu des résultats obtenus, nous constatons que tous les enseignants interrogés sont pour l'enseignement créatif. Ils affirment qu'être un enseignant créatif permet d'innover et de ne pas être esclave du manuel et cela permet aussi de renouveler son cours et d'apporter un meilleur apprentissage aux apprenants.

En poursuivant la réflexion au sujet des représentations des enseignants, nous leur avons également posé la question suivante : « Selon vous, enseigner aux élèves à être créatif est .....? »

Les réponses obtenues sont présentées dans le tableau ci-dessous :

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Primordial	7	46,7%
Important	5	33,3%
Secondaire	3	20%
Inutile	0	0%

**Tableau n° 2 : L'importance de développer la créativité chez l'apprenant**

Parmi l'ensemble des enseignants questionnés, 7 pensent qu'il est primordial d'enseigner aux apprenants à être créatif, 5 voient qu'il est important et 3 trouvent que c'est secondaire, personne n'a choisi le dernier choix qui est inutile.

D'après ces résultats, nous constatons que la majorité des enseignants soutiennent l'apprentissage du FLE par la créativité. Contrairement à une minorité qui pense que c'est secondaire.

### 3.2 Les activités ludiques et la créativité

Toujours, dans la perspective de mettre l'accent sur les perceptions des enseignants par rapport au lien entre les activités ludiques telles que les jeux communicatifs, les jeux de mots, etc. et la créativité en classe de FLE, nous avons posé cette question : « Etes-vous d'accord avec l'intégration des activités ludiques dans vos classes et pourquoi ? »

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	15	100%
Non	0	0%

**Tableau n° 3 : L'intégration des activités ludiques en classe de FLE**

Tous les enseignants interrogés ont répondu oui à cette question, soit 100 % de réponses positives.

D'une manière générale, nous pouvons dire que l'ensemble des enseignants questionnés sont d'accord avec l'intégration des activités ludiques dans leur classe. Ces dernières permettent aux apprenants d'être créatifs et attentifs ; maintiennent leur motivation, développent leur imagination et leurs capacités intellectuelles.

### 3.3 Les activités créatives et l'apprentissage de la langue

La question n°7 a pour objectif de préciser ce que pensent nos enquêtés du lien entre les activités créatives et l'apprentissage du FLE.

« Les activités dites créatives pourront elles selon vous faciliter l'apprentissage de la langue française chez les élèves de 2<sup>ème</sup> A.M ? »

Les réponses données à cette question sont présentées dans le tableau suivant :

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	15	100%
Non	Non	0%

#### **Tableau n° 4 : L'activité créative comme facilitateur d'apprentissage**

D'après les statistiques, nous constatons que la totalité des enseignants a répondu oui à cette question soit 15 réponses positives (100 %).

L'ensemble des enseignants pensent que les activités créatives peuvent faciliter l'apprentissage de la langue française chez les apprenants de 2<sup>ème</sup> AM. Ceci pourrait être expliqué par le fait que ce genre de pratiques motive les apprenants, rend leur apprentissage plus amusant, ce qui facilite l'apprentissage de la langue française au niveau de différentes compétences comme le précise le résultat obtenu en répondant à la question suivante : « Si c'est oui, sur quel plan ? »

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
La compréhension de l'écrit	6	40%
La compréhension de l'oral	6	40%
L'expression de l'écrit	13	86,6 %
L'expression de l'oral	13	86,6 %

#### **Tableau n° 5: Les compétences visées**

D'après le tableau ci-dessus, nous constatons que sur les 15 enseignants, 6 ont coché les quatre suggestions, contre 7 autres qui n'ont choisi que l'expression de l'écrit et de l'oral et 02 enseignants ont préféré ne pas répondre à cette question.

En se basant sur les réponses des enseignants nous constatons que la créativité peut faciliter l'apprentissage de la langue à différents niveaux : compréhension orale et écrite, production orale et écrite.

#### **3.4 Bilan de l'enquête sur les représentations**

Le questionnaire nous a permis de connaître les représentations qu'ont les enseignants sur le recours à la créativité et aux activités dites créatives et ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE en classe de 2<sup>ème</sup> A.M.

D'une part, tous les enseignants que nous avons interrogés pensent qu'il est important d'être un enseignant créatif et d'enseigner également aux apprenants à être créatifs. Pour une grande partie d'entre eux, la créativité et les activités créatives sont

Importantes voire primordiales car elles facilitent l'apprentissage de la langue et le développement de différentes compétences communicatives.

C'est pourquoi l'ensemble de ces enseignants est d'accord avec l'intégration des activités ludiques et créatives dans la classe de 2<sup>ème</sup> année moyenne.

## 4 Place de la créativité

### 4.1 Place de la créativité dans le manuel scolaire de français 2<sup>ème</sup> A.M

Le deuxième axe de notre recherche est la place de la créativité dans le manuel scolaire de français 2<sup>ème</sup> A.M. Pour l'aborder, nous procédons à l'analyse du manuel.

#### 4.1.1 Le genre conte et la créativité

Le premier projet, qui s'intitule dire et jouer un conte, est réparti en trois séquences, la première séquence : entrer dans le monde du merveilleux où les apprenants vont découvrir le genre conte et produire le début d'une histoire. Pour atteindre ces objectifs, on a mis à leur disposition différents supports du genre conte pour travailler les compétences (Oral et écrit). Deuxième séquence intitulée « Tout à coup ! » sert à savoir produire la suite d'une histoire. Enfin, la troisième séquence « C'est ainsi que » a pour but d'amener l'apprenant à produire la fin d'un conte et à pouvoir jouer un rôle dans une histoire.

Dans chaque séquence il y a une variété de supports du genre conte et d'activités qui vise à travailler les compétences (Orale et écrite). Mais aussi différents cours de points de langue.

Nous commencerons notre étude par l'analyse des supports du premier projet portant sur le genre conte pour dégager les aspects créatifs. Puis, nous passerons aux activités proposées.

Séquence	Support	Source	Auteur	Compétences visées	Aspects créatifs du texte
01	La vache et le chien	Conte arabe	/	Compréhension de l'oral	Des animaux qui parlent
	Un bucheron honnête	Conte des quatre vents	NathaCaputo	Compréhension de l'écrit	Un vieux qui fait apparaître des cognées en or et en argent
	Le petit garçon et la sorcière	Histoire de magie	Emmanuel Lepetit	La lecture	Une sorcière qui fait de la magie
02	La fille du pêcheur	Conte populaire romain	/	Compréhension de l'oral	L'intelligence de la fille du pêcheur
	Un homme malhonnête		NathaCaputo	Compréhension de l'écrit	Un vieux qui fait apparaître des cognées en argent et en or
	Les deux sœurs et les fées		Charles Perault	La lecture	Des fées qui confèrent des dons aux filles
03	Le pêcheur et sa femme	Conte d'Algérie	/	Compréhension de l'oral	Une carpe qui parle et exauce les souhaits
	Loundja, la fille du roi	Conte d'Algérie	/	Compréhension de l'écrit	Un monstre Une fée
	Le renard et le lion		Jean Muzi Gérard Franqui	La lecture	Animaux qui parlent

**Tableau n° 6: Les contes du premier projet**

Après l'analyse des supports du premier projet, nous avons constaté que tous les supports appartiennent au genre conte merveilleux. Les supports visent des compétences de compréhension de l'oral, de l'écrit et de lecture plaisir. Les textes sont divisés à part égale, trois (3) textes pour chaque compétence donc un total de neuf (9) contes.

Tous les supports traitent des thèmes de l'imaginaire, du merveilleux et du fantastique, des aspects qui aident à stimuler la créativité des apprenants.

<b>Projet 01</b>				
<b>Séquence</b>	<b>Activité</b>	<b>Page</b>	<b>Types d'activités</b>	<b>Compétences visées</b>
01	03	12	Jeux d'interprétation d'expression orale	Expression orale
	03	14	Jeux de rôle	Expression orale
	04	14	Ecriture créative	Expression écrite
	05	18	Ecriture créative	Compétence linguistique
	04	22	Ecriture créative (en groupe)	Préparation à l'écrit
	02	23	Ecriture créative	Expression écrite
	04	23	Jeux de rôle	Expression orale
	Texte	24	Lecture plaisir	La lecture
02	03	28	Jeux d'interprétation et d'expression orale	Expression orale
	03	30	Jeux de rôle	Expression orale
	04	30	Jeux d'interprétation et d'expression orale	Compétence phonétique
	04	40	Ecriture créative	Préparation à l'écrit
	02	41	Ecriture créative	Expression écrite
	Texte	42	Lecture plaisir	La lecture
03	03	46	Jeux d'interprétation et d'expression orale	Expression orale
	03	48	Jeux de rôle	Compétence phonétique
	05	57	Ecriture créative	Préparation à l'écrit
	02	58	Ecriture créative	Expression écrite
	02	59	Jeux de rôle	L'expression orale
	Texte	60	Lecture plaisir	La lecture
	J'écris	63	Ecriture créative	Auto évaluation

**Tableau n 7 : Activités et jeux créatifs du projet 01**

Après avoir analysé les activités du premier projet, nous sommes arrivées aux conclusions suivantes :

Dans ce projet, il y a 4 types d'activités créatives : jeux d'expression orale, jeux de rôle, écriture créative et lecture récréative (plaisir) que nous présentons ci-dessus :

- En ce qui concerne les jeux d'interprétation et d'expression orale, nous avons trouvé trois activités une pour chaque séquence pour la séance d'expression orale, exemple : l'activité 3 page 12 dont le jeu consiste à essayer d'imaginer et d'interpréter les images proposées dans le manuel (voir annexe 03, image n°01, Page 04) puis de le dire devant ses camarades, c'est une activité qui se fait individuellement.
- Pour ce qui est des jeux de rôle, nous avons trouvé cinq activités, par exemple l'activité 3 page 14 (voir annexe 03, image n° 02, page 04) qui consiste à jouer à deux la saynète d'une partie d'un conte.
- Pour ce qui est du 3<sup>ème</sup> type d'activité « écriture créative » nous avons également trouvé 5, par exemple activité 02 page 23, l'activité consiste à imaginer et à écrire le début du conte l'enfant et les étoiles de mer (voir annexe 03, l'image n° 03, page 05).
- Pour le dernier type qui est la lecture récréative, il y en a 3, une à chaque fin de séquence par exemple : la lecture du conte « Le petit garçon et la sorcière », page 24.

#### 4.1.2 Le genre fable et la créativité

Le deuxième projet s'intitule « animer une fable », contrairement au premier projet, celui-ci ne comporte que deux séquences. Intitulée « parole de Sage », la première séquence a pour objectif de produire un dialogue à partir d'une fable. La deuxième séquence « à vos bulles ! » vise, quant à elle à amener l'apprenant à réaliser une BD. Dans chacune des deux séquences plusieurs fables sont mises à la disposition des apprenants, mais aussi différents cours qui touchent à la grammaire, la syntaxe et le vocabulaire...

L'objectif principal de ce projet est que les apprenants puissent être capables de réaliser un album de BD à partir d'une fable.

Le tableau ci-dessous nous donne des indications sur les différents documents proposés pour aborder ce genre littéraire.

Séquence	Support	Source	Auteur	Compétences visées	Aspects créatifs	Genre
01	L'âne et le chien P.145	D'après la fable Kalila Wa Dimna	Ibn al Muqafa	Compréhension de l'oral	Un âne et un chien qui parlent	Fable
	Les serins et le chardonneret P.67	Les serins et le chardonneret	Jean Pierre Claris de Florian	Compréhension de l'écrit	Les chardonnerets qui parlent	Fable
	Le perroquet P.80	Recueil de fables	Jean Pierre Claris de Florian	La lecture	Un perroquet qui imite un homme	Fable
02	Le laboureur et ses enfants P.145	/	Jean de la fontaine	Compréhension de l'oral	Histoire imaginaire	Fable
	La guenon, le singe et la noix P.85	/	Jean Pierre Claris de Florian	Compréhension de l'écrit	La guenon, le singe qui parlent	BD
	Le lièvre se moque de la tortue P.87	/	/	Compétence de l'écrit	Un lièvre et une tortue qui parlent	BD
	Le lion et le renard P.90	/	/	Compétence linguistique	Un lion et un renard qui parlent	BD
	La tortue et les deux canards P.92	/	/	Compétence linguistique	Une tortue et un canard qui parlent	BD
	La cigale et la fourmi P.96	/	Jean De La Fontaine	Expression écrite	Une cigale et une fourmi qui parlent	Fable

	Le maître et le scorpion P.99	Fable d'orient		La lecture	Histoire imaginaire	Fable

**Tableau n° 8 : Les supports du projet 02**

Après l'analyse des supports du projet 02, nous avons remarqué la présence de deux genres la BD et la fable, or chaque projet ne devrait traiter qu'un seul genre, également le projet comporte 09 supports : 03 pour la première séquence et 07 pour la deuxième. 05 d'entre eux sont des fables et 04 sont sous forme de BD. La fable et la BD sont des genres qui traitent l'imaginaire, des animaux qui parlent et de la fantaisie, qui sont tous des aspects qui stimulent la créativité et l'imagination des apprenants.

Le tableau ci-dessous regroupe les différentes activités créatives.

Projet 02				
séquence	Activité	Page	Type d'activité	Compétences visées
01	03	66	Jeux d'interprétation et d'expression orale	Expression orale
	03	68	Jeux de rôle	Expression orale
	04	68	Jeux d'imagination et d'expression orale	Expression écrite
	06	78	Ecriture créative/ Jeux de rôle	Expression écrite
	02	79	Ecriture créative	Expression écrite
	03	79	Jeux de rôle	Expression écrite
		80	Lecture plaisir	La lecture
02	03	84	Jeu d'expression orale	Expression orale
	04	86	Ecriture créative	Expression écrite
	05	89	Ecriture créative	Compétence lexicale
	04	91	Ecriture créative	compétence linguistique
	05	93	Ecriture créative	compétence linguistique
	05	97	Ecriture créative -Dessin	Expression écrite -Compétence artistique
		99	Lecture plaisir	La lecture

**Tableau n°9 : Les activités du projet 02**

Après notre analyse du projet 02, nous sommes arrivées aux résultats suivants :

- Il y a deux jeux d'interprétation, une dans chaque séquence, par exemple activité 3 P.66 qui consiste à interpréter et à imaginer l'histoire à partir des images proposés dans le manuel, cette activité se fait individuellement.
- Il y a un jeu d'imagination et d'expression orale, qui est l'activité 04 page 68 qui consiste à imaginer et dire la suite d'un dialogue (Voir annexe 03, image n°04 page 05).
- Pour les jeux de rôle, nous avons trouvé trois activités. Par exemple activité 3 page 68 qui consiste à jouer un dialogue avec son camarade.
- Par rapport à l'écriture créative, il existe 7 activités par exemple activité 2 page 79 qui consiste à écrire le dialogue entre les personnages de l'histoire d'une fable donnée dans le manuel.
- Pour la lecture plaisir, il y a deux activités comme pour le premier projet, elles sont situées à la fin de chaque séquence. Par exemple la fable intitulée « Le maître et le scorpion » page 99 (Voir annexe 03, image 06 page 06).
- Dans ce projet, nous avons trouvé une activité en plus touchant au domaine artistique qui est le dessin qui est l'activité 5 P.97 qui consiste à dessiner les bulles d'une BD et les personnages dans son cahier (voir annexe 03, image n 05, page 05).

#### 4.1.3 Le genre légende et la créativité

Comme le deuxième projet, le troisième projet intitulé « Dire une légende » se compose également de deux séquences. La première séquence « Personnes et faits extraordinaires » a comme tâche de rapporter l'histoire d'une personne légendaire.

La deuxième séquence « Faits et lieux inoubliables » a pour objectif d'amener l'apprenant à rapporter l'histoire d'un fait et un lieu légendaire. Les apprenants vont découvrir des légendes et des tâches et renforcer les points de langue à partir des supports qui sont mis à leur disposition dans le manuel. La tâche principale de tout le projet est de rapporter une histoire légendaire.

Nous présenterons dans le tableau suivant les documents proposés dans ce troisième projet.

Projet 03						
Séquence	Support	Genre	Source	Auteur	Compétence visée	Aspects créatifs
01	La légende de Sidi M'hammed El Ghrab P.146	Légende	Etude algérienne et tunisienne	Achille Robert	Compréhension de l'oral	Le pouvoir de transformer
	Yennayer et la veille bergère P.105	Légende	Les derniers kabyles 243	Rachid Oulebsir	Compréhension de l'écrit	Un mois de l'année yennayer qui parle
	La légende de Baddour le bédouin P.12	Légende	Légende des Bédouins	/	La lecture	Une histoire imaginaire
02	La légende du Sahara	Légende	La légende des Touareg	/	Compréhension de l'oral	Une voix mystérieuse qui crée le Sahara
	Ain Bent El Soltane de Mascara	Légende	Légende des rois	Belkacem Ould Mokhtar Hadjal	Compréhension de l'écrit	La fille du Soltane qui fait jaillir une source grâce à ses larmes
	Légende des deux oasis	Légende	Légende des Bédouins	/	La lecture	Une histoire imaginaire

**Tableau n° 9 : Les légendes du projet 03**

Le 3<sup>ème</sup> projet comporte 06 supports, 03 pour chaque séquence. Cette fois-ci le genre qui est ciblé est la légende qui aide à développer la créativité des apprenants par ses aspects imaginaires et fantastiques.

Le tableau ci-dessous regroupe les activités créatives du manuel scolaire :

Projet 03				
Séquence 01	Activité	Page	Type d'activité	Compétence visée
	05	112	Ecriture créative	Compétence linguistique
		120	Ecriture créative	Expression écrite
		121	Lecture récréative	La lecture

Séquence 02		139	Ecriture créative	Expression écrite
		140	Lecture récréative	La lecture
		149	Lecture plaisir	La lecture

**Tableau n° 10 : Activités et jeux créatifs du troisième projet**

Contrairement aux deux premiers projets, le troisième ne comporte que deux 02 types d'activités créatives, deux activités d'écriture créative par exemple l'activité 05 page 112 et une activité de lecture récréative page 121 à faire en classe et trois destinées à la maison.

#### 4.1.4 Bilan de l'analyse des projets

Après avoir analysé le manuel scolaire de français 2<sup>ème</sup> A.M, nous sommes arrivées au résultat suivant :

La présence d'un nombre important de différentes activités créatives telles que les exercices d'écriture créative, des jeux de rôle, la lecture récréative, etc. mais aussi des textes qui stimulent la créativité des apprenants comme des contes, des fables et des légendes. Par conséquent, nous pouvons dire que la créativité occupe bel et bien une place importante dans le manuel scolaire. Toutefois, il y a lieu de souligner certains points :

- ✓ Il y a une redondance dans les activités créatives, autrement dit ce sont les mêmes activités qui se répètent. (Même question pour la même compétence) seul le contenu qui change.
- ✓ En ce qui concerne la lecture plaisir (récréative), des questions de texte sont proposées en dessous des contes, il ne devrait pas y en avoir, car la lecture récréative a pour unique objectif le plaisir de lire.

#### 4.2 Place de la créativité en classe de français 2ème A.M

Dans cette partie, nous aborderons la place qu'occupe la créativité en classe de 2<sup>ème</sup> A.M, sachant que le manuel scolaire n'est pas la seule source pédagogique des enseignants, et que ces derniers peuvent choisir d'autres documents authentiques comme supports pédagogiques, concevoir et proposer d'autres activités à mettre en œuvre en classe de FLE.

A cet égard, nous ferons appel aux données du questionnaire, nous avons posé la question suivante : « Proposez-vous à vos élèves des supports (conte, BD, Légende...) qui stimulent leur créativité ? »

Les réponses obtenues sont présentées dans le tableau ci-dessous :

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	15	100%
Non	0	0%

**Tableau n° 11: Les supports et la créativité**

D'après les données chiffrées, nous constatons que la totalité des enseignants ont répondu par oui à cette question, soit 15 réponses donc 100 %.

Tous les enseignants interrogés proposent à leurs apprenants des supports qui stimulent leur créativité.

Pour avoir des précisions sur la source des supports exploités en classe de français, et la fréquence du recours à ces sources, nous avons posé ces questions : « D'où sont tirés ces supports ? » Et « A quelles fréquences sont-elles utilisées ? »

Les résultats obtenus en répondant à ces questions sont présentés dans les tableaux suivants :

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Manuel scolaire	14	93,3%
Site web	8	53,3%
Facebook	7	46,6%
Livre de contes	7	46,6%
BD	3	20%
Livre de fables	7	46,6%
Autre	1	6,6%

**Tableau n° 11 : Source des supports**

Fréquence d'utilisation	Manuel scolaire	Site web	Facebook	Livre des contes	BD	Livre des fables
Des fois	1 (6,6%)	6 (40%)	5 (33,3%)	5 (33,3%)	3 (20%)	4 (26,6%)
Souvent	8 (53,3%)	0	1 (6,6%)	2 (13,3%)	1 (6,6%)	3 (20%)
Rarement	1 (6,6%)	0	1 (6,6%)	0	0	0
Toujours	4 (26,6%)	2(13,3%)	0	0	0	0

**Tableau n°12 : Fréquence d'utilisation des sources**

En observant le premier tableau, nous constatons qu'il y a 14 réponses pour le manuel scolaire, 8 pour le site web, 7 pour Facebook, le même chiffre pour le livre de conte et le livre de fable, 3 utilisateurs de BD et une enseignante a également proposé le roman comme autre source de support.

Il est bien évident que les enseignants tirent leurs supports de différentes sources en fonction du genre qu'ils traitent en classe. La majorité a beaucoup recours au manuel scolaire, mais il y a une minorité qui prend l'initiative d'être originale et de proposer autres choses de ce qui est donné dans le manuel. Alors, ils font appel à des documents authentiques qui correspondent aux genres ciblés disponibles en ligne ou tirés d'un recueil de contes ou de fables.

Concernant les activités créatives et la place qu'elles occupent dans leurs pratiques de classe, nous leur avons posé cette question : Proposez-vous à vos élèves des activités créatives ?

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	15	100%
Non	0	0%

**Tableau n° 13: Activités créatives**

Les 15 enseignants interrogés ont répondu par oui, soit 100 % de réponse positives.

Selon les résultats que nous avons obtenus, la totalité des enseignants interrogés proposent à leurs apprenants des activités créatives.

Pour ceux qui ont répondu par oui, nous avons voulu savoir à quelle fréquence. Alors, nous leur avons posé cette question : « Si votre réponse est oui, est-ce que c'est ? »

Les réponses obtenues sont les suivantes :

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Rarement	0	0%
Parfois	12	80%
Souvent	3	20%
Toujours	0	0%

**Tableau n° 14: Fréquence du recours aux pratiques créatives**

Nous pouvons noter que douze 12 enseignants ont répondu parfois, trois 03 ont répondu souvent et nous avons 0 réponse pour rarement et toujours.

À la lumière des résultats obtenus, la majorité des enseignants donne une place secondaire à l'utilisation des activités créatives.

Cette enquête nous a permis donc de constater que la créativité occupe une place dans l'enseignement apprentissage du FLE en classe de français 2<sup>ème</sup> AM, mais cette place reste secondaire.

En poursuivant la réflexion autour de ces activités, nous leur avons posé cette question : « Quels types d'activité créatives proposez-vous? »

Les réponses obtenues sont comme suit :

Réponses proposées	Nombre de réponse	Pourcentage
Ateliers d'écriture créative	13	86,6
Lecture récréative	14	93,3%
Jeux de rôle	10	66,6%
Jeu théâtral	3	20%
Autres	1	6,6 %

**Tableau n° 15: Types d'activités créatives**

Suite à l'analyse des réponses des enseignants, nous avons 13 réponses pour l'écriture créative, 14 réponses pour la lecture récréative, 10 pour le jeu de rôle et 3 pour le jeu théâtral.

D'après les résultats obtenus, nous pouvons dire que les enseignants varient les types d'activités créatives et ludiques qu'ils proposent à leurs apprenants en fonction de leurs besoins (écritures créatives, jeux de rôle ...), ils proposent également d'autres activités qui ne figuraient pas dans la liste comme : les chansons, la réalisation des BD et les grilles de mots croisés.

## 5 Prise en charge de la créativité en classe de français 2<sup>ème</sup> A.M

### 5.1 Les pratiques créatives : types et approches de mise en œuvre

Dans cette partie, nous nous intéressons à la mise en œuvre des pratiques créatives dans le cadre de l'enseignement/apprentissage du FLE. Ainsi, nous ferons appel aux séances d'observation et à l'expérimentation que nous avons réalisée.

En effet, nous avons assisté à quelques séances de cours de français dans une classe de 2<sup>ème</sup> A.M, au niveau du collège Chouhada Challal (Naceria 02) pendant le premier trimestre. Les séances étaient consacrées au premier projet du programme : « Dire et jouer un conte ». L'objectif de nos observations était à la fois de décrire objectivement ce qui se passe en classe tout en vérifiant la créativité de l'enseignant et de l'apprenant. Nous avons donc assisté pendant trois mois, une fois par semaine aux séances de cours d'une enseignante afin d'observer les activités créatives qu'elle propose ainsi que la démarche qu'elle adopte pour susciter l'intérêt des apprenants. Notre objectif consiste également à vérifier l'efficacité de ces pratiques et leur impact sur les apprenants.

#### 5.1.1 Séance d'observation n° 01

La première séance d'observation porte sur la compréhension orale. L'objectif était d'amener l'apprenant à comprendre un conte (audio-visuel).

L'enseignante avait adopté une approche créative en utilisant un outil inhabituel, il s'agit d'une télévision pour faire visionner aux apprenants le conte du petit chaperon rouge.

Au préalable, elle a fait imprimer et découper des cartes sous forme de triangles, carrés et cercles et les a distribuées aux apprenants. Par la suite, elle leur a proposé une activité de jeux de quizz.

Elle leur explique qu'ils devront répondre avec les cartes à des questions de quizz et qu'ils auront 1 minute de réflexion pour chaque question. Ci-dessous les questions :

Question n°1- A votre avis, pourquoi la petite fille s'appelle le petit chaperon rouge ?

- Elle a les cheveux rouges 
- Elle a les joues rouges 
- Elle porte un chaperon de couleur rouge 

Question n°2- Pourquoi le petit chaperon rouge va chez sa grand-mère ?

- Sa grand-mère est malade 
- Sa grand-mère lui manque 
- Sa grand-mère s'ennuie 

Question n°3- A votre avis, que contient le panier du petit chaperon rouge ?

- Des cookies 
- Des galettes et un pot de beurre 
- Du pain 

Question n°4- A votre avis, qui croise le petit chaperon rouge dans la forêt ?

- Un voleur 
- Un lion 
- Un loup 

Question n°5- A votre avis, qui arrive en premier à la maison de la grand-mère ?

- Le loup 
- Le petit chaperon rouge 

Ils arrivent au même temps



Question n°6- A votre avis, qui sauve la grand-mère et le petit chaperon rouge ?

Le berger



Le chasseur



Le bucheron



Lors du visionnage, les apprenants étaient très attentifs. Ils ont, dans un premier temps, regardé le conte en entier pour un premier visionnage, puis, l'enseignante leurs a fait visionner le conte partie par partie. Après chaque partie, elle s'arrêtait pour poser une question du quizz et les apprenants devaient y répondre à l'aide de leurs cartes.

Les apprenants étaient très enthousiastes à l'idée de faire cette activité, toute la classe y a participé avec beaucoup de plaisir et ils ont beaucoup aimé visionner le conte tous ensemble.

#### 5.1.2 Séance d'observation n° 02

Pendant une séance de TD, l'enseignante a proposé pour ses apprenants une activité sous forme de jeu. Il s'agit du jeu du portrait chinois, dont l'objectif est de se présenter à ses camarades d'une manière ludique.

L'enseignante commença d'abord par dresser sur le tableau une série de questions qui commençaient toutes par : « si j'étais ... » :

- *Si j'étais un objet, je serai...*
- *Si j'étais un plat, je serai ...*
- *Si j'étais un pays, je serai....*
- *Si j'étais un animal, je serai ...*
- *Si j'étais un vêtement, je serai ...*
- *Si j'étais un personnage de film, je serai ...*
- *Si j'étais un personnage de jeu, je serai ...*
- *Etc...*

Chaque apprenant, en faisant appel à son imagination et sa créativité, devait écrire son portrait chinois sur une feuille, puis l'enseignante les ramassa, tirait une au hasard et chaque apprenant devait deviner de qui il s'agissait. Après quelques tentatives, l'apprenant en question devait se manifester et expliquer ses choix.

Les apprenants étaient très contents et très excités lors de l'activité.

### 5.1.3 Séance d'observation n° 03

La troisième séance d'observation porte sur une activité d'identification sous forme de jeux d'images. L'objectif de cette activité était de vérifier la compréhension des apprenants des contes qu'ils avaient traités auparavant en classe.

L'enseignante a commencé, dans un premier temps, par expliquer la consigne de cette activité qui consistait à retrouver à partir des images qui appartenaient aux contes donnés, tel que : une pomme, une cape rouge, une hache, un tapis magique, etc.

L'enseignante prenait une à une les images et les montrait aux apprenants qui devinaient facilement de quel conte il s'agissait.

Nous avons remarqué pendant cette activité que les apprenants étaient très enthousiastes et qu'il y avait une dynamique participative.

Compte tenu des résultats de nos observations, nous sommes parvenues au fait que la créativité est bien présente dans la démarche pédagogique de l'enseignante. Elle essayait à chaque fois de proposer des supports originaux, des activités ludiques et créatives qui jouent un rôle très important dans leur apprentissage, mais aussi dans leur épanouissement et dans leur développement personnel. Quant aux apprenants, ils participaient tous avec beaucoup d'enthousiasme, ce qui créait une bonne ambiance en classe et la rendait dynamique.

Le recours à des méthodes d'enseignement novatrices encourage les apprenants à penser de manière créative et à exprimer des idées originales qui peuvent-être bénéfiques pour leur apprentissage.

## 5.2 L'expérimentation des activités créatives

Après les recherches que nous avons effectuées et les observations que nous avons faites, nous avons décidé de pousser plus loin nos recherches et de faire une expérimentation, en proposant aux apprenants des activités qui sont à la fois ludiques et créatives que nous avons-nous même conçues afin de vérifier leur mise en pratique et leur apport sur les apprenants.

Pour ce fait, nous avons sélectionné minutieusement six (6) activités ludiques visant différentes compétences : la compréhension orale, l'expression orale, la compréhension de l'écrit, l'expression écrite, le vocabulaire et la grammaire. Ces activités portent sur le projet 01 « Dire et jouer un conte ».

### 5.2.1 Activité n°01 : Jeux vrai/faux

#### **Préparation de l'activité**

Au départ nous avons d'abord préparé 4 cartes de jeux, dans chacune d'entre elles, il y avait deux faces, une face vrai, une face faux (voir annexe 04, image n° 07 page 06). Nous avons choisi un conte « La femme de L'ondin », tiré du livre *Histoire Du Soir* (p : 65-69). Nous avons également préparé une série de quiz liés au conte, par exemple :

- ✓ L'ondin était de couleur bleu
- ✓ L'ondin était plus fort que quatre hommes réunis
- ✓ L'ondin vivait dans un village
- ✓ Il avait une maison en bois
- ✓ Il tentait d'attraper des jeunes filles
- ✓ La jeune fille qu'il attrapa était orpheline
- ✓ Il fêta leur mariage dans la forêt
- ✓ Les poissons étaient muets
- ✓ Les grains de sable pouvaient se transformer en diamant
- ✓ ...Etc.

### **Règles à respecter**

Ce jeu consiste à écouter les informations données par l'enseignante et à répondre avec les cartes par vrai ou faux.

### **Mise en application**

L'enseignante a d'abord raconté l'histoire aux apprenants, puis, nous avons effectué cette activité en regroupant les apprenants en groupe de 4, à tour de rôle les groupes passaient au tableau muni de leurs cartes. A chaque fois que l'enseignante donnait une information, les apprenants avaient 30 secondes pour brandir leur carte et donner leurs réponses. Le jeu se faisait par élimination jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un vainqueur pour chaque groupe.

### **Objectif de l'activité**

L'objectif de l'activité était de vérifier la compréhension orale des apprenants de manière amusante et créative. Mais aussi de constater l'effet qu'à l'activité ludique sur l'apprenant et sa compréhension orale.

### **Commentaire**

L'activité était très enrichissante et amusante pour les apprenants. Le fait de leur dire que c'était un jeu et de les appeler joueurs à susciter en eux beaucoup d'enthousiasme à l'idée d'y participer. Cela leur a permis d'avoir confiance en eux même pour les éléments les plus timides. Tous les apprenants ont participé volontairement à l'activité, ils y ont pris beaucoup de plaisir et voulais même repasser une deuxième fois pour prendre leur revanche. Tour à tour, les groupes passaient pour raconter l'histoire à leur manière en usant de leur imagination et créativité.

#### 5.2.2 Activité n° 02 : Racontes moi ce que tu vois

### **Préparation de l'activité**

Nous avons préparé au préalable, quelques images inspirées du conte Cendrillon qui représentent différents moments d'un conte.

### **Règles à respecter**

Chaque apprenant devait raconter spontanément une partie de l'histoire à partir des images exposées sur le tableau.

### **Mise en application**

Nous avons commencé par coller les images au tableau selon l'ordre des événements du conte Cendrillon (voir annexe 04, image n° 7, page 06). Ensuite, nous avons divisé la classe en groupe de trois apprenants, chaque membre du groupe devait raconter une partie d'un conte : situation initiale, suite des événements, situation finale. Nous avons laissé aux apprenants le libre arbitre de choisir quelle partie ils voulaient prendre.

Nous leur avons laissé le temps de 10 minutes pour s'organiser.

L'enseignante n'intervenait qu'en cas de besoin.

### **Objectif de l'activité**

L'objectif de cette activité était de pousser les apprenants à s'exprimer à l'oral librement, qu'ils aient confiance en eux mais aussi dans le but de simuler leur créativité, leur originalité et qu'ils soient autonomes.

### **Commentaire**

Au départ, les apprenants étaient très réticents à l'idée de s'exprimer devant leurs camarades, la majorité était timide et n'avaient pas confiance en eux, mais au fur et à mesure que l'activité avançait, ils arrivaient plus à se lâcher. Nous avons également remarqué que certains apprenants avaient du mal à former des phrases correctement et manquaient de vocabulaire et c'est à ce moment que l'enseignante intervenait pour les corriger et les aider.

#### 5.2.3 Activité n°03 : Jeu du chapeau du magicien

### **Préparation de l'activité**

Nous avons d'abord commencé par préparer le matériel dont on avait besoin qui se constituait d'un chapeau et des cartes sur lesquels nous avons écrit des questions sur

le conte d'Aladin (voir annexe 04, image n°08, page 06). En voici quelques exemples:

- ✓ Quelle est la formule d'ouverture de l'histoire ?
- ✓ Où se déroule l'histoire ?
- ✓ Avec qui vivait Aladin ?
- ✓ Comment Aladin passait son temps ?
- ✓ Comment était vêtu le mystérieux ?
- ✓ Comment s'appelait le père d'Aladin ?
- ✓ Quelle mission l'étranger donna à Aladin ?

### **Règles à respecter**

Les apprenants devaient répondre à la question qu'ils auraient prise dans le chapeau. Chaque apprenant avait 30 secondes pour répondre à la question choisie, puis, il devait choisir la prochaine personne qui devait jouer.

### **Mise en application**

L'enseignante a choisi la première personne qui allait jouer, cette dernière a pris une question au hasard et y a répondu. Les autres apprenants devaient dire si sa réponse était juste ou fausse et la corriger en conséquence.

Le joueur en question choisissait par la suite le prochain qui allait passer et ainsi de suite.

### **Objectif de l'activité**

L'objectif du jeu était de vérifier que la compréhension de l'écrit des apprenants de manière créative, interactive et ludique. Les aider à gagner en autonomie était aussi notre objectif.

### **Commentaire**

L'activité s'est déroulée de manière très organisée et tous les apprenants y ont participé avec beaucoup de plaisir et d'autonomie.

## 5.2.4 Activité n°04 : Ecriture créative

### **Préparation de l'activité**

Nous avons commencé par choisir le conte que nous allions proposer aux apprenants « Le pêcheur et le géant », puis, nous l'avons imprimé à leur nombre. Nous avons également élaboré une activité d'écriture créative traitant la 3<sup>ème</sup> séquence du premier projet.

### **Règles à respecter**

Les apprenants devaient imaginer une autre situation finale au conte donné. Leur production devait être écrite sur une feuille. A la fin, ils devaient lire leur production.

### **Mise en application**

Nous avons, dans un premier temps, distribué des supports, puis, l'enseignante expliqua la consigne de l'activité aux apprenants, ils avaient 20 minutes pour la réaliser. Les apprenants recouraient parfois au dictionnaire en cas de besoin. Au bout de 20 minutes, chaque apprenant lisait sa production, et collectivement, les apprenants ainsi que l'enseignante lui corrigeaient ses erreurs.

### **Objectif de l'activité**

L'objectif de cette activité est d'amener les apprenants à s'entraîner à l'écriture et à réaliser une production originale et créative.

### **Commentaire**

Les apprenants ont fait preuve d'originalité et de créativité dans leurs idées malgré le fait qu'ils y faisaient quelques erreurs grammaticales certains apprenants avaient des difficultés à trouver les mots en français et à former des phrases cohérentes seuls et demandaient énormément d'aide à l'enseignante.

Voici quelques exemples des productions des élèves :

Q

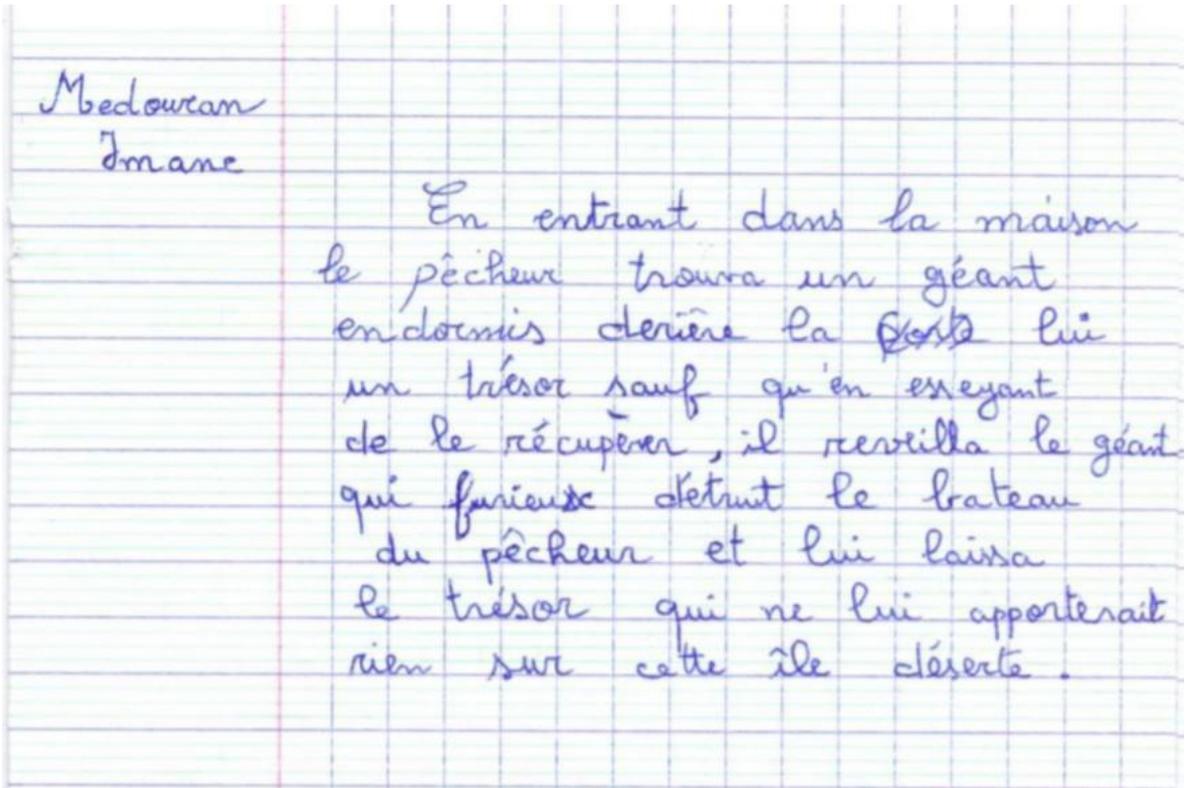
Cherifi  
Amine

### Activité :-

En entrant dans la maison il  
vis un geant qui s'apprêtait à le tuer  
mais devant les supplications du  
pecheur, celui ci lui donna une  
seconde chance. Le pecheur retourna  
vivant et revêtit son existence  
pour que personne ne soit cupide.

Saada  
Toufik

L'homme trouva un geant,  
celui ci lui offrit le trésor  
mais à condition de le partager.  
Le pecheur accepta et donna  
le trésor à tout son village,  
et ils recurent Pecheurs.



#### 5.2.5 Activité n° 05 : Jeux de cartes

##### **Préparation de l'activité**

Nous avons d'abord commencé par imprimer des cartes contenant des images de personnages de conte, tels que : princesse, fée, sorcière, chevalier, génie, etc. Nous avons également préparé une fiche contenant des cases vides et aux dessus de chaque page le nom d'un personnage (Voir annexe 04, image n°12, page 14).

##### **Règles à respecter**

Les apprenants devaient placer les cartes dans la case qui convient, ils avaient 20 minutes pour la réaliser.

##### **Mise en application**

Nous avons divisé la classe en sept (07) groupes, chaque groupe comportait cinq (05) apprenants, puis, nous avons donné à chaque groupe dix cartes et une fiche sur laquelle ils devaient placer la carte sur la case qui correspond au bon personnage. Le groupe avec le plus de bonnes réponses gagne.

### **Objectif de l'activité**

L'objectif de cette activité est d'amener l'apprenant à mieux connaître le vocabulaire du merveilleux et le personnage d'un conte.

### **Commentaire**

Durant l'activité, les apprenants étaient très motivés à gagner, ils faisaient preuve d'esprit d'équipe et de compétition. Tout s'est bien déroulé et les apprenants ont beaucoup aimé ce jeu. La majorité a répondu juste à cette activité malgré que certains aient fait quelques erreurs car ils ne connaissaient pas certains des personnages.

### 5.2.6 Activité n° 06 : Cherches et trouves !

#### **Préparation de l'activité**

Nous avons commencé par préparer des fiches contenant des images de personnages du conte Blanche neige avec un vide à remplir et une liste d'adjectifs. (Voir annexe 04, image n°13, page 15)

#### **Règles à respecter**

Les règles sont simples, les apprenants doivent chercher dans la liste des adjectifs donnés et trouver celui qui correspondait à leur personnage. Les apprenants ont 15 minutes pour réaliser cette activité individuellement.

#### **Mise en application**

Nous avons distribué les fiches des personnages ainsi que la liste des adjectifs aux apprenants, puis, nous leur avons expliqué la consigne de l'activité et nous leur avons laissé le temps imparti pour la réaliser. Après la réalisation de l'activité chaque apprenant doit présenter sa fiche.

### **Objectif de l'activité**

L'objectif de cette activité est que l'apprenant soit capable de mettre en pratique ses connaissances en grammaire ici en occurrence le cours de l'adjectif qualificatif de façon ludique et amusante.

## Commentaire

Les apprenants ont pris du plaisir à faire ce travail, ils étaient concentrés tout au long de l'activité et motivés à trouver les bonnes réponses.

### 5.3 La créativité et son apport chez l'apprenant

Au cours de cette recherche, nous nous sommes aussi intéressées à l'apport des pratiques créatives chez l'apprenant, c'est pourquoi nous avons posé cette question : « D'après vous, les apprenants aiment-ils les activités créatives que vous leur proposez ? Pourquoi ? »

La majorité des enseignants 13 a répondu positivement à cette question seul deux enseignantes ont préféré de ne pas y répondre.

Selon les réponses que nous avons pu obtenir des enseignants, les apprenants aiment beaucoup les activités ludiques et créatives. Pour les raisons suivantes : ces pratiques leur donnent l'occasion d'être des joueurs, et à leur âge, ils ont besoin de s'amuser. Ces activités les aident à casser la routine et à entrer en relation avec autrui.

Pour avoir plus de précisions sur l'apport de ces pratiques, nous avons posé aussi la question suivante : « Y a-t-il plus de participation de la part des apprenants lors du déroulement de ces activités ? »

12 enseignants ont répondu oui à cette question, 2 d'entre eux n'y ont pas répondu et une a répondu négativement.

Selon les résultats obtenus, il y a plus de participation de la part des apprenants lors de ces activités car cela les motive et c'est un souffle d'oxygène pour eux. D'ailleurs, c'est ce que nous pouvons confirmer suite à nos séances d'observation et à notre expérimentation.

Par ailleurs, l'une des enseignantes a répondu négativement car selon elle, les apprenants n'ont pas l'habitude de faire ces activités c'est ce qui explique le manque de participation et leur gêne face à ce genre de pratiques.

#### 5.4 Les difficultés rencontrées lors de la mise en œuvre des pratiques créatives

Nous nous sommes interrogées, dans cette partie, sur les difficultés qui peuvent surgir lors de la mise en œuvre des activités créatives.

Ainsi, nous avons posé la question suivante : « Est-ce que vous rencontrez des difficultés lors de l'exécution de ces activités ? »

Les réponses obtenues sont présentées dans le tableau ci-dessous :

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	13	86,7%
Non	2	13,3%

**Tableau n° 16 : Difficultés rencontrés**

13 enseignants ont répondu oui à cette question, contre deux qui ont répondu non.

Selon les résultats obtenus, nous pouvons dire que la majorité des enseignants rencontre des difficultés de l'exécution des activités ludiques et créatives.

Pour connaître les raisons de ces difficultés, nous leur avons posé cette question : « Si c'est oui, est-ce que cela est dû aux... ? »

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Volume horaire	2	13,3%
Surcharge des classes	10	66,6%
L'aspect créatif de l'activité	1	6,6%
Niveau des apprenants	5	33,3%
Absence du matériel	12	80%
Manque de motivation	2	13,3%

**Tableau n° 17 : Causes liées aux difficultés**

Nous avons obtenu uniquement deux (02) réponses pour le volume horaire, dix (10) pour la surcharge des classes, une (01) pour l'aspect créatif de l'activité, cinq (05) pour le niveau des apprenants, douze (12) pour l'absence du matériel et deux (02) pour le manque de motivation.

Nous remarquons que la majorité des enseignants rencontrent des difficultés à cause de la surcharge des classes (66,6%), les classes compte environs 35 à 50 élèves et il est difficile de réaliser des activités créatives avec ce nombre car cela crée une certaine anarchie et il est difficile de former des groupes ou de faire participer tous les apprenants. L'absence du matériel (80%), en effet, les écoles publiques ne disposent pas en général de matériel tels que : ordinateur, data show, baffles. Pour une minorité la cause est le volume horaire, le manque de motivation et le niveau des apprenants. Seul une des enseignantes à citer le problème de l'aspect créatif de l'activité. Cela met en lumière qu'il y a plusieurs problèmes qui entravent l'application des activités ludiques en classe de FLE.

Au regard de ce chapitre, nous constatons tout d'abord que les enseignants interrogés ont une bonne appréhension de la créativité. De plus, nous pouvons dire que la créativité est prise en charge que ce soit dans le manuel scolaire ou en classe de 2<sup>ème</sup> A.M. En effet, les enseignants proposent aux apprenants des supports tels que : des contes, des fables, des BD et des légendes ; des activités telles que : des jeux ludiques et créatifs comme le jeu de rôle, ateliers d'écriture créative, jeux d'interprétation ou d'imagination en expression orale, etc. Qui varient selon le cours abordé en classe dans le but de stimuler la créativité et la motivation des apprenants. Enfin, nous avons remarqué un retour très positif de la part des apprenants qui apprécient beaucoup ce genre d'activités.

# Conclusion générale

A la lumière de notre travail de recherche universitaire qui est centré sur la créativité pour l'enseignement/apprentissage du FLE chez les 2<sup>ème</sup> A.M, nous tenons à préciser que le principal objectif de notre recherche est de savoir dans quelle mesure la créativité est-elle prise en charge en classe de 2<sup>ème</sup> A.M. La créativité est essentielle dans l'enseignement /apprentissage du français langue étrangère lorsqu'elle est bien utilisée, elle permet aux apprenants de développer leur imagination, leur curiosité et leur motivation tout en leur offrant les opportunités de s'exprimer de manière unique et personnelle. Il s'agit d'une expérience d'apprentissage stimulante et amusante.

A travers nos recherches, nous voulions savoir comment les enseignants de FLE appréhendent un enseignement créatif en classe de 2<sup>ème</sup> A.M. De plus, notre travail consistait également à vérifier la place qu'occupe la créativité et comment est-elle prise en charge.

Pour commencer, nous avons émis l'hypothèse que les enseignants n'accordaient pas d'importance à la créativité. De plus, nous pensions que la créativité occupait une place en classe de FLE, mais que celle-ci était secondaire. Enfin, pour la dernière hypothèse nous supposions que certains enseignants proposaient à leurs apprenants des activités qui stimulent la créativité telles que : les activités sous forme de jeux ludiques, les ateliers d'écriture ainsi que les jeux de mots.

Nous avons formulé toutes ces hypothèses d'après nos expériences personnelles antérieures et des recherches précédentes que nous avons effectuées dans ce contexte.

Afin de vérifier la première hypothèse, nous avons eu recours au questionnaire dans l'objectif de connaître l'avis des enseignants sur la créativité. Après avoir posé une série de questions à des enseignants de français de différents collèges de la ville de Bejaïa, nous sommes arrivées aux résultats suivants : contrairement à notre hypothèse les enseignants pensent que l'enseignement/apprentissage de la créativité est important et ils sont pour l'intégration des activités ludiques en classe de 2<sup>ème</sup> A.M afin de stimuler la créativité des apprenants.

Pour ce qui est de la deuxième hypothèse : nous avons eu recours à deux outils méthodologiques : l'analyse de documents qui n'est autre que le manuel de français de 2<sup>ème</sup> A.M et le questionnaire dans l'objectif de vérifier si la créativité occupe une place dans l'enseignement/apprentissage du FLE en classe de 2<sup>ème</sup> A.M et si c'est le cas à quelle fréquence. Après avoir analysé le manuel, nous avons trouvé la présence de différents supports qui aident à stimuler la créativité tels que des contes, des fables et des légendes, ainsi que des activités ludiques et créatives telles que : le jeu de rôle, des exercices d'écriture créative et la lecture récréative.

Et à la lumière des réponses obtenues dans le questionnaire, nous pouvons dire que les enseignants proposent des activités ludiques et créatives, autrement dit la créativité occupe une place en classe de 2<sup>ème</sup> A.M et d'après la fréquence du recours à ces pratiques, cette place reste secondaire.

En ce qui concerne la 3<sup>ème</sup> hypothèse, nous avons utilisé trois outils méthodologiques : le questionnaire, l'observation et l'expérimentation dans l'objectif de connaître quelles activités ludiques et créatives proposaient-ils à leurs apprenants, comment les mettaient-ils en œuvre et également les difficultés qu'ils rencontraient lors de l'exécution de ces activités. Enfin, nous voulions aussi savoir comment les apprenants réagissaient à ce genre d'activités.

D'après les réponses des enseignants, nous avons constaté qu'ils proposaient principalement des activités d'écriture créative, des séances de lecture récréative et le jeu de rôle. Un enseignant a proposé également des activités telles que : le théâtre, des chansons, la réalisation de BD et le jeu des mots croisés. Selon nos observations de classe, l'enseignante a proposé également d'autres jeux tels que le portrait chinois, jeux de langage pour maîtriser le vocabulaire du merveilleux et les jeux de quizz.

Cependant, d'après les réponses obtenues, nous constatons que la majorité des enseignants rencontraient beaucoup de difficultés lors de l'exécution de ces activités, et cela est dû principalement à l'absence de matériels dans les écoles, la surcharge des classes, certains enseignants ont également évoqué le niveau des apprenants, le volume horaire et le manque de motivation.

En se basant sur l'expérimentation que nous avons réalisée et les réponses des enseignants, nous pouvons affirmer que les apprenants apprécient énormément les activités ludiques et créatives, ils y participent avec beaucoup de plaisir et d'enthousiasme.

Pour finir, nous pouvons dire que la créativité peut offrir de nombreuses opportunités pour améliorer l'apprentissage des apprenants. Les enseignants devraient continuer à explorer les différentes façons d'incorporer la créativité dans leur enseignement et d'intégrer des activités ludiques et créatives dans leurs classes. Cependant, ils doivent avoir accès aux matériels et aux ressources pédagogiques nécessaires et doivent s'assurer que l'utilisation de ses activités créatives soit en accord avec les objectifs d'apprentissage, d'étude, le niveau de compétence des apprenants, leurs besoins spécifiques et leurs préférences.

# Références bibliographiques

- Aubineau Amaury (2022), « Le jeu comme facteur de motivation dans l'apprentissage du FLE chez les enfants hors milieu scolaire » HAL open science revues. URL : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03826731/> document Consulté le 20/03/2023
- Besançon Méлина. (2013), « Vers une pédagogie de la créativité en classe de langue » Hep. URL : [file:///C:/Users/welcome/Downloads/md\\_ms1\\_p16792\\_2013.pdf](file:///C:/Users/welcome/Downloads/md_ms1_p16792_2013.pdf) Consulté le 03/02/2023
- Bernier Alexandra (2022), « Définir la créativité comme un processus d'élaboration de sens en éducation ».érudit, revues. URL : <https://www.erudit.org/en/journals/ric/1900-v1-n1-ric07497/1094257ar.pdf> Consulté le 20/12/2022
- Choain, Muriel (2018). « Cultiver le plaisir de lire à l'école ». HAL open science revues. URL : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01917624/> document Consulté le 21/03/2023
- Coen Pierre-français (2009), « La créativité dans la formation des enseignants ». URL : [http://www.sr-hepfr.ch/pfcoen/pfcoen/publications\\_files/22\\_Coen\\_2009\\_educateur.pdf](http://www.sr-hepfr.ch/pfcoen/pfcoen/publications_files/22_Coen_2009_educateur.pdf) Consulté le 09/01/2023
- Cuq, Jean-Pierre (2003), Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde. Ed jean pencreac'h, Paris.
- Daniels Erica & Pyle Angela (2018), « Définir l'apprentissage par le jeu ». Encyclopédie revues. URL : <https://www.enfant-encyclopedie.com/pdf/expert/apprentissage-par-le-jeu/selon-experts/definir-lapprentissage-par-le-jeu> Consulté le 10/02/2023
- Darmawagsa, Dante (2008), « Ecriture créative en classe du FLE ». URL : [http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR.\\_PEND.\\_BAHASA\\_PERANCIS/DANTE\\_DARMAWANGSA/MAKALAH%20ECRITURE%20CREATIVE.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BAHASA_PERANCIS/DANTE_DARMAWANGSA/MAKALAH%20ECRITURE%20CREATIVE.pdf) Consulté le 12/03/2023
- Didier John (2012), « La mise en œuvre de la créativité dans l'enseignement des activités créatrices et techniques ». URL : [https://orfee.hepl.ch/bitstream/handle/20.500.12162/2018/La%20mise%20en%20C5%93uvre%20de%20la%20cr%C3%A9ativit%C3%A9%20dans%20l%E2%80%99enseignement%20des%20activit%C3%A9s%20cr%C3%A9atrices%20et%20techniques\\_J\\_Didier.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://orfee.hepl.ch/bitstream/handle/20.500.12162/2018/La%20mise%20en%20C5%93uvre%20de%20la%20cr%C3%A9ativit%C3%A9%20dans%20l%E2%80%99enseignement%20des%20activit%C3%A9s%20cr%C3%A9atrices%20et%20techniques_J_Didier.pdf?sequence=1&isAllowed=y) Consulté le 27/01/2023
- Escot Nicolas. (2019), « les intérêts de la lecture ». Crefad Loire revues. URL : <https://crefadloire.org/les-interets-de-la-lecture/> Consulté le 06/04/2023

Giglio Marcelo (2016), « Créativité et professionnalité de l'enseignant : une démarche de recherche-innovation-formation » in Researchgate. URL :

[https://www.researchgate.net/publication/310838030\\_Creativite\\_et\\_professionnalite\\_de\\_l'enseignant\\_une\\_demarche\\_de\\_recherche-innovation-formation](https://www.researchgate.net/publication/310838030_Creativite_et_professionnalite_de_l'enseignant_une_demarche_de_recherche-innovation-formation) Consulté le 20/11/2022

Jarosz Chloé (2018) « La créativité en didactique du FLE : analyse du processus créatif et des ressources créatives dans le métier de l'enseignement ». in Hal open science revue. URL : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01718795/document> Consulté 25/01/2023

Kruyts Nathalie (2019), *Etre un enseignant créatif développer la créativité des étudiant. e. s.* Pu Louvain, Belgique.

Lancrin Vincent (2020), *Développer la créativité et l'esprit critique des élèves : des actions concrètes pour l'école.* Édition OCDE, Paris.

La Rousse (2018), Dictionnaire de français en ligne. URL :

<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais> Consulté le 20/11/2022

Lubart Todd (2003), *Psychologie de la créativité.* Armand Colin, Paris.

Leuba Denis. Didier John. Perrin Nicolas. Puozzo Isabelle. Vanini Katja (2012), « Développer la créativité par la conception d'un objet à réaliser ». Erudit revue. URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/ef/2012-v40-n2-ef0422/1013821ar.pdf> Consulté le 10/01/2023

Meguenni Amel (2015) « Le ludique comme stratégie d'enseignement /apprentissage en classe de langue. Revue de traduction de langues. URL :

<https://www.asjp.cerist.dz/en/downArticle/155/14/1/6343> Consulté le 05/03/2023

Privas-Bréauté Virginie (2014), « D'enseignant à facilitateur d'apprentissage ». HAL open science revues. URL : <https://shs.hal.science/halshs-01071474> Consulté le 18/04/2023

Pomianek Sylvie (2021), « Education en Finlande : Les clés de la réussite ». Youtube. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=atgYk1xIM5g> Consulté le 24/07/2022

Puozzo Isabelle (2016), la créativité en éducation et formation. Deboek supérieur, Paris.

Puozzo Isabelle (2016), créativité et apprentissage : un tandem à ré- inventer.

CAHR, Suisse.

Puozzo Isabelle (2013), « Pédagogie de la créativité : de l'émotion à l'apprentissage». In Open journals edition revues. URL : <https://journals.openedition.org/edso/174> Consulté le 17/09/2022

Puozzo Isabelle (2014), « Pour une pédagogie de la créativité en classe de langue ». URL : [https://www.academia.edu/7185534/Puozzo\\_Capron\\_I\\_2014\\_Pour\\_une\\_p%C3%A9dagogie\\_de\\_la\\_cr%C3%A9ativit%C3%A9\\_en\\_classe\\_de\\_langue\\_R%C3%A9flexion\\_th%C3%A9orique\\_et\\_pratique\\_sur\\_la\\_triade\\_cr%C3%A9ativit%C3%A9\\_%C3%A9motion\\_cognition\\_Voix\\_Plurielles\\_11\\_1\\_101\\_111](https://www.academia.edu/7185534/Puozzo_Capron_I_2014_Pour_une_p%C3%A9dagogie_de_la_cr%C3%A9ativit%C3%A9_en_classe_de_langue_R%C3%A9flexion_th%C3%A9orique_et_pratique_sur_la_triade_cr%C3%A9ativit%C3%A9_%C3%A9motion_cognition_Voix_Plurielles_11_1_101_111) Consulté le 16/09/2022

Romero Margarida (2018), *Usage créatif du numérique*. Presses de l'université du Québec, Québec.

Romero Margarida & Lille Benjamin (2017), « La créativité au cœur des apprentissages ». Researchgate revues. URL : [https://www.researchgate.net/publication/319903261\\_La\\_creativite\\_au\\_coeur\\_des\\_apprentissages](https://www.researchgate.net/publication/319903261_La_creativite_au_coeur_des_apprentissages) Consulté le 14/10/2022

Robert Paul (2005/2020), Dictionnaire de Français Le Robert. EDIF2000, Paris.

Sanchez Eric & Margarida Roméro (2020), *apprendre en jouant*. Retz, Paris.

Terzidis Amélia & Darbelay Frédéric (2017), « Un développement professionnel durable, les clés de l'interdisciplinarité et de la créativité pour la formation des enseignants » revue érudit. URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/rse/2017-v43-n3-rse03936/1050975ar/> Consulté le 04/02/2023

Turgeon Andréanne & Van Drom Andy (2017), « Comment concevoir la créativité au sein d'une stratégie pédagogique ». Profweb revues. URL : <https://www.profweb.ca/publications/articles/comment-concevoir-la-creativite-au-sein-d-une-strategie-pedagogique> Consulté le 02/03/2023

Unicef (2018), « Apprendre par le jeu ». URL : <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/Apprendre%20par%20le%20jeu.pdf> Consulté le 13/03/2023

# **Annexes**

## Annexe 01 : le questionnaire

Ce questionnaire s'inscrit dans le cadre d'un mémoire de master 2 didactique, abordant le thème de « la créativité pour l'enseignement / apprentissage du FLE en classe de 2<sup>ème</sup> A.M ».

Nous vous prions de bien vouloir y répondre soigneusement.

1/ Âge : .....

2/ Sexe : Homme  Femme

3/ Combien d'années d'expériences de travail possédez-vous ?

Moins de 5 ans  De 5 à 10 ans  De 10 à 20 ans  De 20 à 30 ans

4/ Pensez-vous qu'il est important pour un enseignant de français d'être créatif dans sa méthode d'enseignement ?

Oui  Non

Justifiez votre réponse .....

.....

5/ Selon vous, enseigner aux élèves à être créatif est :

Primordial  Important  Secondaire  Inutile

6/ Êtes-vous d'accord avec l'intégration des activités ludiques dans vos classes et pourquoi ?

.....

.....

7/ Les activités dites créatives pourront-elles selon vous faciliter l'apprentissage de la langue française chez les élèves de 2<sup>ème</sup> A.M ?

Oui  Non

8/ Si c'est oui, sur quel plan ?

La compréhension de l'écrit

L'expression de l'écrit

La compréhension de l'oral

L'expression de l'oral

9/ Proposez-vous à vos élèves des supports (conte, BD, légende ...) qui stimulent leur créativité

Oui  Non

10/ D'où sont tirées ces supports et à quelle fréquence sont-elles utilisées ?

- Manuel scolaire  Des fois  souvent  rarement  toujours
- Site web  Des fois  souvent  rarement  toujours
- Facebook  Des fois  souvent  rarement  toujours
- Livre de conte  Des fois  souvent  rarement  toujours
- BD  Des fois  souvent  rarement  toujours
- Livre de fable  Des fois  souvent  rarement  toujours
- Autre .....

11/ Proposez-vous à vos élèves des activités créatives ?

- Oui  Non

12/ Si votre réponse est oui, est-ce que c'est :

- Rarement  Parfois  Souvent  Toujours

13/ Quels types d'activités créatives vous leur proposez ?

- Ateliers d'écriture créative  Lectures récréatives  Jeux de rôle  Théâtre

Autre : .....

14/ Est-ce que vous rencontrez des difficultés lors de l'exécution de ces activités ?

- Oui  Non

15/ Si c'est oui, est-ce que cela est dû aux :

- Volume horaire  Surcharge des classes  L'aspect créatif de l'activité   
Niveau des apprenants  Absence de matériels  Manque de motivation

16/ D'après vous, les apprenants aiment-ils les activités créatives que vous leur proposez ? pourquoi ?

.....  
.....

17/ Y a-t-il plus de participation de la part des apprenants lors de ces activités ?

.....  
.....

Nous vous remercions de votre coopération

## Annexe 02 : grille d'observation

Etablissement :.....

Niveau :.....

Effectifs :.....

Date :.....

Projet :..... Séquence :..... Séance : .....Durée :.....

<b>L'enseignant</b>	Oui	Non
Prise d'initiative		
Proposition d'activités ludiques		
Proposition d'activités d'écriture créative		
Proposition d'activités de lecture récréative		
Encourager ses apprenants à prendre des risques		
Ne pas juger les idées ni les réponses émises par les apprenants		
Donner des travaux de groupes		
Cultiver un environnement positif		
<b>L'apprenant</b>	Oui	Non
Autonomie		
Participation avec plaisir		
Faire preuve d'originalité		
Faire preuve de créativité		
Répondre spontanément		

## Annexe 03 : activités créatives du manuel scolaire

### Images 01 : jeu d'interprétation et d'expression oral



### 3. J'imagine et je dis le début de l'histoire.

J'utilise les expressions suivantes :

la fille	imprudente	sentir	trembler
Il était une fois	petite	cueillir	crier
la sorcière	naïve	se retourner	pleurer
le chemin	pressée	disparaître	chercher

### Image 02 : jeu de rôle

### 3. Je joue la saynète avec ma/mon camarade.

- Le vieux : Qu'as-tu à te plaindre ainsi ?
- Le bûcheron : J'ai perdu ma cognée et je suis trop pauvre pour en acheter une autre.
- Le vieux : Attends, je vais aller la chercher...

Élève 1 : Le vieux.

Élève 2 : Le bûcheron.

### Image 03 : activité d'écriture créative

**2 Le début de cette histoire a été effacé. Écris la partie qui manque.**

a) Je choisis une formule d'ouverture.  
.....

b) J'indique le(s) personnage(s) de l'histoire.  
..... / .....

c) Je précise le lieu où se passe l'histoire.  
.....

d) J'écris le début de l'histoire pour compléter le conte de *L'enfant et les étoiles de mer*.

Imagine que tu es le héros de cette histoire.

1. Où s'est déroulée ton histoire ?
2. Que faisais-tu ?
3. A quel moment ?

### Image 04 : jeu d'imagination et d'expression oral

**4. Je vais au-delà du texte.**

J'imagine et je dis la suite du dialogue.  
Ayant entendu la conversation entre le vieux chardonneret et le jeune oiseau, la mère serine prend la parole.  
La mère serine dit : « ..... ? »  
- Le vieux chardonneret : .....  
- La mère serine : ..... ! »



### Image 05 : jeu de dessin et d'écriture créative

**5. Je dessine les bulles et les personnages dans mon cahier. Je remplis ces bulles avec les paroles de chaque personnage.**

Vignette 1

Vignette 2

## Image 06 : lecture récréative

**A** Je lis le texte.

### Le maître et le scorpion

Un maître vit un scorpion en train de se noyer. Il décida aussitôt de le tirer de l'eau. Une fois sauvé, le scorpion lui piqua le doigt. De douleur, l'homme lâcha l'animal qui retomba à l'eau. Le voyant encore en danger, il tenta de le sauver. Mais dès qu'il mit la main, le scorpion le piqua de nouveau. Un passant, témoin de la scène, s'approcha du maître et lui dit :

«Excusez-moi, monsieur. Mais pourquoi insistez-vous à sauver cette bête ingrate ? Vous voyez bien qu'elle vous pique à chaque fois que vous la sauvez.

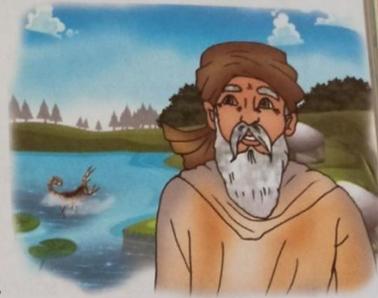
- La nature du scorpion est de piquer, la mienne est d'aider, répondit calmement l'homme sage.»

Il saisit alors une feuille et tira le scorpion hors de l'eau, le délivrant ainsi d'une noyade certaine.

Puis, s'adressant de nouveau au jeune homme, posément, il continua :

«Quelle que soit la situation, on prend des précautions sans changer de nature. Il est vrai que beaucoup de gens oublient vite le bien qu'on leur fait. Il y a même ceux qui nous font du mal. Mais ce n'est pas pour autant qu'on doit changer notre façon d'être. Gardons notre nature. Où que nous soyons, ne cessons pas de faire le bien.»

*Le maître et le scorpion, Fables d'Orient*



**B** Je comprends et je dis.

- 1 Que tente de faire l'homme sage ?
- 2 Pourquoi cette action est-elle difficile ?
- 3 Qu'utilise-t-il pour y parvenir ?
- 4 Quel est le premier conseil que donne l'homme sage à l'inconnu ?
- 5 Relève dans le texte l'expression qui a le même sens que le mot «nature».
- 6 Quelle est la nature du scorpion ? Et celle de l'homme sage ?
- 7 Choisis la bonne réponse.

D'après l'homme sage, le plus important dans la vie d'un être humain c'est :

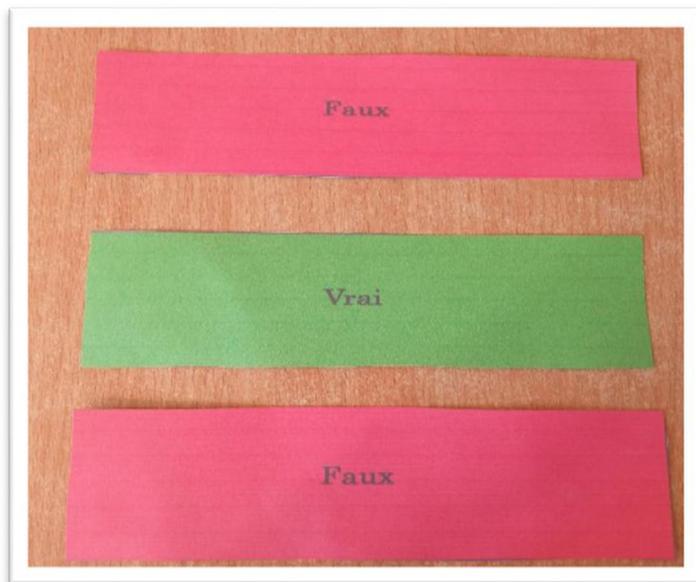
- a) sa personnalité    b) son savoir    c) sa conscience    d) son caractère

**C** J'écris dans mon cahier.

Gardons notre nature. Où que nous soyons, ne cessons pas de faire le bien.

## Annexe 04 : expérimentation

### Image 07 : jeu vrai/faux



### Image 08 : racontes moi ce que tu vois



### Image 09: jeu du chapeau du magicien



## *Aladin et la lampe merveilleuse*

Il était une fois, dans le lointain pays du côté où le soleil se lève, une veuve qui avait un fils du nom d'Aladin. Ils étaient très pauvres, et pendant que sa mère s'éreintait au travail, Aladin passait son temps à vagabonder avec les enfants de son âge.

Un après-midi, alors qu'il jouait avec ses amis sur la place du village, un mystérieux étranger s'approcha de lui. L'homme était richement vêtu ; il portait un turban orné d'émeraudes et de saphirs, et sa petite barbe noire faisait ressortir l'étrange éclat de ses yeux qui étaient plus sombres que le charbon.

- N'es-tu pas Aladin, fils de Mustapha le tailleur ? dit l'homme.

- Oui, monsieur, c'est bien moi, répondit Aladin.

- Mon garçon aimerais-tu gagner beaucoup d'argent... cent roupies ?

- Oh ! Oui, monsieur ! Je ferais n'importe quoi pour ramener autant d'argent à ma mère !

- Alors écoute Aladin, il te suffira de passer par une trappe trop petite pour moi et me rapporter une vieille lampe.

Aladin suivit donc l'homme à la barbe noire jusqu'en un endroit très éloigné du village. Ils soulevèrent une lourde pierre et le garçon svelte et agile, se faufila par l'étroite ouverture. Quelques marches s'enfonçaient dans le sol. L'homme retira l'anneau qu'il portait au doigt et le tendit à Aladin :

- Mets cet anneau, il te protégera du danger.

Au bas des marches, Aladin découvrit une grande caverne. Elle était remplie de coffres, de jarres en or qui débordaient de bijoux, des arbres croulant sous le poids de fruits en pierres précieuses, de grandes coupes pleines de diamants et de perles de nacre : un trésor immense !

Aladin fut soudain tiré de sa stupeur par une voix qui criait :

- La lampe, la lampe Aladin, apporte moi la lampe !

Le garçon regarda tout autour de lui et finit par apercevoir une vieille lampe à huile posée sur un coffre. Elle semblait bien terne au milieu de toutes ces richesses. Pourquoi l'étranger voulait-il cette lampe sans valeur alors que la caverne renfermait un immense trésor ? C'était sans doute un magicien...

Aladin, inquiet, prit la lampe et remonta lentement vers la surface.

- vas-tu te dépêcher ! reprit l'homme, donne-moi la lampe !

- Aider moi à sortir, répondit Aladin.

- Donne-moi la lampe d'abord ! Hurla l'étranger.

Inquiet, Aladin mit la lampe dans sa poche et redescendit les marches sans répondre.

- Et bien puisque tu t'y plais tant, reste ici pour l'éternité ...

## Le pêcheur et le géant

Il était une fois un pêcheur qui vivait dans une cabane. Tous les matins il allait pêcher pour nourrir sa famille.

Un jour, alors qu'il remontait son filet, il attrapa une clé qui brillait.

Il rentra chez lui et il vit une carte qui était apparue sur la porte. C'était une carte au trésor, il décida donc d'aller le chercher.

Il prit son bateau et s'en alla en mer avec de quoi se nourrir et boire durant plusieurs mois. Un jour, il commença à manquer de nourriture. Le pêcheur dut s'échouer sur une île. Cette île avait une atmosphère étrange. Des milliers de vautours survolaient l'île. Il y avait aussi un brouillard épais. Il regarda la carte et s'aperçut qu'elle y était représentée. Il suivit un chemin de pierres et la clé brillait de plus en plus fort.

Il vit une maison. Il entra et vit un géant.  
Le géant le mangea. C'est ainsi que le pêcheur mourut.

Ne vous fiez jamais aux apparences, le pêcheur est mort en croyant que cette clé était merveilleuse. Les hommes sont souvent aveuglés par la richesse et la cupidité.

Image 12: jeu de cartes

## Les personnages d'un conte



## *Les personnages du conte*

Une princesse	Un magicien	Un génie
Une fée	Un trole	Une sirène
Un chevalier	Un lutin	Une sorcière

### Image 13 : cherches et trouves

		
1. belle	1. courageux	1. méchante
2. gentille	2. beau	2. vieille
3. jeune	3. charmant	3. laide
		
1. rouge	1. petit	
2. empoisonné	2. gentilles	
3. lisse	3. mignons	

## **Résumé :**

Notre mémoire porte sur la créativité pour l'enseignement/apprentissage du FLE chez les apprenants de 2ème A.M. Il commence par les théories sur la créativité et son usage dans l'enseignement/apprentissage du FLE. Ensuite, il expose les résultats d'une recherche quantitative et qualitative menée sur le manuel scolaire, ainsi qu'auprès d'un groupe d'enseignants et d'apprenants de 2ème A.M. Afin de vérifier leur appréhension vis-à-vis de l'enseignement/apprentissage du FLE par la créativité, la place qu'elle occupe et sa mise en œuvre en classe de FLE. Le mémoire met en évidence l'importance de la créativité et recommande son intégration dans les méthodes d'enseignement du FLE pour développer l'intérêt et la motivation des apprenants, et améliorer leurs performances communicatives.

**Mots-clés :** créativité, enseignement/apprentissage, FLE

## **Abstract :**

Our research focuses on creativity for the teaching/learning of French as a foreign language among second graders, in middle school . It begins with the theories on creativity and its use in the teaching/learning of French as a foreign language. Then, it presents the results of a quantitative and qualitative research carried out on the textbook, as well as with a group of teachers and second graders. In order to verify their apprehension regarding the teaching/learning of French as a foreign language through creativity, the place it occupies and its implementation in the French as a foreign language class. The research highlights the importance of creativity and recommends its integration into French as a foreign language teaching methods to develop learner's interest and motivation, and improve their communicative performance.

**Keywords :** creativity, teaching/learning.

## **ملخص**

تركز أطروحتنا على الإبداع لتدريس / تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية بين تلميذ السنة الثانية متوسط. وتبدأ بنظريات حول الإبداع واستخدامه في تعليم / تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية. بعد ذلك ، يعرض نتائج البحث الكمي والنوعي الذي تم إجراؤه على الكتاب المدرسي ، وكذلك مع مجموعة من المعلمين والتلميذ السنة الثانية متوسط. للتحقق من رأيهم تجاه تدريس / تعلم اللغة الفرنسية من خلال الإبداع والمكانة التي تحتلها وتطبيقها. تسلط الأطلوحة الضوء على أهمية الإبداع وتوصي بدمجه في أساليب تدريس اللغة الفرنسية لتنمية اهتمام التلميذ الكلمات المفتاحية: الإبداع ، التدريس / التعلم. وتحفيزهم ، وتحسين أدائهم التواصلي

