

de diriger la classe vers un cas créatif.

CONCLUSION

Au terme de cet article, nous voudrions insister sur l'importance de l'exploitation du processus de l'imaginaire dans une classe de langue. En fait, cette capacité humaine qui est en mesure d'évoquer, de déformer et de manipuler la réalité externe et même de créer une autre réalité, constitue la phase la plus importante du processus de la créativité. Après avoir déprogrammé et analysé le problème, l'individu va chercher dans son monde imaginaire les solutions neuves afin de le reprogrammer à sa façon personnelle. La promenade dans le monde des images internes lui donnerait l'occasion de mieux profiter de son talent créatif pour réaliser concrètement ce qu'il a dans la tête. Le processus de l'imaginaire permet la mise en place des actions ouvertes et des démarches multimédias qui participent à la réalisation des situations de production et de créativité. Par ailleurs, l'imaginaire entraîne le plaisir en classe et compte en tant qu'élément de satisfaction et de détente chez les apprenants. En provoquant un sentiment de sécurité et de confiance en soi, l'imaginaire change cette pensée: «j'ai pleins d'idées mais je n'ose pas les faire connaître à mon professeur et à mes camarades de classe» en une autre: «mes idées sont très bonnes.» (R. TIFACHE, 2004, pp. 38 - 39).

Ainsi, les apprenants se mettraient à parler; ce qui est considéré comme l'un des objectifs les plus importants de l'enseignement de la langue étrangère. En effet, les apprenants parleraient parce qu'ils aiment parler de soi, de leur imaginaire, même de leur problème, mais sous un autre nom ou sous couvert d'un jeu pédagogique ou d'une identité fictive. De même, A partir de l'utilisation des processus de

l'imaginaire et de la créativité, l'apprenant atteint au fur et à mesure une autonomie quasi parfaite qui l'aiderait certainement dans les situations imprévues. En fait, la pédagogie de l'improvisation à partir de l'utilisation de l'imaginaire lui procurerait un savoir-faire pour mieux réagir dans toute situation.

Références

- AZNAR G., *La formation à la créativité*, sur le site "association française pour le développement de la créativité", mars 2001.
- BACHELARD G., *L'Air et les songes. Essai sur l'imagination du mouvement*, Paris, José Corti, 1943.
- CHELEBOURE CH., *L'imaginaire littéraire*, Paris, Nathan/HER, 2000.
- COURTILLON J., *Élaborer un cours de FLE*, Paris, Hachette, coll. F, 2003.
- COURTILLON J., «Organiser les activités pour apprendre», in *Le français dans le monde*, Janv.-fév. 2004, n° 331.
- DEMOUGIN F. et DUMONT P., *Cinéma et Chanson pour enseigner le français autrement*, Paris, Delagrave, CRDP, 1999.
- DE VECCHI G., *Faire construire des savoirs*, Paris, Hachette Education, 1996.
- LEMEUNIER-QUEREM.I., «Créer du matériel didactique» in *le Français dans le monde*, no 331.
- RICHETERICHE R., *Besoin langagier et objectifs d'apprentissage*, Paris, Hachette, 1998.
- TIFACHE R., «Des ados motivés!» in *le français dans le monde*, mai-juin 2004, N° 333.
- YAICHE F., *La simulation globale*, Paris, Hachette livres, 1996.
- YAICHE F., «La photo dans la classe», in *le français dans le monde*, sept.-oct. 2003, n° 329.
- YAICHE F., *Photos-expression*, Paris, Hachette, coll. Pratique de classe, 2002.

les deux cultures, l'apprenant va développer correctement ses compétences sociolinguistique, discursive, stratégique, et réceptive.

A) Nous montrons une ou des séquences d'un film à propos d'un sujet précis, particulièrement sur un non-lieu qui existe dans la culture cible ou bien sur les différentes situations de communication.

B) Nous demandons aux apprenants d'exprimer ce qu'ils ont compris de la séquence. Nous pouvons grossir quelques éléments (matrice de découverte) qui nous paraissent efficaces dans cette comparaison et nous faisons attention aux contrastes qui existent entre la civilisation cible et la culture maternelle et demandons à l'apprenant de les énumérer. Quelle scène ou quel élément lui fait penser à un certain élément culturel de son pays? (Méthodes associatives)

C) Ensuite on demande à l'apprenant d'imaginer le même non-lieu ou la situation en jouant son identité fictive dans la langue cible. Ici nous nous servons des démarches projectives pour que les apprenants s'imaginent à l'intérieur de la situation.

D) Nous divisons la classe en deux groupes. L'un va jouer la scène et l'autre relève les points communs à la civilisation native aussi bien que les points de divergence. Le deuxième groupe pourrait évaluer le jeu du premier groupe. Dans quelle mesure le premier groupe pourrait évaluer le jeu du premier groupe? Dans quelle mesure le premier groupe a réussi d'imiter et de respecter les images et les points constatés dans le film?

E) Il faut toujours faire attention à cette règle dans la résolution de problème et l'étude de

cas: SOS-RAS (F. YAICHE, 1996).

S: situation: description, narration du cas ou du problème.

O: organisation des éléments pertinents du cas ou du problème.

S: subjectivité: sensibilité, sentiment, souvenirs par rapport au cas ou au problème. (Activités pré-créatives)

R: réflexion: analyse du cas ou du problème. (Dé-programmation)

A: actions possibles à entreprendre dans l'immédiat. (Divergence)

S: solutions à envisager. (Convergence)

De telle façon, nous ne perdrons jamais le fil de notre travail.

Nous pouvons toujours élargir les jeux et les transformer en simulations globales où les participants ont la possibilité de faire toute interaction qu'ils veulent. Par exemple, construire un immeuble avec ses habitants et ses événements quotidiens.

Ainsi, à partir des jeux imaginaires avec les statiques ou des exploitations conscientes de l'image mouvante, nous réalisons le processus de l'imaginaire/ créativité en classe de langue étrangère, tout en recourant aux simulations qui résident dans la formation des identités fictives chez les apprenants. Il est à noter que le rôle de l'enseignant se situe en haut de la liste des travaux réalisés dans la classe de langue afin

toutes les générations» et qui est parfaitement susceptible de construire des effets de surprise et de plaisir et des manipulations imaginaires. Nous divisons des images fixes en deux groupes: celles qui sont réalistes et celles qui ont la propriété de l'énigme et de l'ambiguïté. Quitte à distinguer le degré de l'ambiguïté des photos, nous sommes toujours aptes à en profiter.

Bien qu'on puisse demander aux apprenants de découvrir le message réel des images fixes, pour les conduire à la réflexion et à l'imagination, il existe certainement d'autres moyens de l'exploitation. Il est préférable de jouer avec les éléments sur les photos.

Nous ne négligeons pas, bien sûr, l'effet des exploitations plus réalistes des images en tant que documents authentiques, mais cette question concernera plutôt la compétence communicative.

2-1 Les jeux:

Trois lignes aléatoires

A) On fait tracer sur une photo une ligne droite, une ligne courbe et une ligne brisée.

B) On fait tout d'abord décrire cette photo.

C) On demande de composer un récit en suivant l'itinéraire de chacune des lignes.

Ce récit peut se faire à l'oral ou à l'écrit. Pour autant, il est préférable que les apprenants le composent dans les premières étapes en groupe et à l'oral.

A savoir, chaque fois que la ligne rencontre un élément, on demande à l'apprenant de l'intégrer dans le récit (F. YAICHE, 2002).

2-2 Souvenir, Souvenir

On fait choisir une photo et on demande quels souvenirs de vie personnelle elle évoque?

Nous commençons par nous-même (F. YAICHE, 2002).

2-3 Récit et conte

On demande à chaque participant de choisir trois photos (une photo de personnage/ une photo de bâtiment et une photo de paysage), puis d'écrire un récit ou de raconter une histoire en respectant l'ordre d'apparition des photos.

On peut également donner les trois mêmes photos à six participants en leur imposant des ordres d'utilisation différente.

De même, l'image fixe peut jouer un rôle important dans la transmission de la civilisation cible. Nous devons choisir les images en rapport direct avec la civilisation. On choisit par exemple l'image d'un hypermarché en France. Les apprenants énumèrent les ressemblances et les différences qu'ils éprouvent dans cette image en fonction de leur propre culture. Ensuite, l'enseignant leur demande de choisir une identité fictive et de se situer dans la situation demandée et de faire un jeu de rôles.

3- L'image mouvante et les démarches créatives

L'image animée, révélatrice de la perception visuelle et auditive, permet «une diversification des modèles auxquels l'apprenant peut avoir recours» (F. DEMOUGIN et P. DUMOND, 1999, p.27). Elle permettra d'offrir à l'apprenant un pré-image et un déjà-connu pourrait venir à son aide pour imaginer plus de choses.

Le «stockage de cette parole-image» (Ibid., p. 31.) va intervenir dans le processus créatif comme une aide imitative. Ainsi, en comparant

d'une situation inconnue avec ses propres caractéristiques culturelles, notre appareil imaginant fonctionne spontanément par ses substances primaires dépendant de la culture maternelle. Au moment de transformer ces imagination en mots communicables, l'apprenant les réalise comme il les utilisait dans sa propre civilisation. Donc, en comparant personnellement les produits de son imaginaire avec la civilisation cible, il va prendre conscience des différences et des ressemblances entre sa civilisation et celle qu'il est en train d'apprendre. A cause de l'effet de surprise et de plaisir que l'imaginaire a mis dans son esprit, il ne va pas oublier ces points culturels en interaction et il va les utiliser au moment de communiquer en langue 2.

- 6- Au fur et à mesure que l'apprenant avance dans le développement de son imaginaire et donc de sa créativité, il se débarrasse de la dépendance de l'enseignant. Il sera ainsi capable d'agir dans toute situation imprévue et de façon personnelle. Il obtient en fait de l'autonomie.

Pourtant tout cela dépend de la manière et des techniques que l'enseignant va utiliser dans la classe de langue en tant qu'animateur de la créativité des apprenants. Donc, Il est nécessaire de présenter les démarches pratiques de la mise en place de l'imaginaire en classe.

Les démarches pratiques

Puisque les éléments primaires de l'appareil imaginant sont reçus à partir des canaux perceptifs, l'enseignant a la tâche de stimuler ces canaux tout en respectant la règle de

surprise et le plaisir pour obtenir un bon résultat. En plus, étant donné que la variété des supports et des thèmes joue un rôle essentiel pour entraîner la surprise et le plaisir, il est préférable d'utiliser des supports multimédias et authentiques. De même, l'enseignant voudrait aider les apprenants à accommoder la compétence communicative à partir de leur imaginaire. C'est pourquoi, il convient de se servir des documents authentiques pour «la mobilisation de tous les sens.» (M. LEMEUNIER-QUERE, p.29). Parmi les stimuli des canaux perceptifs, nous avons choisi comme exemple ceux du canal visuel comme l'image fixe et l'image animée.

La démarche-type

1- Au début du premier semestre, dès que les apprenants ont pris conscience des formules des états civils, on leur donne implicitement une identité fictive. Il s'agit de leur demander quel nom, quelle profession, quel registre social, quel âge et quelle situation familiale ils aimeraient avoir. Ainsi quelle ville, quel arrondissement désiraient-ils habiter? Ensuite, nous les appelons en classe avec ces prénoms et ces noms qu'ils ont choisis. De telle manière, outre l'effet de surprise chez les apprenants, ils éprouvent un plaisir d'être appelés à la française.

Ainsi, ils vont entrer implicitement dans les jeux imaginaires à l'avenir.

2- Les images fixes et la paire de l'imaginaire/ créativité

Des photos, des affiches publicitaires, même des logos sont considérés comme l'image fixe. L'image est un objet «fascinant qui parle à



les aspects de l'apprentissage en interaction se fait par l'enseignement de «la pratique de la structure à travers la pratique de la communication.» (J. COURTILLON, p.7).

Le processus de l'imaginaire/créativité chez l'apprenant va pousser l'apprenant vers la transformation de ce qu'il a créé dans la tête en termes et en phrases afin de communiquer avec les autres. D'où sa capacité à participer dans les interaction communicationnelles du cours.

3- De même, «ne pas pouvoir parler de soi» est parfois «ne pas pouvoir parler du tout» (F. YAICHE, p. 51). En fait, «parler de soi» et de son imaginaire et de ce qui se passe dans son imagination serait une motivation sécurisante pour oser parler en langue cible. L'apprenant préfère se taire «sous son propre nom et sa «propre identité». Donc, une des solutions qui peut mener l'apprenant à parler en classe serait parler

de soi-même, mais sous un autre nom et dans un jeu imaginaire où il a choisi certaines règles personnelles.

4- L'imaginaire entraîne le plaisir en classe. En parlant de soi, de son imaginaire, de ses fantasmes et en insistant sur sa singularité, l'apprenant est poussé vers la réalisation des techniques de la créativité: La liberté d'action, la possibilité de s'exprimer, l'évocation des souvenirs et la caractéristique ludique de l'utilisation de l'imaginaire, sous forme des jeux ouverts; tout cela assiste à l'éveil du plaisir.

5- l'utilisation du processus de l'imaginaire pourrait influencer le développement de la compétence communicative et son accommodation. L'imaginaire collectif des individus se nourrit de la civilisation existante dans la société concernée. En fait, quand nous avons affaire à la construction

déplacer le sujet traité dans n'importe quel domaine.

- 2- Méthodes de découverte: Il s'agit par exemple de grossir chaque facteur par rapport aux autres, on le diminue, on le supprime. C'est une forme de la déconstruction du problème.
- 3- Méthodes associatives: Il s'agit de favoriser pour chaque aspect du problème des associations d'idées (cela me fait penser que...). S'il y a un rapport entre A et B, Nous retrouvons un rapport entre A et Y (A me fait penser à Y).
- 4- Méthodes projectives: Il s'agit de se projeter dans le problème, s'imaginer à l'intérieur du problème. Par exemple, Nous nous imaginons comme un français au sein du milieu français; cela est un rêve dirigé.
5. Méthodes du hasard: Les mots choisis par hasard dans le dictionnaire ou des choses sur une photo font partie de cette méthode. Apprendre à relier des éléments non choérents pour trouver une connexion créative est considéré comme but essentiel. (G.AZNAR,2002.)

Ainsi, à partir de ces techniques nous pourrions mettre en place une activité de créativité. Savoir regarder, s'émerveiller, développer la curiosité, provoquer l'imaginaire, surprendre, déranger, proposer des situations inhabituelles et faire intervenir le hasard. N'oublions pas que dans toutes ces démarches, il existe une alternance entre des phases de divergence (s'éloigner de la réalité et aller vers l'imaginaire) et des phases de convergences (adapter l'imaginaire aux contraintes de la réalité). Autrement dit, la divergence est l'aptitude de l'esprit à

reconstruire un monde différent de celui qui est présent et la convergence est l'aptitude de l'esprit à s'insérer dans le monde tel qu'il est fait. Ainsi, confirme-t-on à nouveau le recours à l'imaginaire en classe afin d'habituer les apprenants à la créativité instantanée et perpétuelle.

Pourquoi recourir à l'exploitation de l'imaginaire dans la classe de langue?

Voici, les raisons qui montrent l'efficacité de l'exploitation de l'imaginaire dans une classe de langue:

- 1- Premièrement, chaque apprenant possède cette capacité de former ou déformer des images même aux différents degrés. Donc pourquoi ne pas se servir d'une procédure naturelle et commune en tant que support pédagogique et type des activités ouvertes à la classe? Indubitablement, la mise en oeuvre des activités ouvertes et les pratiques libres du caractère systémique des manuels pourrait être très efficace dans un cours de langue étrangère. D'une part, elles précipitent à la libération des apprenants. D'autre part, elles affirment l'idée d'utilisation d'une oeuvre multimédia à la classe de langue dans l'intention d'intégrer la pluralité de la langue.
- 2- A partir de la mise en oeuvre de l'imaginaire, on développe «une pédagogie de l'improvisation qui crée constamment de nouveaux types d'interactions» (R. RICHTERICH, p.123). L'imprévu qui invente de plus en plus des moyens divers et qui profite de l'effet de surprise recourt toujours à la complicité imaginaire, créativité. En plus, la mise en action de tous

singulières, qui sont nourries par exemple des organisations familiales différentes, nous sommes toujours aptes à s'approprier toute image. Cela constitue notre imaginaire individuel.

L'imaginaire est la création de l'esprit. Cette création mentale existe, bien que l'individu ne soit pas toujours capable de la transformer en mot. Mais, dans le parcours des images qui sont reçues par l'appareil imaginant et qui déforment par la force de l'imaginaire, on arrive enfin à la phase de la réalisation concrète de l'enchaînement de ces images qui s'appelle la créativité.

Dans le monde réel nous avons affaire à un autre type de création qui s'appelle la créativité et qui se réalise sous forme d'innovations concrètes. Donc il est important de savoir ce que signifie cette créativité externe et quel est son rapport avec la créativité interne.

On entend par le terme «créativité», «la découverte», «l'invention» et «la production» avec «des caractères distinctifs, l'originalité et l'ingéniosité.» La créativité est «une aptitude à produire à nouveau» (G. DE VECCHI, p. 110). Mais la question qui se pose ici, est de savoir comment on crée. Le parcours de la créativité repose sur les démarches suivantes. Tout d'abord, être présent et sensible à ce qui se passe autour de nous, et nous mettre en présence d'une activité pré-créative. Regarder, écouter, toucher, etc. sont déjà créer. Nous devons recevoir des substances primaires de l'extérieur et par le biais des canaux perceptifs afin de les manipuler et d'en construire de différentes images. Ensuite, il faut rendre le

problème comme un «puzzle» et poursuivre les étapes suivantes:

- 1- Casser le problème: on détruit la cohérence interne du problème, on critique la solution actuelle, on casse les rapports logiques. on appelle cette étape: la «dé-programmation».
- 2- Remuer les pièces du puzzles: On mélange les pièces et on laisse l'esprit balader dans tous les sens. On s'éloigne du problème et on va vers l'imaginaire. On s'échappe à la réalité concrète qui nous entoure. On appelle cette phase «la divergence».
- 3- Créer un autre puzzle: on transforme le rêve en réalité, le fantasme en solution réaliste. On établit le croisement à nouveau et on produit un résultat concret (la convergence). (G. AZNAR, 2002).

Ainsi, l'imaginaire constitue la deuxième phase du processus de la créativité. D'où un élément pré-nécessaire pour la mettre en action. L'imagination prépare le matériel de base pour la création. La créativité est en mesure de transformer les produits imaginaires privés en création et en signes communicables aux autres. Ainsi, faut-il faire entrer l'exploitation du processus de l'imaginaire en classe afin de renforcer la capacité de la créativité des apprenants. De telle façon, il serait possible d'approcher une classe de langue à la réalité de la langue.

Donc, il est préférable de connaître certaines techniques de mise en action de la créativité; ces techniques ne sont pas sans rapport avec l'exploitation de l'imaginaire:

- 1- Méthodes analogiques: Déplacer le Problème dans un autre univers. on Peut

images mais c'est l'imaginaire qui les entrelace. Les images sont susceptibles de se réaliser sous une forme concrète et communicable par le biais du processus de l'imaginaire. Ainsi, l'imagination peut être considérée comme la phase de virtualisation (la volonté de construire des images) et l'imaginaire comme la phase d'actualisation (la force ou le pouvoir-imaginer). Et enfin, à partir de ces deux éléments, on peut aboutir à la phase de la réalisation qui correspond à la construction réelle des images et à leur concrétisation. C'est cette dernière phase que nous identifions à la créativité. Autrement dit, sans l'intervention de l'imaginaire, l'imagination n'aboutit jamais à la réalisation concrète. Dans la perception, on se donne la présence du monde. Dans l'imagination, on quitte cette présence et on se réfugie en soi-même. Du coup, on se fait absent pour tous les autres et la conscience se réduit à un jeu de l'imagination et elle fait régner une forme affaiblie de vigilance. Ici le processus de l'imaginaire commence son travail. L'individu est apte à la réalisation de tous les désirs. Il est en mesure de faire des cohérences entre les images à sa façon personnelle. La structure du réel, tel qu'elle est mise en place dans le monde extérieur, se voit détruit afin de satisfaire les pulsions inconscientes.

L'imagination
(La virtualisation des images)
Vouloir imaginer
L'imaginaire
(L'actualisation des images)
Pouvoir et savoir imaginer
La créativité
(La réalisation des images)

C'est l'imaginaire qui possède une dose de l'affectivité. Il est capable de vibrer en nous des cordes qui dépassent notre expérience individuelle. Donc, il construit le pôle affectif de l'imagination. L'imaginaire, la faculté de déformer des images fournies par la perception, nous libère des images premières. C'est notre unique manière de nous sentir libre. On n'est pas toujours obligé de répéter, on peut déformer et on en est capable virtuellement.

On reconnaît à l'imagination trois fonctions principales: la première est celle que l'on appelle «compensatrice», «grâce à laquelle il nous est loisible d'évoquer une réalité en son absence.» La deuxième est nommée: «émancipatrice» qui nous permet de projeter du possible.» On peut déformer des choses dans les limites parfois hors du possible. La troisième est qualifiée de «révélatrice» par laquelle «nous accédons aux dimensions invisibles du monde. (CH. CHELEBOURG p.11) En effet ces fonctions sont dues à la force de l'imaginaire. En bref, l'imaginaire est le fait de s'imaginer «autre» et «autrement».

Ces fonctions sont toujours sous l'influence des types d'imaginaire, collectif ou individuel qui sont en rapport direct avec les substances initiales reprises de l'environnement. L'imaginaire collectif d'un individu consiste aux traits communs existant dans les mythes ou les fantasmes de sa communauté et est lié étroitement aux critères gestuels, discursifs conversationnels, culturels de cette société. Chaque individu donne à ces critères, qui sont le plus souvent amorphes, une apparence singulière d'ailleurs. En fait, en tant qu'individu singulier, avec des caractéristiques



voir comment l'imaginaire peut contribuer au bon déroulement de l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère. Aussi, nous chercherons à présenter les démarches nécessaires pour la mise en action de la créativité à partir d'un processus qui débute par l'imagination, traverse l'imaginaire et aboutit à la création.

Imagination, Imaginaire, Créativité

Le psychisme humain fait collaborer deux fonctions, opposées mais complémentaires: une fonction du réel qui régit la perception sensible, une fonction de l'irréel qui régit l'imagination. C'est cette fonction de l'irréel que BACHELARD appelle l'imaginaire (G.BACHELARD, 1947, p.7). De fait, «La faculté de former des images [chez l'individu], savoir des représentations d'objets ou de personnes réels ou fictifs voire d'idée abstraite»

(CH.CHELEBOURG, 2000,p.9.) s'appelle l'imaginaire. Ce dernier est un processus psychique en acte dans lequel l'individu assimile des données et des connaissances reçues de l'extérieur et les garde et les accommode par ses cribles personnels. Il en reconstruit des images ou plutôt des pré-images. Il sera apte à les déformer et à les manipuler à sa manière.

Grâce à l'imaginaire, l'imagination est essentiellement ouverte et évasive. En fait, la caractéristique de déformation des images par l'imagination est due à la force de l'imaginaire. «C'est l'imaginaire qui renvoie à une appréhension du monde radicalement neuve, qui permettra d'échapper à la perception ordinaire de la réalité.» (G.BACHELARD, 1947, p.39).

Il est vrai que l'imagination forme des

instantanée et perpétuelle chez les interactants. En revanche, le sentiment d'insécurité devant les situations inconnues serait une des raisons qui empêche les apprenants de réagir immédiatement dans la langue d'arrivée. Ainsi, faut-il chercher une solution efficace pour renforcer la confiance en soi et la créativité chez les apprenants pour qu'ils sachent comment réagir dans les situations différentes d'interaction. En effet, l'imaginaire dispose d'un certain nombre de caractéristiques pour atteindre ces objectifs. Notre objectif est donc dans cet article de voir le rôle que l'imaginaire peut jouer dans le déroulement de l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère et de présenter les démarches pratiques de l'exploitation de l'imaginaire afin de créer une ambiance où la pratique langagière s'approchera de plus en plus de celle du milieu natif.

Mots clé: l'imagination, l'imaginaire, la créativité, l'enseignement, l'apprentissage, classe de langue étrangère

Introduction

Actuellement, les didacticiens sont unanimes sur le fait que "la réalité de la langue" devrait être enseignée dans une classe de langue étrangère. Afin de réaliser cet objectif, il faut introduire en classe les caractéristiques de la langue réelle. Par exemple, l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère devrait se faire d'une manière interactionnelle. De la même façon que les individus agissent mutuellement les uns sur les autres et que leur rôle de récepteur et émetteur se remplacent sans cesse, une classe de langue étrangère devrait être pratiquement le lieu de produire un tel effet afin de s'approcher de plus en plus de la réalité de la langue.

De plus, l'aspect imprévisible des interactions, en raison de l'intervention consciente de l'être humain dans l'échange interactionnel, implique une créativité instantanée et perpétuelle chez les interactants. D'où la nécessité de faire entrer les démarches créatives au sein d'un enseignement/apprentissage actif dans l'intention de préparer les apprenants à agir ou réagir devant les situations réelles de la langue dans les milieux

étrangers. En revanche, le sentiment d'insécurité devant les situations inconnues qui peut aboutir au repli sur soi et par conséquent au silence, serait une des raisons qui empêcherait les apprenants de réagir immédiatement dans la langue d'arrivée.

Ainsi, la réalisation d'une démarche créative et interactionnelle en classe, tout en considérant l'idéal d'égalité des chances des apprenants pour participer aux activités conversationnelles du cours, ne serait possible que par l'introduction d'un processus commun, susceptible d'être développé, et surtout, apte à être intégré dans les travaux en groupe. Ce qui pourrait faire disparaître le silence des apprenants à l'aide des exercices précis et incessants de la compréhension et de la production dans la langue cible. Evidemment, une telle démarche ne peut être basée que sur l'imaginaire, cette propriété humaine qui nous conduit dès l'enfance dans un univers de plaisir, conforme à nos désirs internes. En effet, l'imaginaire dispose d'un certain nombre de caractéristiques pour atteindre ces objectifs.

Notre objectif est donc dans cet article de



L'imagination, l'imaginaire et la créativité dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère

Hamid-Reza SHAIRI, Tarbyat Modarress Université

shairih@yahoo.fr

&

Banafsheh KARAMIFAR

چکیده

امروزه بر آموزش زبان خارجی، مطابق با استعمال واقعی آن در جامعه، تاکید فراوانی می‌گردد. لذا باید تلاش شود ویژگی‌های حقیقی یک زبان در برنامه آموزش آن وارد گردد تا زبان آموزان به توانایی تولید زبانی در شرایط واقعی و مختلف یک گفت‌وگو دست یابند. از جمله این ویژگی‌ها غیرقابل پیش‌بینی بودن گفته بعدی مخاطب است که از یک سو نوعی خلاقیت مداوم و سریع را در افراد در حال گفت‌وگو می‌طلبد و از سوی دیگر، سبب می‌شود زبان آموز به علت قرار گرفتن در موقعیت ناشناخته زبانی و فرهنگی احساس ناامنی کند و سکوت اختیار نماید. لذا یافتن راهی مؤثر جهت تقویت اعتماد به نفس زبان آموز و خلاقیت در تولید زبانی در شرایط ناشناخته کمکی شایان در آموزش صحیح زبان خارجی می‌نماید. از میان راهکارهای متعدد، یاری جستن از قدرت تخیل و تصویرسازی زبان آموزان می‌تواند تأثیر بسزایی در رسیدن به این اهداف داشته باشد. در این مقاله تلاش شده است نقش تخیل در روند آموزش و یادگیری زبان خارجی مورد بررسی قرار گیرد و در نهایت نیز راهکارهای علمی و قابل اجرا برای کلاس ارائه شده است. کلیدواژه‌ها: تصور، تخیل، خلاقیت، آموزش زبان، یادگیری

Résumé

De nos jours, "la réalité de la langue" devrait être enseignée dans une classe de langue étrangère. Par exemple, l'aspect imprévisible des interactions au sein du milieu réel, implique une créativité