



# Numérique, créativité et convivialité : enseigner les langues et cultures étrangères dans le cadre de projets innovants

Angela Biancofiore

## ► To cite this version:

Angela Biancofiore. Numérique, créativité et convivialité : enseigner les langues et cultures étrangères dans le cadre de projets innovants. Colloque international : Apprendre, Transmettre, Innover à et par l'Université Saison\_2, Groupe de recherche interdisciplinaire IDEFI-UM3D, Jun 2018, Montpellier, France. hal-01935252

**HAL Id: hal-01935252**

**<https://hal.science/hal-01935252>**

Submitted on 26 Nov 2018

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

---

# NUMÉRIQUE, CRÉATIVITÉ ET CONVIVIALITÉ : ENSEIGNER LES LANGUES ET CULTURES ÉTRANGÈRES DANS LE CADRE DE PROJETS INNOVANTS

**Angela Biancofiore**, équipe LLACS, université Paul Valéry Montpellier 3

*À Cécile Poussard et Laure Echalié qui ont construit des espaces de liberté*

## RÉSUMÉ

Cette communication engage une réflexion sur les usages du numérique dans le cadre de projets innovants qui relient le lycée et l'université, notamment dans le domaine de l'italien (mais il est possible d'étendre la réflexion à l'enseignement des langues et cultures étrangères en général).

Les outils numériques utilisés (montage audiovisuel, visioconférence, mise en ligne de documents, création de blogs collectifs, production d'images numériques) au sein de plusieurs projets pédagogiques réalisés dans le cadre de l'IDEFI UM3D visent l'implication de l'élève et de l'étudiant dans des travaux de groupe où le corps et la parole sont engagés (ex. atelier théâtre) construisant des espaces de réflexion et créativité (concours du récit, concours patrimoine culturel).

Parmi les projets réalisés, l'atelier théâtre mettant en scène un texte de Dario Fo, a permis aux élèves et aux étudiants d'approfondir leur connaissance d'une langue étrangère (l'italien) en développant leur relation au corps, à la parole, à travers la construction du personnage. L'expression en langue étrangère était donc liée à une action et à une interaction avec les autres étudiants sur scène. L'apprenant était ainsi en dehors d'un contexte habituel où sa créativité reste bloquée, où il est, bien souvent, en position d'écoute passive. Le spectacle réalisé par le groupe des jeunes acteurs en langue étrangère a été filmé, monté par les étudiants et envoyé en Italie au fils de Dario Fo, Jacopo Fo, qui par la suite a pu dialoguer, au moyen d'une visioconférence, avec les étudiants et les élèves et leur a donné des conseils sur la mise en scène ainsi que sur la récitation. La visio-conférence s'est révélée un moyen pour libérer la parole des jeunes acteurs, ils ont pu ainsi formuler leur avis sur l'auteur, prix Nobel de littérature, récemment disparu, tout en s'adressant directement à son fils qui continue le travail créatif de son père Dario Fo et de sa mère Franca Rame, deux figures centrales de la culture italienne des XXe et XXIe siècles.

En dehors du projet théâtre, la pédagogie développée dans le cadre des projets innovants a contribué à valoriser les travaux des étudiants et des élèves grâce à l'usage du *blog collectif* et à la publication des réalisations des étudiants et des élèves sur les sites web (rayonnement national et international du concours du récit et du concours patrimoine culturel).

La diffusion du résultat de ces actions (réalisées entre 2014 et 2017) a été assurée par une collaboration de plus en plus étroite entre le réseau des universités et celui du secondaire, sans négliger le partenariat avec les associations et organismes culturels.

En conclusion, il nous semble de plus en plus nécessaire de construire des espaces de créativité collaborative pour les étudiants, dans le cadre des cours ainsi qu'au sein de projets innovants. Le

projet collectif concentre l'attention de la classe et favorise la collaboration entre apprenants ; par ailleurs, le rôle de l'enseignant est celui de faciliter et encourager la créativité des apprenants en évitant l'attitude de l'autocensure ou de la peur de l'erreur. D'une certaine manière, l'administration et les institutions peuvent jouer un rôle de premier plan dans le soutien de projets innovants ainsi que dans la production de programmes créatifs : grâce aux outils numériques, il est possible de créer des savoirs collectifs et collaboratifs, des espaces où l'intelligence créatrice s'affirme par le biais d'interactions coopératives.

## INTRODUCTION

Cette communication propose une réflexion sur la pédagogie innovante et les usages du numérique dans le cadre de projets qui relient le lycée et l'université, notamment dans le domaine de l'enseignement de la langue et de la culture italiennes (cependant, il est possible d'élargir la réflexion à l'enseignement des langues et des cultures en général).

Les outils numériques utilisés (montage audiovisuel, visioconférence, mise en ligne de documents, création de blogs collectifs, production d'images numériques) au sein de plusieurs projets pédagogiques réalisés dans le cadre de l'IDEFI UM3D visent l'implication de l'élève et de l'étudiant dans des travaux de groupe où le corps et la parole sont engagés (exemple : atelier théâtre) afin de construire des espaces de réflexion et de créativité (exemple : concours du récit, concours patrimoine culturel).

### 1. CRÉATION DE PROJETS INNOVANTS À L'UNIVERSITÉ EN LIEN AVEC LE SECONDAIRE

À partir de 2014, j'ai réalisé plusieurs projets pédagogiques innovants en lien avec les collègues du secondaire dans le cadre de l'IDEFI UM3D (action 4B Italien)<sup>1</sup>. Créer une relation de collaboration entre le secondaire et le supérieur n'est pas simple. Cela implique la prise en compte de plusieurs paramètres : le rapport avec les collègues du secondaire, les emplois du temps des élèves et des étudiants, le niveau des classes, le type de cours, les notions et thématiques contenues dans les programmes ministériels, la différence d'âge et de niveau entre les élèves et les étudiants... Voici quelques projets réalisés entre 2014 et 2018.

#### L'ITALIE À L'ÈRE DE LA MONDIALISATION : LITTÉRATURE ET SOCIÉTÉ 2014-2018

C'est un cycle de conférences effectuées par des jeunes chercheurs sur la littérature et la société italienne actuelle, au Lycée G. Pompidou de Castelnau (projet coordonné par Angela Biancofiore (UPVM) et Agnès Bessières (Lycée) pour les élèves de seconde, première et terminale).

*Les objectifs du projet* : a) présenter aux élèves de nouveaux auteurs et une bibliographie récente sur la littérature contemporaine italienne ; b) assurer un accompagnement des jeunes chercheurs par le professeur de l'université et le professeur du lycée (notions, thématiques, construction du cours).

*Les résultats* : a) les élèves redemandent ce type d'intervention au professeur du lycée (selon une enquête de satisfaction réalisée auprès des élèves) ; b) la nouveauté du cours, du sujet, de l'approche a eu un impact positif sur l'image de l'université ; c) le jeune chercheur apprend à transmettre les résultats de sa recherche en cours aux élèves de LV1, LV2 seconde, première et terminale.

---

<sup>1</sup> Tous les projets IDEFI réalisés par le Département d'Italien sont présentés sur le site du département <http://italien-roumain.upv.univ-montp3.fr/idefi/>.

## CONCOURS PATRIMOINE CULTUREL ITALIEN (2015)

Cette action s'adressait aux élèves et aux étudiants italianistes de l'Académie de Montpellier et de l'Université Paul-Valéry, projet relié à un voyage d'étude en Italie, dans le cadre du cours « Patrimoine culturel italien », Licence LLCER première année, et à un Atelier patrimoine culturel au Lycée Joffre (coordination du projet Angela Biancofiore et Edmée Strauch du Lycée Joffre). Les lauréats ont proposé des films, des photos artistiques, des *trailers*, des créations d'images numériques, des récits et des dessins sur l'idée de sauvegarde et valorisation du patrimoine culturel italien matériel et immatériel. Tous ces travaux ont été valorisés et mis en ligne sur le site du département d'italien.

a) Ce projet a permis d'expérimenter une pédagogie fondée sur la création des étudiants et des élèves : grâce au concours, l'enseignante du Lycée Joffre a proposé dans sa classe un Atelier dédié au « patrimoine culturel italien ». Par conséquent, à travers ce dispositif et par le biais des actions de communication sur le web, il y a eu une véritable valorisation de la créativité numérique des étudiants : les étudiants et les élèves se sont penchés sur un sujet important et actuel en répondant à la question : qu'est-ce que le patrimoine culturel aujourd'hui, matériel et immatériel, comment le valoriser ?

b) Création d'un partenariat international public-privé : la Banca delle Marche, la Camera di Commercio italiana ont soutenu le concours ainsi que l'Université de Pérouse qui a offert une bourse d'étude de 1000€.

c) La cérémonie de remise des prix a été un moment convivial fédérateur qui a réuni tous les acteurs institutionnels liés au projet ainsi que les participants : nous avons assisté à la projection des travaux photo, vidéo et arts plastiques des lauréats.

### « CULTURE ITALIANE OGGI »

Création d'un blog collectif intitulé « Culture italienne oggi » par les étudiants LEA deuxième année : création numérique et mise en ligne d'articles en italien sur les nouvelles pratiques culturelles, économiques et sociales de l'Italie actuelle.

## LABORATOIRE D'ÉCRITURE EN LANGUE ITALIENNE AVEC L'ÉCRIVAIN ANDREA BAJANI (2016)

Ce projet a comporté la signature d'un partenariat entre le Département d'Italien de l'université Paul-Valéry et le Lycée Joffre – Montpellier. Très bonne participation des élèves du lycée et des étudiants de licence LLCER italien première année. Le laboratoire a permis de développer un regard introspectif ainsi que les capacités expressives de chaque participant. Cette pratique est fondée sur l'idée de plus en plus répandue que la narration est indispensable à la vie (voir les études de Michele Cometa sur le sujet). Il s'agit d'un domaine d'études très actuel en plein développement dans le panorama de la théorie littéraire.

## CONCOURS DU RÉCIT (2017)

Textes produits au cours du laboratoire d'écriture, Université-Lycée Joffre, coordination du projet : Angela Biancofiore (UPVM) et Edmée Strauch - Lycée Joffre. Ce projet a permis de tisser des liens de collaboration avec la Mission littérature du Rectorat DAAC qui a pris en charge la publications de certains récits des élèves et des étudiants dans le volume collectif *Florilège des écrivains en herbe* accompagné d'une publication numérique sur le site du Rectorat sous la responsabilité de la chargée de mission Littérature, Marie Gola.

## LABORATOIRE DE THÉÂTRE ET SPECTACLE EN LANGUE ITALIENNE (2017) « HÔMMAGE À FRANCA RAME ET DARIO FO (PRIX NOBEL DE LITTÉRATURE) »

Mise en scène en italien de la pièce *Non si paga non paga !*, laboratoire théâtral dirigé par une actrice italienne, Sara Maddalena, participation des élèves de seconde du Lycée Pompidou de Castelnau le Lez et des étudiants de première année de Licence LLCER. Projet développant la pratique de l'enseignement de la langue et de la littérature italiennes à travers le théâtre, coordonné par Angela Biancofiore, Agnès Bessières et Catherine Stavy-Gelly (Lycée Pompidou), conçu en collaboration avec Marisa Pizza, responsable du *Musalab Archivio internazionale Dario Fo Franca Rame*, Vérone, Italie.

## ÉMISSION RADIO SUR CESARE PAVESE (2018)

En français et en italien, en collaboration avec le Lycée Pompidou et la BIP (Brigade d'interventions poétiques). En partenariat avec Montpellier Métropole, la DAAC, la Mission littérature du Rectorat de Montpellier.

## LABORATOIRE THÉÂTRAL ET MISE EN SCÈNE DU SPECTACLE SOYONS LE CHANGEMENT... LES ÉCRIVAINS ITALIENS POUR UNE ÉTHIQUE GLOBALE (2018)

Sous la direction de Sara Maddalena (actrice et doctorante en études théâtrales), en partenariat avec le Lycée Joffre de Montpellier.

Au cours de la réalisation de ces projets nous avons observé que les actions IDEFI ont un impact direct sur l'apprentissage de l'étudiant et de l'élève ainsi que sur la dynamique du groupe. Un compte rendu écrit annuel des actions est réalisé ainsi qu'une présentation orale lors de la visite des évaluateurs de l'ANR. Il s'agit d'un rendez-vous important chaque année car nous avons la possibilité de voir tous les projets réalisés dans le cadre de l'IDEFI UM3D.

Les nouvelles pratiques pédagogiques développées dans le cadre des projets innovants ont contribué à valoriser les travaux des étudiants et des élèves grâce à l'usage du blog collectif et à la publication des réalisations des étudiants et des élèves sur les sites web (rayonnement national et international du concours du récit et du concours patrimoine culturel italien).

La diffusion des résultats de ces actions (réalisées entre 2014 et 2018) a été assurée par une collaboration de plus en plus étroite entre le réseau des universités et celui du secondaire (à travers la page dans le site web de l'Académie de Montpellier dédiée à l'enseignement de la langue et de la culture italiennes), sans négliger le partenariat avec les associations et les organismes culturels.

## 2. IDEFI UM3D : UN INCUBATEUR DE PROJETS INNOVANTS DANS L'ÉDUCATION

En ce qui concerne l'action 4B Italien que je pilote, sur la base de mon expérience, je peux affirmer que l'IDEFI UM3D constitue un cadre idéal pour la réalisation d'actions innovantes pour l'éducation. Pourquoi ?

IDEFI offre aux enseignants-chercheurs la *liberté de construire leur projet* qui, après l'approbation du département, est proposé à la coordinatrice de l'IDEFI dans notre université : ainsi l'action peut être réalisée au cours de l'année universitaire. Ce cadre administratif est relativement souple, car le plus souvent les projets innovants rencontrent une certaine résistance de la part de collègues qui ont tendance à bloquer les projets (et l'envie de faire des projets) car ils n'en voient pas l'utilité.

Par conséquent, l'un des « ingrédients » indispensables pour l'expérimentation de formations innovantes est justement *le cadre administratif relativement souple* qui permet d'inventer de nouvelles formes de pédagogie et d'embaucher des intervenants non habituels (artistes, écrivains, doctorants, jeunes chercheurs).

D'autres éléments aussi importants viennent s'ajouter à la conception et réalisation de projets innovants :

a) *l'élan, la motivation* des enseignants qui coordonnent les projets, car il faut une motivation inébranlable qui nous permet de résister face aux obstacles et d'impliquer les étudiants et les élèves. En effet, les jeunes ne sont pas facilement disposés à donner de leur temps (ils ont déjà de nombreuses heures de cours, pourquoi sacrifier du temps dans la semaine pour une activité universitaire ?). Il faut donc donner du sens, expliquer l'envergure du projet pendant le cours, établir un lien solide entre le projet innovant et le cours ordinaire afin d'explorer en profondeur tous les aspects concernés par le projet innovant. Autrement dit, pour une action innovante en pédagogie, il faut du temps ;

b) il est essentiel de favoriser une imprégnation progressive des élèves et des étudiants pour leur faire comprendre en profondeur l'enjeu de chaque action proposée et de les impliquer activement dans l'action pédagogique innovante grâce aux discussions et à l'approfondissement pendant les cours ;

c) *le jeu* : une action pédagogique innovante doit comporter une dimension ludique ou en apparence « compétitive » : *qu'est-ce qu'on y gagne ?* Par exemple, le *Concours patrimoine culturel italien*, organisé en 2015 a permis à tous les participants, élèves et étudiants de

recevoir une récompense (entre autres, livres d'art, bons d'achat en librairie, une bourse d'étude en Italie) ;

d) *lancer un défi* : il est important d'impliquer les étudiants dans un projet dans lequel ils sont protagonistes : pour notre Emission radio sur Cesare Pavese, je leur ai clairement annoncé « Vous allez faire connaître la littérature italienne au public français, c'est vous les 'ambassadeurs' de la culture italienne en France ! » ;

e) *nourrir la confiance en soi* : au début les étudiants croient que c'est impossible, ils n'ont pas confiance en eux-mêmes, ils sont convaincus qu'ils n'ont pas la capacité de parler à la radio ou devant un public. À propos du spectacle théâtral en langue italienne, au début, ils avaient tendance à répondre : « c'est impossible, moi jouer sur scène, non jamais ! ». Finalement, ils ont joué pendant deux heures en langue italienne devant le public ;

f) *surmonter la timidité* : l'actrice qui s'occupait de la mise en scène et du laboratoire de théâtre a réussi à impliquer chaque étudiant et chaque élève, elle a créé un groupe Facebook, elle a observé la personnalité de chaque participant afin de lui attribuer un rôle adapté. Il est indispensable de valoriser chacun dans sa singularité. Les élèves et les étudiants qui ne voulaient pas monter sur scène se sont occupés des lumières, de la musique ou bien ils ont créé des images numériques qui ont été intégrées dans le spectacle théâtral. On parle de plus en plus aujourd'hui d'un théâtre « multimédia » où la voix et le corps de l'acteur sont en interaction avec l'outil numérique (image numérique, projection vidéo sur scène). Un étudiant qui ne voulait pas réciter sur scène a dessiné un *story-board* pour la vidéo qu'il a réalisée en lien avec la pièce qui touchait la question de la crise écologique ; ensuite la vidéo a été intégrée dans une scène du spectacle *Soyons le changement... Les écrivains italiens pour une éthique globale* (deuxième projet théâtre IDEFI, 2018). Certains participants à l'atelier théâtre de 2017, ont fabriqué des marionnettes afin de réciter sans être vus par le public. C'était une manière de contourner la timidité, d'autant plus que l'auteur de la comédie *Non si paga non si paga !* (Dario Fo) avait lui aussi utilisé des marionnettes sur scène ;

g) un autre élément indispensable à la réalisation d'un projet innovant en pédagogie c'est *faire confiance aux jeunes, créer dans la joie*, dans un climat de convivialité en tenant compte des impératifs des étudiants (il y en a qui travaillent en dehors des heures de cours, il y en a qui préparent des concours...). Gérer le laboratoire sans culpabiliser les participants qui, en dehors de leur scolarité, ont d'autres engagements (par exemple jouer dans un match important ou voir leur famille, ne pas imposer d'activité le samedi). Lorsque les étudiants sentent que leurs exigences sont prises en considération, ils s'impliquent davantage dans des projets de vaste envergure (la pièce de Dario Fo *Non si paga Non si paga !* jouée en italien durait deux heures ! Les étudiants ont donc mémorisé un très long texte en langue étrangère et, par moment, ont été capables d'improvisation en italien. Par ailleurs, les projets en lien avec le secondaire ont permis, entre autres, la découverte de l'université par les lycéens à travers les laboratoires et un spectacle commun.

La réussite d'un projet innovant, en dehors d'un cours ordinaire, tient à la prise en compte de tous ces paramètres : d'une certaine manière, nous pouvons affirmer qu'il *occupe progressivement une place dans la vie* de chaque participant, et c'est aussi une autre manière de grandir ensemble.

J'ai observé qu'il est primordial *d'être à l'écoute de l'autre*, continuellement, y compris dans la relation avec l'intervenant extérieur dans les ateliers (acteur, musicien, écrivain) qui ne connaît pas forcément le public étudiant, mais apporte un plus que les enseignants n'ont pas. L'art, la créativité, l'absence de note, sont autant d'éléments qui réduisent la tendance à l'autocensure et qui contribuent à un climat détendu dans l'espace des ateliers. Un climat d'amitié qui va bien au-delà du projet réalisé.

En effet, chaque action réalisée a un impact sur la vie de la classe, du groupe, des liens se tissent entre participants, les étudiants prennent l'habitude de travailler ensemble, ils se connaissent davantage et souvent sortent ensemble en dehors des cours.

L'entraide, la solidarité, l'esprit de découverte se développent rapidement au cours des laboratoires et au-delà du temps du laboratoire créatif : nous sommes amenés à travailler dans un climat convivial afin de créer un lien vital avec le projet (on travaille ensemble sur la personnalité d'un auteur littéraire qui devient progressivement « familier », tel un « frère aîné » pour les étudiants) ; il est aussi important que les participants établissent un lien vital avec les autres s'écoutant mutuellement, portant un regard sur les autres au cours des répétitions, abandonnant pendant quelques minutes l'écran de son portable (oh, c'est difficile, mais pas impossible !!!).

En observant le déroulement des ateliers créatifs, nous avons constaté qu'il est également utile d'introduire dans la pédagogie innovante *une éducation à la pleine conscience*, c'est-à-dire une éducation qui développe la *capacité de concentration et d'écoute*<sup>2</sup> : cet aspect est très significatif car la pratique de la concentration permet de mieux gérer le stress et peut avoir un impact direct sur la préparation des examens ainsi que sur la capacité de s'exprimer à l'oral en langue étrangère ou en français. En effet, chez les étudiants, l'utilisation en permanence d'outils numériques (par exemple un smartphone) peut induire un manque chronique de concentration et une véritable « addiction ».

---

2 Voir à ce sujet le livre de Thich Nhat Hanh et Katherine Weare, *Happy Teachers Change the World. A Guide for Cultivating Mindfulness in Education* (Berkeley, Parallax Press, 2017), qui contient, entre autres, les pratiques du réseau d'enseignants *Wake up school* (trad. fr. *Un prof heureux peut changer le monde*, Paris, Belfond, 2018).

### 3. NÉCESSITÉ D'UNE PÉDAGOGIE INNOVANTE À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE

#### 3.1. LE NUMÉRIQUE ET LA PERCEPTION DU CORPS : LE PROJET THÉÂTRE

Parmi les projets réalisés, l'*atelier théâtre* mettant en scène un texte de Dario Fo, a permis aux élèves et aux étudiants d'approfondir leur connaissance d'une langue étrangère (l'italien) en développant leur relation au *corps*, à *la parole*, à *travers la construction du personnage*. L'expression en langue étrangère était donc liée à une *action* et à une *interaction* avec les autres étudiants sur scène. L'apprenant était ainsi en dehors d'un contexte habituel où sa créativité reste bloquée, où il est, bien souvent, en position d'écoute passive. Le spectacle réalisé par le groupe des jeunes acteurs en langue étrangère a été filmé, monté par les étudiants et envoyé en Italie au fils de Dario Fo, Jacopo Fo, qui par la suite a pu dialoguer, au moyen d'une visioconférence, avec les étudiants et les élèves et leur a donné des conseils sur la mise en scène ainsi que sur la récitation. La visio-conférence s'est révélée un moyen pour libérer la parole des jeunes acteurs, ils ont pu ainsi formuler leur avis sur l'auteur, prix Nobel de littérature récemment disparu, tout en s'adressant directement à son fils qui continue le travail créatif de son père de sa mère (Dario Fo et Franca Rame), deux figures centrales de la culture italienne des XXe et XXIe siècle.

Dans le domaine de la réflexion sur l'éducation innovante, nous pouvons citer les recherches théoriques du philosophe sud-américain Francisco Varela ; par la théorie de l'*enaction*, il situe la cognition au sein de la vie et il nous offre une base théorique solide afin de développer une pédagogie innovante incarnée dans le *bios*, dans le corps et le vécu de chaque élève et étudiant.

Varela affirme, dans ses essais, que la cognition n'est pas une résolution de problèmes et qu'il s'agit d'un *chemin à frayer*, à construire avec les élèves et les étudiants, et qu'on ne connaît pas forcément le résultat à l'avance. C'est cela l'*innovation* : interpréter le monde et réajuster cette lecture à chaque étape à l'intérieur d'un cadre de liberté qui permet de faire jaillir des idées nouvelles, de nouvelles pratiques d'apprentissages et de nouveaux savoirs.

« Situer la cognition en tant qu'action corporellement inscrite dans le contexte de l'évolution entendue au sens de dérive naturelle débouche sur une conception qui voit les capacités cognitives comme inextricablement liées à des histoires vécues, un peu à la manière de sentiers qui n'existent que dans la mesure où on les trace en marchant. Par conséquent la cognition n'est plus considérée comme une résolution de problèmes s'appuyant sur des représentations ; la cognition dans son sens le plus vaste consiste plutôt en l'enaction ou le faire-émerger d'un monde par le biais d'une histoire viable de couplage structurel [...] la cognition au sens d'action incarnée pose donc tout à la fois des problèmes en même temps qu'elle spécifie les chemins qui doivent être tracés ou frayés pour qu'ils soient résolus »<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> Varela Francisco, Thompson Evan, Rosch Eleanor, *L'inscription corporelle de l'esprit. Sciences cognitives et expérience humaine*, Paris, Seuil, 1993 : 278-279.

Aujourd'hui, à l'ère du numérique, et je dirais même de la *rupture numérique*, nous avons besoin d'une pédagogie créative et collaborative, selon les termes utilisés par François Taddei, un généticien hors normes, directeur de recherche à l'INSERM, qui travaille depuis quelques années à l'instauration d'une convergence entre science, éducation, technologie et arts afin de mettre en place de nouvelles pratiques éducatives, en réseau ou bien en présence des apprenants et des formateurs.

Par ailleurs, Laurence Corroy dans son essai *Education et médias : la créativité à l'ère du numérique*, réaffirme l'exigence d'effacer la dissymétrie entre professeur et élèves, entre adultes et mineurs : elle cite l'exemple de *Mediapart*, site d'information, qui donne carte blanche aux lycéens dans un blog intitulé « Lycéennes, Lycéens... ».

En réalité, une autre forme d'apprentissage est possible, car la relation magistrale n'est pas la seule voie ni même la plus efficace. Dans le cadre d'une pédagogie innovante, il est important de prévoir un accompagnateur ayant le rôle d'initier les étudiants à l'utilisation des médias numériques, même si parfois les jeunes savent les utiliser mieux que les enseignants (ex. le montage vidéo), en revanche, ils ont du mal dans la rédaction d'un simple texte.

Par ailleurs, Paolo Freire propose, dans son livre *La pédagogie des opprimés*, une *pédagogie dialogique* afin d'instaurer un processus de conscientisation et de dialogue, aboutissant à de nouvelles prises de conscience. L'enseignement innovant lié à un *projet*, par le moyen du *travail collectif* (en l'absence d'un examen ou de la note qui décourage parfois l'apprenant), se révèle essentiel dans la mise en place d'une vraie dynamique de groupe qui favorise l'échange d'expériences, le débat d'idées sur la réalisation d'un spectacle, sur la mise en scène.

Par exemple, lorsque l'étudiant exprime des critiques vis-à-vis des choix d'un autre étudiant devant le groupe au cours de l'activité encadrée, ce n'est pas mal pris, au contraire, les participants peuvent réfléchir ensemble afin de trouver d'autres solutions dans la mise en scène ou dans la création graphique numérique (voir le projet du blog collectif « *culture italienne oggi* »). L'outil numérique dans le cadre d'un travail en groupe est particulièrement efficace car l'intelligence collective est associée à l'utilisation de la machine, les conditions sont donc réunies pour permettre au groupe de trouver des solutions innovantes. Ceci est également valable dans le cadre de découvertes scientifiques (voir les travaux de François Taddei dans ce domaine).

Si l'on se déplace un moment du domaine de l'éducation au domaine du *bios*, on s'aperçoit que trouver des *solutions pour la survie* c'est au fond le but de l'évolution de l'espèce. Cette problématique touche aujourd'hui - et de plus en plus - le domaine littéraire ; en effet, la question que plusieurs spécialistes se posent aujourd'hui est : *quel est le rôle de la littérature pour la survie de l'espèce ? Quel est le rôle de la narration et son impact sur la vie ?* Nous avons tenté de répondre à ces questions au cours du laboratoire d'écriture animé par

l'écrivain Andrea Bajani qui a abouti à la publication des récits en langue italienne écrits par les participants, les étudiants de la licence LLCER italien (première année) et les élèves du Lycée Joffre de Montpellier.

### 3.2. UN BLOG COLLECTIF SUR LA CULTURE ITALIENNE

Il s'agit d'un blog dans lequel les étudiants publient différents articles, comme par exemple des entretiens réalisés avec des présidents d'associations culturelles italiennes ou des directeurs d'entreprises innovantes dans le domaine du travail social et culturel. Le blog a été créé ensemble, pendant les cours, tant au niveau des choix graphiques que de l'intitulé du site : <http://cultureitalianeoggi.blogspot.fr/>

On est parti d'un cours LEA *Moodle*, utilisant l'activité « glossaire ». Les étudiants ont demandé un entretien à des présidents d'associations italiens ; quelques temps après, les entrepreneurs italiens voulaient lire leur entretien en ligne, d'où l'exigence de coupler le cours sur *Moodle* avec un blog accessible à tous sur le web.

Parmi les avantages d'un outil numérique tel que le blog collectif, nous pouvons mentionner l'*accessibilité*, la *disponibilité* d'archives communes à toute la classe et à plusieurs classes, puisque un groupe d'étudiants peut voir les travaux des classes des années antérieures.

Nous avons donc pratiqué la mise en ligne pendant le cours et, lorsque l'un des étudiants a publié son article, il s'est exclamé avec enthousiasme : « je suis en ligne ! ».

J'ai pu observer que l'aspect technologique est en soi quelque chose de *ludique et créatif* : comme par exemple le fait de choisir l'*image* d'un auteur ou d'une entreprise pour l'article.

On peut apprendre la langue italienne de manière ludique à travers le numérique. La mise en ligne s'est déroulée collectivement : tous les étudiants voyaient l'article à l'écran, repéraient les fautes de langue, d'orthographe ou de grammaire italienne dans l'article qu'un étudiant mettait en ligne. Nous avons effectué une sorte d'autocorrection collective afin d'avancer dans l'apprentissage de la langue italienne, d'un vocabulaire nouveau et d'un contexte culturel en pleine évolution (parmi les secteurs choisis pour les entretiens et les articles il y avait les *groupes d'achat solidaire* qui se sont développés en Italie à partir d'une autre conception des échanges économiques). Dans certains cas, les étudiants ont fait appel à leur réseau de connaissances personnelles afin d'illustrer le fonctionnement d'associations ou d'entreprises pour leurs articles. Le cours s'est ainsi construit sur des pratiques collaboratives et co-créatives, car les informations ne viennent pas seulement du professeur (qui garde quand même le rôle d'orienter, de guider les étudiants dans la navigation au sein d'un océan d'informations) : au fur et à mesure que les étudiants se sont appropriés l'outil numérique, ils en sont devenus les vrais protagonistes. Les étudiants ont décidé d'utiliser, suivant le cas, certains outils numériques pour réaliser leurs entretiens : *mel*, *Facebook*, *Skype*...

### 3.3. DE NOUVELLES FORMES DE CITOYENNETÉ : ÉDUCER AU POUVOIR D'AGIR À TRAVERS LE BLOG COLLECTIF

Au cours de sa pratique d'apprentissage, pour un étudiant il est particulièrement important de conduire des recherches en autonomie : dans son article pour le blog, il est tenu d'expliquer le fonctionnement d'une association qui réalise des actions sur le terrain du dialogue social et culturel. Il peut ainsi apprendre qu'une autre forme d'économie existe (les groupes d'achat solidaires, les entreprises écologiques ou l'humanitaire).

Les étudiants ont choisi également des associations qui ont pour objectif l'accueil des réfugiés, d'autres qui luttent pour libérer les terres de la mafia, ou bien qui visent la protection de l'enfance et des familles ; dans le domaine du travail culturel, il est très encourageant pour un étudiant d'apprendre que des jeunes italiens ont obtenu une mission officielle de la Mairie de leur ville afin de valoriser le patrimoine des catacombes de Naples !

Tous ces *projets citoyens innovants* font naître chez l'étudiant une envie de découvrir, une envie d'apprendre *par le faire* : par conséquent, le blog peut constituer une source d'information pour les étudiants qui demandent leur futur stage en Italie.

### 3.4. LE MOMENT DU PARTAGE

Le numérique nous permet de partager facilement des connaissances ou des projets. A titre d'exemple, nous avons envoyé la vidéo de la pièce théâtrale jouée par les étudiants et les élèves à Jacopo Fo, le fils de Dario Fo (prix Nobel de Littérature en 1997) ainsi qu'à Marisa Pizza, responsable de *MusaLab Archives Dario Fo Franca Rame* de Vérone ; cela nous a permis d'ouvrir à l'international notre projet, et de plus, d'organiser la visio-conférence avec le fils de Dario Fo et Franca Rame.

Le numérique, à travers les outils du web, rapproche, efface les distances. C'est un instrument extraordinaire pour voyager tout en restant dans la classe !

Jacopo Fo et Marisa Pizza ont répondu aux questions des étudiants et ont fait part de leur commentaires sur la mise en scène de la pièce théâtrale de Dario Fo *Non si paga non si paga !* Notamment, Jacopo a donné des exemples sur l'utilisation du théâtre dans l'apprentissage de la langue italienne. Dans son école de théâtre, *l'Università di Alcatraz*, il accueille des migrants qui ont la possibilité d'apprendre la langue italienne dans le cadre d'ateliers de théâtre : la visioconférence a contribué à un échange extraordinaire d'expériences et a permis aux étudiants de s'adresser au fils d'un grand auteur italien Dario Fo, prix Nobel de Littérature. La rencontre virtuelle a eu lieu en mai 2017, juste huit mois après la disparition de l'auteur advenue en octobre 2016, c'est pourquoi elle a été un moment particulièrement émouvant pour tous les participants. La pièce a été filmée par les techniciens de la cellule « Audiovisuel » de notre université qui nous ont fourni les fichiers. Ensuite un étudiant a appris à faire le montage multicaméra et a publié un extrait de la pièce sur la chaîne *Youtube* du Département d'italien.

Cette vidéo a été vue par plusieurs enseignants d'italien du secondaire qui m'ont contactée ensuite afin de me proposer l'élaboration d'autres projets innovants. Le numérique est vraiment l'instrument du *partage de l'information* ! Plusieurs canaux de diffusion ont été utilisés : site et blog du département, page Facebook, chaîne Youtube...

Les élèves et les étudiants de Vérone impliqués dans les projets créatifs du *MusaLab Archives Dario Fo Franca Rame* pourront voir, auprès des Archives, la vidéo du spectacle des étudiants de notre Université : ainsi nous encourageons la naissance d'un échange fécond qui pourrait aboutir à la conception d'autres projets innovants. En effet, Marisa Pizza, qui enseigne à l'université de Rome et qui est responsable des archives Dario Fo - Franca Rame, est tout à fait disposée à poursuivre sa collaboration avec notre département sur d'autres actions pédagogiques innovantes.

#### 4. LE NUMÉRIQUE ET LA VIE

Le numérique comprend des artefacts créés par l'espèce humaine. Mais les artefacts ne sont pas des organismes et ils ont leurs caractéristiques propres qui sont souvent en conflit avec les lois de la vie : il est donc nécessaire d'en tenir compte lorsqu'on s'engage dans la conception de projets innovants.

A l'heure actuelle, certains chercheurs, loin d'une attitude purement technophobe, nous mettent en garde contre une *machinisation du vivant* liée à l'usage du numérique. Les formes de l'hybridation avec les outils numériques comprennent, entre autres, la délégation de la fonction : par exemple l'agenda électronique qui gère les tâches ou le GPS désactivent une ou plusieurs fonctions dans notre cerveau.

Une fois la fonction déléguée, le cerveau recycle les zones neuronales libérées pour assumer d'autres fonctions ou ces zones sont peu à peu colonisées par d'autres fonctions. « *La machine en vient à assurer toujours plus, transmettant en même temps à l'humain son fonctionnement d'obéissance, on-off [...] Dans l'échange homme-outil numérique, il se produit de surcroît un processus préalable de dislocation du cerveau en « applications pratiques », là où existaient de manière intégrée des fonctions complexes participant du substrat d'où émergeait un sens possible. L'échange avec l'ordinateur ou le smartphone tend ainsi à « machiniser » l'homme, qui du coup est incité à structurer sa relation avec son milieu – son être au monde – non plus comme un organisme, mais comme un artefact qui 'fonctionne' »<sup>4</sup>.*

Selon René Thom tout modèle *quantitatif* présuppose un découpage *qualitatif* de la réalité (voir son essai *Prédire n'est pas expliquer*) : un exemple évident est le dispositif *Parcoursup*, puisque ses algorithmes (domaine du quantitatif) ont un impact sur la vie (champ du qualitatif) de chaque lycéen et ce découpage devient aujourd'hui une source d'angoisse.

---

<sup>4</sup> Miguel Benasayag, *Cerveau augmenté, homme diminué*, La découverte, 2016, p. 82 et cf. p. 192.

Dans plusieurs cas, l'outil numérique impose une autre logique que celle du vivant. Car notre cerveau n'étant pas un artefact, ne fonctionne pas comme un disque dur, il ne fait jamais table rase des expériences de vie inscrites dans les réseaux neuronaux.

A travers des algorithmes, nous avons une forme de *biopouvoir* qui contribue à une gestion des corps, des consciences et de la vie et qui exerce une influence sur la sphère délibérative de la singularité. Nous habitons le monde de la *régulation algorithmique de la vie* dans toutes ses dimensions, publiques comme privées, qui aboutit à une *artéfactualisation du monde*, par un processus de *coévolution entre la vie, la culture et la technique*.

Si l'on regarde profondément, aux antipodes des logiques d'optimisation des machines, la nature se fonde sur une *immense dépense d'énergie*, des millions de cellules meurent afin qu'une seule survive. Dans la sphère de la vie, les fonctions et les modules n'existent pas en tant que circuits indépendants : l'homme « modulaire » est en quelque sorte « colonisé » par la pensée technologique. Par la pratique d'une pédagogie innovante créative et collaborative, nous aspirons à un *nouvel humanisme* selon lequel l'hybridation humain-numérique respecte les circuits de la vie dans un monde où la vie et la culture pourront guider le développement technologique et scientifique et non l'inverse.

## CONCLUSION

Il nous semble de plus en plus nécessaire, à l'heure actuelle, de construire des espaces de *créativité collaborative* pour les étudiants, dans le cadre des cours ainsi qu'au sein de projets innovants. Le projet collectif polarise l'attention de la classe et favorise la collaboration entre apprenants ; par ailleurs, le rôle de l'enseignant est celui de faciliter et encourager la créativité des étudiants en évitant l'attitude de *l'autocensure* ou la peur de l'erreur. D'une certaine manière, l'administration et les institutions peuvent jouer un rôle de premier plan dans le soutien de projets innovants ainsi que dans la production de programmes créatifs : grâce aux outils numériques et à la volonté des enseignants de s'engager sur la voie de l'innovation dans l'éducation, il est possible de créer des savoirs collectifs et collaboratifs, des espaces où l'intelligence créatrice s'affirme par le biais d'interactions coopératives au sein d'une université de plus en plus ouverte à un monde en pleine mutation.

## BIBLIOGRAPHIE

Benasayag Miguel, *Cerveau augmenté, homme diminué*, La Découverte, 2016.

Casadei Alberto, *Biologia della letteratura. Corpo, stile, storia*, Milano, Il Saggiatore, 2018.

Cometa Michele, *Perché le storie ci aiutano a vivere. La letteratura necessaria*, Milano, Raffaello Cortina, 2017.

Corroy-Labardens Laurence, *Éducation et médias : la créativité à l'ère du numérique* London, ISTE éditions, 2016.

Mortari Luigina, *Cultura della ricerca in pedagogia*, Roma, Carocci, 2007.

Mortari Luigina, *Le savoir du cœur : penser les émotions ressentir les pensées*, Paris, L'Harmattan, 2018.

Pierra Gisèle, *Une esthétique théâtrale en langue étrangère*, Paris, L'Harmattan, 2001.

Taddei François, *Former des constructeurs de **savoirs créatifs** et collaboratifs*, rapport OCDE, Paris, 2009.

Thich Nhat Hanh et Katherine Weare, *Happy Teachers Change the World. A Guide for Cultivating Mindfulness in Education*, Berkeley, Parallax Press, 2017. (*Un prof heureux peut changer le monde*, Paris, Belfond, 2018).

Thom René, *Prédire n'est pas expliquer*, Paris, Flammarion, 2009.

Freire Paulo, *Pédagogie des opprimés*, Paris, Editions Maspero, 1974.

Varela Francisco, Thompson Evan, Rosch Eleanor, *L'inscription corporelle de l'esprit. Sciences cognitives et expérience humaine*, Paris, Seuil, 1993.