

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche
scientifique

Centre Universitaire Abdelhafid Boussouf-Mila

Institut des lettres et des langues étrangères

Département des lettres et langues étrangères- français

Niveau : 3^{ème} année Licence –Français-

Matière : [Sciences de la communication](#)

Enseignant : Dr. AZZOUZI.Tarek

Semestre : 06

Année universitaire : [20024/2025](#)

Cours N° 2: Acquisition, apprentissage et intelligence

□ Introduction

L'acquisition et l'apprentissage sont des processus fondamentaux pour comprendre et s'adapter à son environnement. Tandis que l'acquisition se caractérise par une absorption souvent passive des savoirs, l'apprentissage implique une transformation active des connaissances. Ces mécanismes, bien que distincts, s'interconnectent et jouent un rôle clé dans le développement humain et social.

L'intelligence et la créativité enrichissent ces processus en apportant des dimensions complémentaires. L'intelligence, capacité à résoudre des problèmes et à s'adapter, soutient l'assimilation des connaissances. La créativité, quant à elle, permet de dépasser les cadres établis pour générer des idées nouvelles et innover. Ensemble, elles favorisent non seulement l'adaptation, mais aussi la transformation et l'innovation dans divers contextes.

Cette conférence s'appuie sur des travaux clés pour étudier ces dynamiques. Godard (2002) analyse les mécanismes cognitifs de l'apprentissage, tandis que Jodelet (2003) met en lumière le rôle des représentations sociales dans la construction des savoirs. Lévy (1997), de son côté, propose une réflexion sur l'intelligence collective et son potentiel dans les environnements collaboratifs.

En croisant ces perspectives, nous cherchons à mieux comprendre les interactions entre acquisition, apprentissage, intelligence et créativité, et leur impact dans les pratiques éducatives et sociales.

□ Les processus d'acquisition et d'apprentissage

▪ Définitions et distinctions

L'acquisition et l'apprentissage représentent deux processus fondamentaux mais distincts dans le développement des connaissances et des compétences. Selon Godard (2002), l'acquisition est un processus implicite qui repose sur une intégration naturelle des savoirs, souvent sans effort conscient. Ce processus est caractérisé par sa spontanéité et sa capacité à s'insérer dans des contextes variés sans intervention structurée. En revanche, l'apprentissage implique une démarche active et intentionnelle, fondée sur des interactions sociales, des mécanismes de communication et des contextes culturels variés, comme l'explique Jodelet (2003).

□ Acquisition implicite et explicite

Bateson (2000) distingue deux formes principales d'acquisition :

L'acquisition implicite, qui repose sur des signaux contextuels, tels que l'observation ou l'imitation dans des situations quotidiennes.

L'acquisition explicite, qui nécessite une attention consciente et une implication cognitive plus structurée, souvent encouragée par des environnements formels comme l'école.

□ Apprentissage social

Berger et Luckmann (1966) mettent en évidence le rôle des interactions sociales dans l'apprentissage. Pour eux, les réalités sont socialement construites, et ces constructions

influencent la manière dont les individus accèdent aux savoirs. Les échanges entre pairs, les discussions et les contextes communautaires jouent un rôle central dans ce processus.

- **Les théories de l'apprentissage**

- **Behaviorisme**

Les théories behavioristes considèrent que l'apprentissage repose sur des renforcements extérieurs. Pavlov et Skinner, figures majeures de ce courant, mettent en avant le rôle des stimuli et des récompenses pour conditionner les comportements. *Par exemple*, un élève qui reçoit une reconnaissance pour un bon travail est plus susceptible de répéter cette performance.

- **Constructivisme**

Le constructivisme, développé par Piaget et soutenu par Jodelet (2003), propose que les individus construisent activement leurs connaissances. L'apprentissage n'est pas une simple accumulation de savoirs, mais une réorganisation cognitive issue d'interactions avec l'environnement. Les pratiques collaboratives et les échanges entre pairs favorisent cette construction.

- **Cyberculture et apprentissage**

Lévy (1997) explore l'impact des outils numériques sur les processus d'apprentissage. Selon lui, la cyberculture transforme radicalement la transmission des savoirs, en favorisant une intelligence collective. Les plateformes en ligne, les réseaux sociaux et les outils collaboratifs offrent de nouvelles possibilités pour partager et co-construire des connaissances.

- **Facteurs influençant l'apprentissage**

Chartier (1999) met en avant plusieurs facteurs qui influencent la manière dont les savoirs sont assimilés :

- **Le contexte culturel**

Le contexte culturel définit les références et les valeurs qui orientent l'apprentissage. *Par exemple*, dans les sociétés collectivistes, les apprentissages collaboratifs sont privilégiés, tandis que dans les cultures individualistes, l'accent est mis sur les initiatives personnelles.

- **Les pratiques de communication**

Les outils et stratégies de communication sont déterminants dans l'apprentissage. Les environnements où les échanges verbaux et non verbaux sont encouragés favorisent une meilleure rétention et application des savoirs. *Par exemple*, les discussions de groupe et les exercices interactifs renforcent l'engagement des apprenants.

- **Les environnements numériques**

Les technologies modernes modifient la dynamique de l'apprentissage en introduisant de nouveaux formats interactifs, tels que les cours en ligne, les simulateurs et les outils d'évaluation adaptative. Ces innovations permettent un apprentissage personnalisé et adapté aux besoins individuels.

➤ Les processus d'acquisition et d'apprentissage, bien qu'interconnectés, présentent des distinctions claires qui influencent la manière dont les savoirs sont intégrés. Les théories variées, allant du behaviorisme au constructivisme, ainsi que les facteurs contextuels comme la culture et la technologie, montrent que l'apprentissage est un phénomène dynamique et complexe. En scrutant ces dimensions, cette réflexion met en évidence l'importance de

comprendre ces processus pour améliorer les pratiques éducatives et sociales. Cela contribue à une vision plus globale des dynamiques d'acquisition et d'apprentissage, indispensables pour répondre aux défis contemporains.

□ **Intelligence et créativité : définitions et applications**

L'intelligence et la créativité sont deux concepts fondamentaux dans les domaines de la psychologie, de l'éducation et des sciences sociales. Leur interaction et leurs applications pratiques suscitent un intérêt croissant, en particulier dans un monde en constante évolution. Cette partie analyse les définitions clés de ces notions, leurs rôles respectifs dans l'apprentissage et l'innovation, ainsi que les liens qui les unissent pour favoriser des applications concrètes.

▪ **Définitions**

1. Intelligence

Selon Bateson (2000), l'intelligence est une capacité adaptative liée aux processus cognitifs et sociaux. Cette définition souligne son rôle dans l'adaptation à des contextes divers et évolutifs. Les dimensions émotionnelle et sociale montrent que l'intelligence se manifeste non seulement dans la résolution de problèmes mais aussi dans la gestion des interactions humaines.

2. Créativité

Définie comme la production d'idées nouvelles et adaptées, la créativité est un concept étudié par Lévy (1997) dans le contexte de la cyberculture. Elle repose sur la pensée divergente et s'exprime par l'innovation dans divers champs, allant des arts à la technologie.

▪ **Intelligence et apprentissage**

L'intelligence joue un rôle central dans les processus d'apprentissage. Elle ne se limite pas aux aptitudes académiques mais inclut également des compétences pratiques et sociales.

□ **Intelligence cognitive**

Godard (2002) observe que l'intelligence cognitive est essentielle pour l'efficacité de l'apprentissage. Les mécanismes cognitifs tels que la mémoire, l'attention et la réflexion critique permettent d'acquérir, de traiter et de conserver l'information.

□ **Intelligence émotionnelle**

Jodelet (2003) met en avant l'importance de l'intelligence émotionnelle dans la gestion des dynamiques interpersonnelles. Cette forme d'intelligence inclut la reconnaissance des émotions, la régulation personnelle et l'empathie, des compétences cruciales dans les environnements collaboratifs.

□ **Intelligence collective**

Lévy (1997) développe le concept d'intelligence collective comme la capacité des individus à collaborer pour créer des connaissances communes. Cette dynamique est particulièrement pertinente dans les environnements numériques et globalisés.

□ **Adaptabilité**

Pour Bateson (2000), La flexibilité cognitive favorise l'adaptation dans des environnements changeants. La capacité à ajuster ses stratégies et à apprendre de nouvelles compétences favorise une adaptation rapide et efficace.

▪ **Créativité et innovation**

La créativité constitue une ressource essentielle pour l'innovation. Elle permet de répondre aux défis contemporains par des solutions novatrices et adaptées.

▫ **Source d'innovation**

Lipovetsky (2007) étudie comment la créativité, notamment dans les sociétés de consommation, influence les évolutions culturelles et sociales. En repoussant les limites de la pensée traditionnelle, elle ouvre la voie à de nouvelles perspectives.

▫ **Applications pratiques**

Marcus (2005) démontre que la créativité améliore les techniques de communication et de prise de parole. *Par exemple*, l'utilisation d'approches originales dans la publicité ou le storytelling renforce l'impact des messages.

▫ **Méthodes pour stimuler la créativité**

Des environnements ouverts et propices à la pensée divergente favorisent l'innovation. Ces conditions incluent l'encouragement de l'expérimentation, la réduction des contraintes et la reconnaissance des contributions créatives.

▪ **Les liens entre intelligence et créativité**

Les interactions entre intelligence et créativité permettent une approche synergique pour la résolution de problèmes complexes.

▫ **Complémentarité**

Godard (2002) souligne que l'intelligence analytique et la créativité sont interdépendantes. Tandis que l'intelligence évalue la faisabilité des solutions, la créativité génère des idées nouvelles.

▫ **Cas pratique : Design thinking**

Le design thinking illustre cette interdépendance. Cette approche combine la rigueur analytique avec la pensée créative pour concevoir des solutions innovantes dans des secteurs variés, de l'éducation à l'industrie.

▫ **Impact sur la formation**

Dans les systèmes éducatifs, l'intégration des compétences analytiques et créatives renforce les capacités des apprenants à innover et à s'adapter à des environnements complexes.

➤ L'intelligence et la créativité sont des piliers de la réussite personnelle et collective. Leur interdépendance permet de relever des défis contemporains avec efficacité et originalité. Comprendre et exploiter ces notions dans des contextes variés, qu'ils soient éducatifs, professionnels ou culturels, constitue une étape essentielle vers un avenir durable et innovant.

▫ **Applications dans les systèmes éducatifs**

Les systèmes éducatifs modernes sont de plus en plus influencés par des approches novatrices visant à mieux répondre aux besoins diversifiés des apprenants. Parmi ces approches, la pédagogie différenciée, la technologie et l'apprentissage adaptatif, ainsi que l'intégration de la créativité, occupent une place centrale. Ces pratiques permettent de personnaliser l'enseignement en fonction des contextes variés et des particularités des élèves. Ce cours met en lumière la manière dont ces stratégies enrichissent l'expérience éducative, favorisent l'inclusion et stimulent la créativité, tout en prenant en compte les défis contemporains liés à l'enseignement et à l'apprentissage dans un monde de plus en plus technologique et diversifié.

▪ **Différenciation des contenus**

L'idée de différencier les contenus consiste à adapter le matériel pédagogique en fonction des besoins et des niveaux des élèves. Cette approche permet à chaque élève de travailler sur des

ressources qui correspondent à son niveau de compréhension tout en atteignant les mêmes objectifs d'apprentissage.

Exemple :

Dans une classe de français, l'enseignant peut proposer plusieurs types de textes pour aborder une même thématique. Par exemple, un élève ayant une bonne maîtrise de la langue pourra lire un extrait complet d'un roman classique, tandis qu'un autre élève, ayant plus de difficultés, pourrait lire une version simplifiée ou un résumé illustré du même texte. L'objectif est que tous les élèves comprennent les grandes lignes du texte, mais chaque élève travaille selon ses capacités.

Un autre *exemple* est l'utilisation des outils numériques. Par exemple, des plateformes éducatives comme Khan Academy ou Duolingo permettent à chaque élève de suivre un parcours d'apprentissage personnalisé en fonction de ses progrès et de ses besoins. Ces outils offrent des exercices et des ressources variées pour que l'élève puisse avancer à son rythme.

▪ **Différenciation des processus d'apprentissage**

Cette approche consiste à varier les méthodes et les stratégies d'enseignement en fonction des préférences et des styles d'apprentissage des élèves. Certains élèves apprennent mieux en travaillant de manière autonome, tandis que d'autres préfèrent travailler en groupe ou en ayant des interactions plus fréquentes avec l'enseignant.

Exemple :

Pour un projet en histoire, certains élèves peuvent être plus à l'aise avec des activités collaboratives, comme travailler en groupe pour créer une présentation orale ou réaliser une maquette d'une époque historique. D'autres élèves, plus introvertis ou ayant besoin d'un suivi plus individuel, pourraient être invités à réaliser une recherche personnelle sur un sujet historique et à produire un exposé écrit ou une carte mentale. Chacun de ces processus répond aux besoins et aux préférences des élèves, tout en visant le même objectif d'apprentissage.

Un autre *exemple* de différenciation des processus est l'apprentissage par projet. *Par exemple*, dans une classe de sciences, les élèves peuvent travailler en petits groupes pour réaliser des expériences pratiques. D'autres, peut-être plus visuels ou créatifs, peuvent choisir de produire des vidéos ou des affiches pour présenter leurs découvertes. Cela permet de répondre à la diversité des talents et des façons d'apprendre tout en favorisant une participation active de tous.

▪ **Différenciation des évaluations**

La différenciation des évaluations consiste à adapter la manière dont les élèves sont évalués en fonction de leurs compétences et de leurs modes d'expression préférés. Ainsi, au lieu d'une évaluation uniforme, chaque élève peut montrer sa compréhension à travers différentes modalités.

Exemple :

Lors d'une évaluation sur la compréhension d'un texte, un enseignant pourrait proposer à certains élèves de répondre à un questionnaire écrit classique, tandis que d'autres élèves pourraient être invités à présenter leur compréhension oralement ou à travers une carte mentale. *Par exemple*, un élève ayant des difficultés à s'exprimer à l'écrit mais étant à l'aise à l'oral

pourrait être évalué via une présentation orale, tandis qu'un autre élève pourrait choisir un format écrit pour exprimer ses idées.

Une autre méthode consiste à utiliser des évaluations formatives. Cela signifie que, tout au long de l'apprentissage, les élèves reçoivent des retours réguliers sur leurs progrès, ce qui leur permet de retravailler leurs erreurs avant une évaluation finale. Cela offre une approche plus personnalisée et permet de mieux prendre en compte le cheminement de chaque élève.

▪ **Soutien individualisé**

Le soutien individualisé est essentiel pour aider les élèves qui rencontrent des difficultés particulières. Cela peut prendre plusieurs formes, comme des sessions de tutorat ou l'utilisation de technologies adaptées qui offrent un suivi personnalisé.

Exemple :

Dans le cadre de séances de tutorat, l'enseignant peut travailler avec un élève sur une difficulté spécifique, comme la compréhension d'un concept en mathématiques ou la **réduction d'un texte**. *Par exemple*, un élève ayant des difficultés en mathématiques pourrait bénéficier de séances supplémentaires où il peut revoir les bases avec l'enseignant ou recevoir des exercices ciblés pour renforcer ses compétences.

Un autre **exemple** de soutien individualisé est l'utilisation de logiciels ou d'applications éducatives, comme Read&Write, qui permettent aux élèves en difficulté de mieux suivre les cours. Ces outils apportent des fonctionnalités adaptées, telles que la lecture à haute voix d'un texte, des outils de dictée ou la possibilité de réécrire un texte avec un vocabulaire simplifié. Cela permet à l'élève de suivre les cours de manière autonome tout en ayant un soutien personnalisé.

Ces exemples illustrent la manière dont la pédagogie différenciée permet de répondre aux besoins variés des élèves, en leur offrant un enseignement qui leur permet d'atteindre leurs objectifs à leur propre rythme et selon leurs préférences.

□ **Technologie et apprentissage adaptatif : Personnalisation grâce aux outils numériques**

▪ **Technologie comme outil pédagogique**

La technologie transforme profondément le paysage éducatif, en particulier en ce qui concerne la personnalisation de l'apprentissage. Selon Lévy (1997), les outils numériques sont bien plus que de simples supports : ils constituent des environnements d'apprentissage permettant une interaction dynamique avec le contenu et une individualisation des parcours pédagogiques. Il insiste sur le fait que la technologie offre une grande flexibilité, permettant à chaque élève de suivre un parcours personnalisé en fonction de ses besoins. Lipovetsky (2007) va plus loin en affirmant que les technologies numériques placent l'individu au cœur de l'apprentissage, permettant à chacun de moduler ses propres apprentissages en fonction de ses préférences et de ses rythmes. Cette approche modifie la relation traditionnelle entre l'enseignant, l'élève et le contenu pédagogique.

▪ **Applications pratiques**

Les outils numériques et les plateformes adaptatives facilitent une personnalisation effective de l'apprentissage. Plusieurs applications et logiciels éducatifs illustrent ce potentiel.

- **Khan Academy et Duolingo** : Des plateformes comme Khan Academy et Duolingo permettent aux élèves d'apprendre à leur propre rythme, en choisissant les sujets et les exercices en fonction de leurs besoins. *Par exemple*, un élève qui maîtrise rapidement un concept en mathématiques peut passer à un niveau plus avancé, tandis qu'un autre peut bénéficier de révisions ciblées et d'explications supplémentaires. Cela permet d'éviter une approche uniforme et de donner à chaque apprenant un parcours adapté à ses compétences et à son niveau de confort.
- **Google Classroom et Moodle** : Des plateformes comme Google Classroom et Moodle offrent aux enseignants la possibilité de créer des contenus diversifiés et d'assigner des tâches spécifiques à chaque élève. *Par exemple*, un enseignant peut attribuer des ressources plus complexes à des élèves avancés, tout en fournissant des exercices supplémentaires à ceux qui nécessitent un soutien supplémentaire. Ces plateformes permettent aussi de suivre les progrès de chaque élève, d'adapter les tâches en fonction de leurs besoins et de fournir des retours personnalisés en temps réel.
- **Outils de réalité virtuelle et augmentée** : La réalité augmentée (RA) et la réalité virtuelle (RV) sont utilisées pour rendre l'apprentissage plus immersif et interactif. *Par exemple*, Google Expeditions permet aux élèves de visiter virtuellement des sites historiques ou des lieux géographiques, apportant une dimension pratique et visuelle aux apprentissages théoriques. Dans une classe de géographie, *par exemple*, les élèves peuvent étudier en VR la formation des volcans ou la biodiversité d'une forêt tropicale, ce qui enrichit leur compréhension des concepts tout en stimulant leur curiosité.

▪ **Impact sur les pratiques éducatives**

Les technologies éducatives transforment non seulement le contenu et les méthodes d'enseignement, mais aussi les pratiques pédagogiques dans leur ensemble.

□ **Stimulation de l'engagement**

Les outils numériques rendent l'apprentissage plus interactif et motivant. *Par exemple*, Quizlet permet de créer des cartes de révision interactives, où les élèves peuvent tester leurs connaissances de manière ludique. Les jeux éducatifs, tels que ceux offerts par Kahoot, permettent d'organiser des quizz en temps réel, rendant les révisions plus engageantes et favorisant la compétition saine entre élèves.

□ **Favoriser la créativité**

Les outils numériques offrent également des possibilités infinies de création. *Par exemple*, les élèves peuvent utiliser des logiciels comme Scratch pour créer des programmes informatiques, ou Adobe Spark pour réaliser des vidéos et des présentations. Ces outils permettent aux élèves de donner libre cours à leur créativité tout en développant des compétences numériques pour le monde professionnel de demain.

□ Créativité dans l'éducation : *Développer l'innovation*

▪ Intégration de la créativité dans les curricula

La créativité influence l'éducation moderne, non seulement pour encourager l'expression personnelle, mais aussi pour préparer les élèves à un monde en constante évolution. Selon Marcus (2005), il est essentiel d'intégrer des activités créatives dans les programmes scolaires pour stimuler l'innovation et renforcer les compétences de résolution de problèmes. Il propose de structurer l'enseignement autour de projets interdisciplinaires, qui mêlent plusieurs domaines du savoir et permettent aux élèves de s'engager activement dans leur apprentissage tout en développant des compétences multiples.

Exemple

Dans une classe de littérature, au lieu de simplement analyser des œuvres classiques, un enseignant pourrait inviter ses élèves à réécrire la fin d'une histoire ou à imaginer une version alternative d'un texte. En littérature, la créativité peut également s'exprimer sous forme de créations multimédia où les élèves réalisent des podcasts ou des vidéos analytiques, développant ainsi leur pensée critique et leur capacité à communiquer.

▪ Exemples d'activités créatives

- **Projets interdisciplinaires** : Les projets interdisciplinaires sont particulièrement efficaces pour favoriser la créativité. *Par exemple*, dans un projet sur la révolution industrielle, les élèves peuvent être amenés à rédiger des rapports, mais aussi à créer des maquettes représentant des machines industrielles ou des vidéos expliquant l'impact de cette révolution sur les sociétés. Un tel projet combine les connaissances en histoire, en géographie, en technologie et en arts visuels, tout en favorisant la pensée critique et la créativité des élèves.
- **Travaux collaboratifs** : Les travaux collaboratifs renforcent aussi l'esprit créatif. *Par exemple*, lors d'un projet de création d'un magazine scolaire, les élèves peuvent se diviser en équipes pour écrire des articles, concevoir des pages de couverture et choisir des thèmes. En travaillant ensemble, ils doivent résoudre des problèmes communs, négocier des idées et intégrer différentes perspectives pour créer un produit fini.
- **Création d'œuvres artistiques et scientifiques** : Dans un cadre scientifique, les élèves peuvent être invités à concevoir des affiches scientifiques sur des phénomènes naturels et à présenter leurs découvertes sous forme de projets artistiques. *Par exemple*, un projet sur le changement climatique pourrait se traduire par la création de sculptures recyclées ou des affiches informatives sur les actions écologiques à mener.

▪ Résultats escomptés

L'intégration de la créativité dans les pratiques éducatives a des résultats significatifs sur le développement des élèves. Tout d'abord, elle renforce la pensée critique, car les élèves sont constamment amenés à analyser, questionner et résoudre des problèmes. Lorsqu'ils créent quelque chose de nouveau, ils doivent comprendre les fondements théoriques, mais aussi expérimenter et adapter leurs idées.

Ensuite, ces pratiques renforcent l'autonomie des apprenants. En ayant l'opportunité de mener des projets créatifs, les élèves prennent en charge leur propre apprentissage, choisissant leurs

sujets d'intérêt et gérant leur travail de manière autonome. Cela stimule leur capacité à prendre des initiatives et à résoudre des problèmes par eux-mêmes.

Enfin, en développant des compétences créatives, les élèves sont mieux préparés à un monde professionnel où l'innovation et la flexibilité sont essentielles. *Par exemple*, une activité créative en classe peut aider un élève à imaginer des solutions nouvelles à des défis complexes, compétence cruciale dans des secteurs comme les technologies, le design ou l'entrepreneuriat.

□ Conclusion

L'acquisition et l'apprentissage, bien que distincts, contribuent au développement humain. L'intelligence et la créativité, comme l'indiquent Godard (2002) et Lévy (1997), favorisent l'adaptation et l'innovation dans un monde en constante évolution. Ces compétences permettent d'intégrer de nouvelles connaissances et de résoudre des problèmes complexes. Dans l'éducation, l'intégration de la technologie, de la pédagogie différenciée et de la créativité dans les curricula favorise un apprentissage dynamique. Cela prépare les élèves à devenir des individus autonomes, critiques et prêts à contribuer activement à la société.

□ **Références bibliographiques**

GODARD, Dominique (2002). Les théories de la communication. PUF.

JODELET, Dany (2003). Psychologie sociale et communication. Dunod.

MARCUS, David (2005). Prise de parole et techniques de communication. Eyrolles.

LÉVY, Pierre (1997). Cyberculture. La Découverte.

BATESON, Gregory (2000). Steps to an Ecology of Mind. University of Chicago Press.

CHARTIER, Roger (1999). La communication des savoirs. PUF.

LIPOVETSKY, Gilles (2007). La société de consommation. Gallimard.

BERGER, Peter L. & LUCKMANN, Thomas (1966). La construction sociale de la réalité. Éditions de l'Aube.