

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique
Université Abdelhafid Boussouf-Mila

Faculté 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
✚ **COURS :**

Année universitaire : 20025/2026

Cours N° 2: Acquisition, apprentissage et intelligence

□ Introduction

L'acquisition et l'apprentissage renvoient à deux manières différentes d'entrer en contact avec les savoirs et de s'adapter à son environnement. L'acquisition correspond souvent à une appropriation progressive, parfois discrète, qui se fait sans démarche formelle. L'apprentissage, quant à lui, repose sur une implication plus consciente, avec des efforts, des essais et des ajustements. Ces deux processus, même s'ils ne fonctionnent pas de la même façon, se croisent régulièrement dans les parcours personnels et sociaux.

L'intelligence et la créativité viennent compléter ces dynamiques. L'intelligence renvoie à la capacité de comprendre des situations, de résoudre des problèmes et de s'ajuster aux contextes rencontrés. La créativité permet de sortir des cadres habituels, d'imaginer d'autres pistes et de proposer des réponses nouvelles. Ensemble, elles participent à l'évolution des pratiques et à l'émergence de nouvelles façons de penser et d'agir.

Cette conférence s'appuie sur plusieurs travaux de référence. Godard (2002) s'intéresse aux mécanismes cognitifs liés à l'apprentissage, tandis que Jodelet (2003) met l'accent sur les représentations sociales dans la construction des savoirs. Lévy (1997), de son côté, propose une réflexion autour de l'intelligence collective et de son fonctionnement dans des contextes collaboratifs.

En croisant ces apports, l'objectif est de mieux cerner les relations entre acquisition, apprentissage, intelligence et créativité, ainsi que leurs effets dans les pratiques éducatives et sociales.

□ Les processus d'acquisition et d'apprentissage

▪ Définitions et distinctions

L'acquisition et l'apprentissage renvoient à deux processus distincts dans le développement des connaissances et des compétences. D'après Godard (2002), l'acquisition correspond à une intégration progressive des savoirs, souvent implicite, qui se fait sans planification consciente. Elle se caractérise par sa spontanéité et par sa capacité à s'inscrire dans différents contextes du quotidien.

L'apprentissage, en revanche, repose sur une démarche volontaire, structurée et consciente. Il s'appuie sur les échanges sociaux, la communication et les cadres culturels, comme le souligne Jodelet (2003).

▪ Acquisition implicite et explicite

Bateson (2000) distingue deux formes d'acquisition :

L'acquisition implicite, qui repose sur l'observation, l'imitation et les indices contextuels rencontrés dans la vie quotidienne.

L'acquisition explicite, qui demande une attention consciente et une implication cognitive plus organisée, souvent présente dans des cadres formels comme l'école.

▪ **Apprentissage social**

Berger et Luckmann (1966) montrent que l'apprentissage se construit à travers les interactions sociales. Les savoirs prennent forme dans les échanges, les discussions et les pratiques collectives. Les contextes communautaires influencent ainsi la manière dont les individus accèdent aux connaissances et les interprètent.

▪ **Les théories de l'apprentissage**

▫ **Behaviorisme**

Les théories behavioristes considèrent que l'apprentissage repose sur des mécanismes de stimulation et de renforcement. Pavlov et Skinner mettent en avant l'influence des récompenses et des réactions de l'environnement sur les comportements. Par exemple, un élève encouragé après un travail réussi aura tendance à reproduire ce type de comportement.

▫ **Constructivisme**

Le constructivisme, développé par Piaget et repris par Jodelet (2003), repose sur l'idée que l'individu construit ses connaissances à partir de ses expériences. L'apprentissage correspond alors à une réorganisation progressive des savoirs à travers les interactions avec l'environnement et avec les autres. Les échanges entre pairs et le travail collaboratif participent à cette construction.

▫ **Cyberculture et apprentissage**

Lévy (1997) s'intéresse à l'influence du numérique sur les modes d'apprentissage. Les outils numériques modifient la circulation des savoirs et ouvrent la voie à des formes de collaboration élargies. Les plateformes en ligne et les espaces numériques permettent de partager, discuter et co-construire des connaissances à plusieurs.

▪ **Facteurs influençant l'apprentissage**

Chartier (1999) met en évidence plusieurs éléments qui influencent la manière dont les savoirs sont intégrés.

▫ **Le contexte culturel**

Le cadre culturel façonne les références, les valeurs et les pratiques liées à l'apprentissage. Dans certaines sociétés, les démarches collectives sont davantage mises en avant, tandis que dans d'autres, l'initiative individuelle est plus encouragée.

▫ **Les pratiques de communication**

Les modalités de communication influencent directement l'appropriation des savoirs. Les contextes où les échanges oraux, les discussions et les interactions sont fréquents facilitent la compréhension et l'appropriation des contenus. Les travaux de groupe et les activités interactives en sont des exemples.

▫ **Les environnements numériques**

Les outils numériques transforment les façons d'apprendre en proposant des formats variés : cours en ligne, simulations, exercices interactifs ou évaluations adaptatives. Ces dispositifs permettent à chacun d'avancer selon son rythme et ses besoins.

➤ Les processus d'acquisition et d'apprentissage, bien qu'étroitement liés, présentent des différences qui influencent la manière dont les savoirs sont intégrés. Les théories de l'apprentissage, ainsi que les facteurs culturels et technologiques, montrent que ces processus évoluent en permanence. Cette réflexion permet de mieux comprendre les dynamiques à l'œuvre dans les pratiques éducatives et sociales actuelles.

■ Intelligence et créativité : définitions et applications

L'intelligence et la créativité occupent une place centrale en psychologie, en éducation et dans les sciences sociales. Leur interaction suscite un intérêt croissant, notamment dans des contextes marqués par des changements rapides. Cette partie présente leurs définitions, leurs liens avec l'apprentissage et leurs applications concrètes.

□ Définitions

1. Intelligence

Pour Bateson (2000), l'intelligence renvoie à une capacité d'adaptation liée aux processus cognitifs et sociaux. Elle se manifeste dans la compréhension des situations, la résolution de problèmes et la gestion des relations avec autrui.

2. Créativité

La créativité correspond à la production d'idées nouvelles et adaptées à un contexte donné. Lévy (1997) l'aborde dans le cadre de la cyberculture, en soulignant son lien avec la pensée divergente et l'innovation dans des domaines variés.

■ Intelligence et apprentissage

L'intelligence intervient à différents niveaux dans l'apprentissage, au-delà des seules performances scolaires.

□ Intelligence cognitive

Godard (2002) souligne l'influence des processus cognitifs tels que la mémoire, l'attention et la réflexion dans l'appropriation des savoirs.

□ Intelligence émotionnelle

Jodelet (2003) met en avant la capacité à reconnaître et à gérer les émotions, ainsi qu'à comprendre celles des autres. Ces compétences facilitent les échanges et la coopération.

□ Intelligence collective

Lévy (1997) décrit l'intelligence collective comme une dynamique de collaboration où les individus mettent en commun leurs connaissances pour produire du sens partagé.

□ Adaptabilité

Pour Bateson (2000), la souplesse cognitive permet de s'ajuster à des contextes changeants et d'apprendre de nouvelles compétences au fil des situations rencontrées.

▪ **Créativité et innovation**

La créativité permet d'imaginer des réponses nouvelles face aux situations complexes.

▫ **Source d'innovation**

Lipovetsky (2007) montre comment la créativité influence les transformations culturelles et sociales, en renouvelant les pratiques et les représentations.

▫ **Applications pratiques**

Marcus (2005) illustre l'usage de démarches créatives dans la communication et la prise de parole, notamment à travers le storytelling ou les approches originales en publicité.

▫ **Méthodes pour stimuler la créativité**

Des environnements ouverts, laissant place à l'expérimentation et à l'échange, facilitent l'émergence d'idées nouvelles.

□ **Les liens entre intelligence et créativité**

▪ **Complémentarité**

Godard (2002) souligne que l'analyse et l'imagination fonctionnent ensemble : l'une permet d'évaluer, l'autre de proposer.

▫ **Cas pratique** : le design thinking

Le design thinking illustre cette articulation entre réflexion analytique et imagination, en mobilisant ces deux dimensions pour concevoir des solutions adaptées.

▫ **Impact sur la formation**

Dans les contextes éducatifs, l'association de ces compétences aide les apprenants à faire face à des situations complexes et changeantes.

➤ L'intelligence et la créativité se complètent dans les parcours personnels et collectifs. Leur articulation permet d'aborder les défis contemporains avec souplesse et inventivité.

□ **Applications dans les systèmes éducatifs**

Les systèmes éducatifs actuels s'appuient de plus en plus sur des approches variées pour répondre à la diversité des profils d'apprenants. La pédagogie différenciée, l'usage du numérique et l'attention portée à la créativité permettent d'adapter l'enseignement aux contextes et aux besoins des élèves.

▪ **Différenciation des contenus**

Adapter les contenus consiste à proposer des supports variés tout en visant les mêmes objectifs.

Exemple :

En classe de français, un enseignant peut proposer plusieurs versions d'un même texte : un extrait intégral pour certains élèves et une version simplifiée ou illustrée pour d'autres. Tous travaillent la même thématique, mais selon leurs capacités.

Les outils numériques, comme Khan Academy ou Duolingo, proposent également des parcours personnalisés, permettant aux élèves d'avancer à leur rythme.

▪ **Différenciation des processus d'apprentissage**

Cette démarche repose sur la variation des méthodes de travail.

Exemple :

Dans un projet d'histoire, certains élèves peuvent travailler en groupe pour réaliser une présentation orale, tandis que d'autres préfèrent produire un travail écrit ou une carte mentale. Tous poursuivent le même objectif, mais par des chemins différents.

□ **Différenciation des évaluations**

Adapter les modalités d'évaluation permet aux élèves de montrer leurs acquis de différentes manières.

□ **Exemple :**

Pour évaluer la compréhension d'un texte, un élève peut répondre à un questionnaire écrit, tandis qu'un autre peut présenter oralement son analyse ou réaliser une carte mentale. Les évaluations formatives, avec des retours réguliers, accompagnent également le parcours de chaque élève.

□ **Soutien individualisé**

Le soutien individualisé permet d'accompagner les élèves rencontrant des difficultés spécifiques.

□ **Exemple :**

Des séances de tutorat ciblées aident un élève à retravailler une notion précise. Les outils numériques, comme Read&Write, proposent aussi des aides adaptées, telles que la lecture audio ou la reformulation de textes.

Ces pratiques montrent comment la pédagogie différenciée permet de tenir compte des rythmes, des besoins et des préférences des élèves, tout en maintenant des objectifs communs.

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

▪ **Technologie comme outil pédagogique**

La technologie modifie en profondeur les façons d'enseigner et d'apprendre, notamment lorsqu'il s'agit d'adapter les apprentissages aux profils des élèves. Pour Lévy (1997), les outils numériques ne servent pas uniquement à transmettre des contenus : ils créent de véritables espaces d'apprentissage où l'élève interagit directement avec les savoirs et avance selon son propre rythme. Ces outils assurent une marge de manœuvre appréciable, puisque chaque apprenant peut suivre un parcours qui correspond à ses besoins et à ses difficultés. Dans la même logique, Lipovetsky (2007) souligne que le numérique place l'individu au centre de son apprentissage. L'élève peut ajuster son travail en fonction de ses préférences, de son rythme et de ses centres d'intérêt. Cette évolution change la relation classique entre

l'enseignant, l'élève et les contenus, en donnant davantage de place à l'initiative personnelle et à l'autonomie.

▪ Applications pratiques

Les plateformes numériques et les outils adaptatifs rendent cette personnalisation concrète et accessible au quotidien.

□ Khan Academy et Duolingo

Des plateformes comme Khan Academy ou Duolingo permettent aux élèves d'avancer à leur propre cadence. Un élève à l'aise avec une notion peut passer rapidement à l'étape suivante, tandis qu'un autre peut revenir sur des points précis grâce à des explications supplémentaires et des exercices ciblés. Cette organisation évite que tous les élèves suivent exactement le même rythme et permet à chacun de travailler dans une zone qui lui convient.

□ Google Classroom et Moodle

Google Classroom et Moodle donnent aux enseignants la possibilité de proposer des contenus variés et d'adapter les tâches selon les profils. *Par exemple*, certains élèves peuvent recevoir des activités plus complexes, alors que d'autres disposent d'exercices complémentaires pour consolider leurs acquis. Ces plateformes permettent aussi de suivre les progrès individuels et d'ajuster les consignes en fonction des besoins observés, tout en proposant des retours personnalisés.

□ Outils de réalité virtuelle et augmentée

La réalité virtuelle (RV) et la réalité augmentée (RA) rendent les apprentissages plus immersifs. Avec des outils comme Google Expeditions, les élèves peuvent visiter des sites historiques ou des espaces géographiques sans quitter la classe. En géographie, par exemple, ils peuvent observer la formation des volcans ou découvrir la biodiversité d'une forêt tropicale, ce qui rend les notions plus concrètes et plus parlantes.

▪ Impact sur les pratiques éducatives

L'usage du numérique transforme les pratiques pédagogiques, autant dans la manière d'enseigner que dans la relation aux élèves.

□ Stimulation de l'engagement

Les outils numériques rendent les activités plus interactives. Des applications comme Quizlet permettent aux élèves de réviser sous forme de cartes interactives, tandis que Kahoot propose des quiz en temps réel qui dynamisent les séances de révision. Ces formats encouragent la participation et rendent le travail en classe plus vivant.

□ Créativité et production

Les outils numériques ouvrent de nombreuses possibilités de création. Les élèves peuvent programmer avec Scratch, produire des vidéos avec Adobe Spark ou concevoir des présentations originales. Ces activités leur permettent d'exprimer leurs idées tout en développant des compétences numériques utiles pour la suite de leur parcours.

□ Créativité dans l'éducation : développer l'innovation

■ Intégration de la créativité dans les curricula

La créativité occupe une place de plus en plus visible dans l'éducation actuelle. Elle ne se limite pas à l'expression artistique, mais participe à la préparation des élèves à un monde en mutation constante. Marcus (2005) souligne l'intérêt d'intégrer des activités créatives dans les programmes scolaires, notamment à travers des projets qui croisent plusieurs disciplines. Ces projets permettent aux élèves de s'impliquer davantage et de mobiliser différentes compétences dans des situations concrètes.

Exemple

En littérature, au lieu de se limiter à l'analyse classique des œuvres, un enseignant peut proposer aux élèves de réécrire la fin d'un récit ou d'imaginer une version alternative d'une histoire. La créativité peut aussi prendre la forme de productions multimédias, comme des podcasts ou des vidéos, qui amènent les élèves à structurer leur pensée et à travailler leur expression orale et écrite.

■ Exemples d'activités créatives

□ Projets interdisciplinaires

Les projets interdisciplinaires stimulent la créativité en croisant plusieurs domaines. Par exemple, autour de la révolution industrielle, les élèves peuvent rédiger des textes explicatifs, construire des maquettes de machines ou réaliser des vidéos sur les transformations sociales de l'époque. Ce type de projet mobilise l'histoire, la géographie, la technologie et les arts visuels.

□ Travaux collaboratifs

Les travaux de groupe encouragent la production collective. Lors de la création d'un magazine scolaire, par exemple, les élèves se répartissent les tâches : rédaction d'articles, mise en page, choix des thèmes. Ils apprennent à discuter, à ajuster leurs idées et à composer avec différents points de vue pour aboutir à un résultat commun.

□ Créations artistiques et scientifiques

Dans un cadre scientifique, les élèves peuvent présenter leurs recherches sous des formes créatives. Un projet sur le changement climatique peut donner lieu à des affiches, des sculptures à partir de matériaux recyclés ou des productions visuelles destinées à sensibiliser le public aux enjeux environnementaux.

■ Résultats attendus

L'intégration de pratiques créatives dans l'enseignement conduit à plusieurs effets observables. Elle amène d'abord les élèves à analyser, questionner et résoudre des problèmes de manière active. Produire quelque chose implique de comprendre les notions abordées et de les adapter à une situation donnée.

Ces démarches développent aussi l'autonomie, puisque les élèves apprennent à organiser leur travail, à faire des choix et à gérer des projets sur la durée.

Enfin, les compétences créatives acquises à l'école trouvent des prolongements dans le monde professionnel, notamment dans des domaines comme les technologies, le design ou l'entrepreneuriat, où la capacité à proposer des solutions nouvelles est régulièrement sollicitée.

□ Conclusion

L'acquisition et l'apprentissage, bien que différents dans leur fonctionnement, participent tous deux au développement des individus. L'intelligence et la créativité, telles que les décrivent Godard (2002) et Lévy (1997), accompagnent l'adaptation aux contextes changeants et soutiennent la recherche de solutions nouvelles.

Dans le champ éducatif, l'intégration des outils numériques, de la pédagogie différenciée et des pratiques créatives conduit à des formes d'apprentissage plus souples et plus proches des réalités des élèves. Ces démarches contribuent à former des apprenants autonomes, capables de réflexion et prêts à s'impliquer activement dans la vie sociale et professionnelle.

□ **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.