

ISSN 2258-1510

Études en Didactique des Langues
Foreign Language Learning and Teaching Research

N° 27

Nouvelles voies / nouvelles voix

New Ways / New Voices

Sommaire et résumés

Musique et médiation de la prononciation du français: réflexions autour de la créativité et de l'innovation pédagogique <i>Grégory MIRAS</i>	7
A multiple-intelligence approach to creativity in ESP courses <i>Sayena MOLAIE, Laura HARTWELL & Françoise RABY</i>	25
Les mondes virtuels: des dispositifs de création innovants pour développer les compétences générales et langagières? <i>Virginie PRIVAS BRÉAUTÉ</i>	43
Interaction langagière et engagement corporel: l'apprentissage éactif de l'anglais oral <i>Stéphane SOULAINÉ</i>	57
Résumés/Abstracts	77

Résumés / Abstracts

**Musique et médiation de la prononciation du français:
réflexions autour de la créativité et de l'innovation pédagogique**
*Music and L2 teaching of French pronunciation: thinking about creativity and
pedagogical innovation*
Grégory MIRAS

Résumé

Dans un monde où les formations en langues sont de plus en plus soumises à des impératifs d'attractivité, on peut se poser la question de l'utilisation de termes comme "créativité" et "innovation" sur le plan pédagogique. À travers un positionnement critique sur ces deux notions, nous tenterons de déterminer le potentiel "créatif" et/ou "innovant" d'une approche musicale de la prononciation. Nous verrons que ce dispositif est d'évidence plus créatif qu'innovant.

Mots-clés: didactique; musique; prononciation; créativité; innovation.

Abstract

In a world where language courses are increasingly subject to the imperatives of attractiveness, one might question the use of terms such as "creativity" and "innovation" in the field of pedagogy. Through a critical stance on these two concepts, we will try to determine the creative and/or innovative potential of a musical approach to pronunciation. We will see that such a learning device is more creative than innovative.

Keywords: pedagogy; music; pronunciation; creativity; innovation.

A multiple-intelligence approach to creativity in ESP courses
Aborder la créativité en cours de langue de spécialité à travers les intelligences multiples
Sayena MOLAIÉ, Françoise RABY & Laura M. HARTWELL

Abstract

Many learning tasks favored by modern language teaching methods are believed to boost creativity, particularly if involving novel, learner-centered, problem-solving experiences. This article reports on a pilot study, which was carried out to investigate whether there is a relationship between implementing a creative use of the theory of multiple intelligences (MIT) in an English course and performance among learners. Sixty second-year science students were randomly chosen to form one experimental group (MIT-based teaching) and one control group (coursebook-based teaching). The results showed a significant correlation between using a creative MIT-based approach and English performance as reflected in students' continuous assessment marks and students' performance level observed in the classroom (reported in process-folios) and the final exam.

Keywords: creativity; intelligence; theory of multiple intelligences (MIT); MIT-based activities.

Résumé

Certaines tâches mises en place dans les méthodes modernes d'apprentissage des langues stimuleraient la créativité, particulièrement celles comportant des expériences inédites centrées sur les besoins des apprenants et celles encourageant la résolution de problèmes. Cet article s'appuie sur les résultats d'une étude préliminaire visant à explorer de possibles liens entre

l'application créative de la TIM (théorie des intelligences multiples) en cours d'anglais et la performance en anglais des apprenants. Soixante étudiants en deuxième année d'études en sciences furent choisis au hasard pour former un groupe expérimental (cours basé sur la TIM) et un groupe contrôle (utilisant un livre de cours). Les résultats montrent une corrélation significative entre l'application créative de la TIM et le niveau de la performance des élèves en anglais, évalué par les notes de contrôle continu et leurs observations en classe (rapportées dans les dossiers d'apprentissage), et les notes d'examen de fin de semestre.

Mots-clés: créativité; intelligence; théorie des intelligences multiples (TIM); activités basées sur les intelligences.

Les mondes virtuels: des dispositifs de création innovants pour développer les compétences générales et langagières?

Virtual worlds: innovative creation devices to develop general and language skills?

Virginie PRIVAS BRÉAUTE

Résumé

Cet article vise à examiner la valeur pédagogique des mondes virtuels, dans la formation en anglais de futurs enseignants. Le monde virtuel multi-joueurs multidimensionnel *Second Life* est le dispositif nous permettant d'envisager dans quelle mesure les étudiants de master 2 Métiers de l'enseignement, de l'éducation et de la formation (MEEF), parcours « premier degré », parviennent à développer leurs compétences générales et langagières par la créativité. Ce dispositif innovant, utilisé à des fins pédagogiques, vise à enrichir leur formation en anglais dans un objectif professionnalisant dans la mesure où les jeux proposés pourront être à leur tour repris en situation d'enseignement. Notre étude met au jour les valeurs des mondes synthétiques ainsi que la création d'avatars d'un point de vue cognitif lors de l'apprentissage/acquisition d'une langue vivante étrangère. Les notions de "distanciation", "fragmentation" de la théorie brechtienne du théâtre et le concept de "spect-acteur" de l'approche boalienne fourniront le cadre théorique de notre contribution.

Mots clés: avatar; didactique des langues; *drama*; formation d'enseignants; jeux sérieux; mondes virtuels; sciences cognitives.

Abstract

This article aims at examining the pedagogical value of virtual worlds, in teacher education. The multiplayer multidimensional virtual world *Second Life* is the device that enables us to study to what extent students in master's degrees to become primary school teachers succeed in developing their general and linguistic competencies by calling up their creativity. This new device, for educational use, aims at enriching their traineeship so as to enter the professional world. Our study will bring to light the values of massive multiplayer online games as well as the creation of avatars from a cognitive standpoint when it comes to second language learning. The notions of « distanciation », « fragmentation » from Brecht's dramatic theory and the concept of « spect-actor » by Augusto Boal will be our theoretical framework.

Key words: avatar; cognitive sciences; drama; English learning; serious games; teacher training; virtual worlds.

Interaction langagière et engagement corporel: l'apprentissage éactif de l'anglais oral
Verbal and bodily interaction: an enactive approach to learning English
Stéphane SOULAINÉ

Résumé

L'article vise à montrer comment une approche corporelle de l'enseignement de l'anglais développe auprès des apprenants de tous niveaux une capacité accrue à produire, d'une part, le rythme de la langue en apprentissage et, d'autre part, la capacité à interagir. Nous montrerons qu'un engagement corporel incluant les notions d'espace, de mouvement, de geste ainsi qu'une rencontre entre dynamiques vocale et corporelle facilitent l'interaction entre apprenants et peut redéfinir les relations enseignant-enseigné.

Mots clés: anglais oral; corps; éaction; interaction; mouvement; perception; rythme.

Abstract

This article aims to show how a bodily approach to learning English can both develop learners' ability to create the rhythm of the language, and enable them to interact with peers. We will see that verbal interaction is facilitated thanks to physical interaction including the notions of space, movement and gesture.

Key words: body; enaction; interaction; movement; oral English; perception; rhythm.