
Creative play or game in the classroom? Comparaison des effets de l'entraînement à la créativité par le jeu play et le jeu game sur les compétences de communication orale des élèves en anglais à l'école

Sandrine Eschenauer*^{1,2,3,4,5}, Anne Tortel*^{1,3}, Frank Bardol*^{3,6}, Jonathan Mirault*^{2,7},
and Macarena-Paz Celume*^{3,8}

¹Laboratoire Parole et Langage – Aix Marseille Université, Centre National de la Recherche Scientifique,
Centre National de la Recherche Scientifique : UMR7309, Aix Marseille Université : UMR7309 – France

²Pôle Pilote AMPIRIC – Aix-Marseille Université - AMU – France

³Institut de Créativité et d'Innovation – Aix-Marseille Université - AMU – France

⁴Institut of Language, Cognition and the Brain – Aix-Marseille Université - AMU – France

⁵Structure Fédérative d'Études et de Recherches en Éducation de Provence (SFERE-Provence,
FED4238) – Aix-Marseille Université - AMU – France

⁶ADEF – Aix-Marseille Université - AMU – France

⁷Laboratoire de psychologie cognitive – Aix Marseille Université, Centre National de la Recherche
Scientifique, Centre National de la Recherche Scientifique : UMR7290, Aix Marseille Université :
UMR7290 – France

⁸Centre de Recherche en Psychologie de la Connaissance, du Langage et de l'Émotion – Aix Marseille
Université – France

Résumé

De nombreuses évaluations montrent les difficultés persistantes des élèves français à communiquer à l'oral en Langue Vivante Etrangère (Beuzon & Ninnin, 2019). Dans cette communication, nous présenterons une méthodologie mixte et interdisciplinaire que nous développons dans le cadre de l'étude pilote et longitudinale en cours : CELAVIE (*Creativity, Empathy and Emotions in modern Language learning with Autism for a Vivid Inclusive Education*). L'objectif central de cette recherche menée en communauté de pratiques (Wenger, 1999) est d'étudier les effets de l'approche performative théâtrale sur les compétences de communication des élèves en langue vivante étrangère (English as a Foreign Language, EFL). Conformément au cadre éactif (Varela et al., 2017) de CELAVIE, nous définissons les compétences de communication dans leur nature dynamique, complexe et créative. Communiquer est un acte créatif puisqu'il permet de combiner à l'infini un nombre fini de mots (Aden, 2009; Humboldt, 1836), qu'il se réinvente au fil du temps ou selon les interactions entre les individus qui s'adaptent l'un à l'autre, tant sur le plan physique que dans l'évolution de la parole. Quatre composantes interreliées de la communication sont alors étudiées, incluant toutes la créativité : linguistique, psychosociale, cognitive et corporelle. La créativité est ici

*Intervenant

une fin et un moyen de développement de la production orale en EFL. Comment entraîner à la " complexité " créative de la communication ? Complexe signifie ce qui est tissé ensemble (Moigne et Morin, 1999) et ne doit pas se confondre avec " compliqué ". Et comment mesurer les effets d'une approche complexe et créative sur les compétences de communication ?

Plusieurs études montrent que la pratique du jeu a des effets positifs sur les apprentissages. Nous distinguons ici *play* et *game* d'après la définition de Winnicott (1975, 1991) pour qui le jeu *play* correspond à l'expérience subjective du jeu, alors que le jeu *game* est médiatisé par l'objet : pour nous le jeu de plateau. Le jeu *play*, en particulier par le théâtre en tant qu'approche créative de l'enseignement des langues, peut développer les compétences sociales et communicatives en EFL (Abdelkader et al., 2013; Aden & Lovelace, 2004; Dawoud, 2020; Gabitova et al., 2018; Sambanis, 2013; Schewe, 1993), notamment parce qu'elle améliore la production prosodique (Eschenauer et al., in press; Thienkalaya & Chusanachoti, 2020). La pratique théâtrale en classe accroît par ailleurs la créativité des participants (Celume et al., 2019a, 2019b). D'un autre côté, certaines études montrent également les bénéfices des approches dites ludiques, avec le jeu *game* comme levier de la production orale en LVE (Liu et al., 2021; Macedonia, 2005).

Nous avons donc développé un protocole mixte de recherche interdisciplinaire, incluant des mesures neuro-physio-psycho-phénoménologique avec un design pré- et post test, incluant un groupe expérimental pratiquant le jeu *play* par la pratique performative théâtrale, et un groupe contrôle pratiquant le jeu *game* avec des jeux de plateau. Pour cette communication, nous focaliserons notre présentation sur les liens entre créativité et prosodie comme marqueur de sens dans la production orale en anglais (Ben et al., 2016; Di Cristo, 2000) et concluons sur les implications de cette recherche pour la formation.

Mots-Clés: Créativité, prosodie, EFL, compétences de communication, approche performative théâtrale, énonciation, didactique des langues