



4 C

4 FACTEURS MOTIVATIONNELS

LES 4C DE SCHOLAVIE D'APRES DES ETUDES SUR LA MOTIVATION ET LES JEUX VIDEO*

CHALLENGE

La tâche à effectuer doit représenter un challenge, un défi à relever. Une tâche à l'équilibre entre le défi qu'elle représente et les compétences du joueur ou de l'élève.

L'apprenant reste engagé dans le processus, notamment grâce aux feedbacks qu'il reçoit.

Il perçoit ainsi sa progression, surmonte ses erreurs et nourrit son sentiment d'efficacité personnelle et besoin de compétence.

CONTROLE

Le joueur éprouve le sentiment de contrôler le jeu, en faisant le lien entre son action et le résultat de son action. Il doit en être de même dans tout apprentissage. Le besoin d'autonomie est ainsi satisfait. Il convient donc de personnaliser l'activité pour augmenter cette perception de choix. Cela peut passer par le choix entre plusieurs exercices, du support à utiliser, du mode de présentation et de partage, etc.

CONNEXION

Connexion aux ressentis et aux émotions, connexion aux autres, à un réseau, à un groupe, une classe, un établissement. Satisfaire ce besoin d'appartenance, de proximité sociale, ce besoin d'être relié, à soi, à l'autre, au monde.

Etablir des liens de proximité, en favorisant la collaboration, la coopération et en prenant en compte les émotions.

CURIOSITE

Piquer la curiosité et l'intérêt du joueur ou de l'apprenant, c'est une des clés pour l'engager pleinement dans une activité. Une curiosité cognitive et sensorielle saupoudrée d'enthousiasme et de mise en scène et cela devrait être gagné.

SCHOLAVIE 

Outil proposé par ScholaVie ©
Tous droits réservés
Éd. 2021

*FENOUILLET, F., KAPLAN, J., & YENNEK, N. (2009, JUNE). SERIOUS GAMES ET MOTIVATION. IN 4EME CONFERENCE FRANCOPHONE SUR LES ENVIRONNEMENTS INFORMATIQUES POUR L'APPRENTISSAGE HUMAIN (EIAH'09), VOL. ACTES DE L'ATELIER " JEUX SERIEUX: CONCEPTION ET USAGES.

HEUTTE, J., GALAUP, M., LELARDEUX, C., LAGARRIGUE, P., & FENOUILLET, F. (2015). ETUDE DES DETERMINANTS PSYCHOLOGIQUES DE LA PERSISTANCE DANS L'USAGE D'UN JEU SERIEUX : L'EVALUATION DE L'ENVIRONNEMENT OPTIMAL D'APPRENTISSAGE AVEC MECAGENIUS?. ARXIV PREPRINT ARXIV:1502.01818.