Utilisez les principes de la gamification pour motiver : l'octalysis pour donner un nouveau souffle aux activités pédagogiques

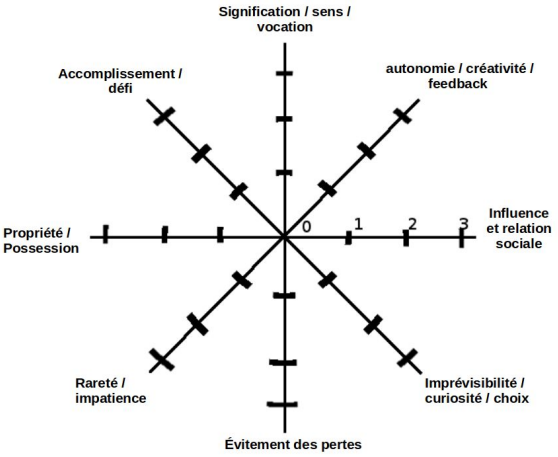
Tuyêt Trâm DANG NGOC <dntt@cyu.fr>

Caroline PERS <caroline.pers@cyu.fr>

1. Introduction

« Étudiants pas motivés », « y a que les notes qui les intéressent, et encore ! ». On entend souvent ces remarques à propos des étudiants à l'université. Mais qu'en est-il vraiment ? L'étudiant ne travaille-t-il vraiment que pour la note et le diplôme qui va avec ? Ou obéit-il à des motivations plus profondes ? Sur quels leviers de la motivation peuvent jouer les enseignants et l'université ?

La théorie motivationnelle de (Deci et Ryan 1985) intègre de multiples formes motivationnelles sur un continuum d'autodétermination, que (Viau et Louis 1997) ont utilisé pour analyser la dynamique motivationnelle de l'élève/étudiant. Lorsque cette motivation est poussée à son maximum lors de la réalisation d'une activité, les individus peuvent expérimenter un plaisir, une concentration énergétique et une implication maximale. Ce que Mihaly Csikszentmihalyi a nommé Flux (Flow) dans sa théorie du Flow (Csikszentmihalyi 1990). En contexte éducatif, le flow est « *ressenti quand l'ensemble des actions à réaliser pour comprendre, notamment celles qui réclament une attention particulièrement soutenue, semblent « couler de source », avec une fluidité telle qu'à aucun moment l'apprentissage ou la compréhension ne seront interrompus par une quelconque inquiétude concernant ce qu'il faut faire pour y parvenir ou ce que les autres pourraient en penser* » (Heutte 2017).



Dans sa théorie de la gamification, le joueur de jeux vidéos Yu-Kai Chou développe le modèle de l'octalysis (Chou 2015) qui liste les huit axes directeurs (AD) qui décrivent les motivations intrinsèques et extrinsèques d'un joueur depuis la motivation initiale qui pousse le joueur à s'engager dans un jeu, l'engagement qu'il a durant le jeu et celle qui le pousse à continuer à revenir y jouer bien au-delà d'une simple partie. Il y liste ainsi (AD1) **l'évitement des pertes** (un malus, la peur de perdre un acquis ou du temps investi), (AD2) **la rareté et l'impatience** (opportunité éphémère, un objet rare, une ressource limitée), (AD3) **la propriété et la possession** (un bien matériel, des points, un diplôme, une réputation, une création de toute pièce) (AD4) **la complétion et les défis** (terminer un défi, une liste de mission, compléter une barre de tâches, atteindre la moyenne, valider le bon nombre d'activités demandées), (AD5) **la signification, le sens et la vocation** au-delà du jeu (AD6) **l'autonomie, la créativité et le feedback** (le contrôle, du feedback, le sentiment d'être plus compétent), (AD7) **l'influence sociale** (amis, mentor, effet de groupe) et (AD8) **l'imprévisibilité et curiosité** (faire des choix, la curiosité, le hasard). Il montre dans son livre, que ces huit principes directeurs ne se limitent pas au jeu au sens « ludique » du terme mais peuvent s'appliquer à toutes les activités. Et que ces principes directeurs ne sont pas exclusifs et participent tous à des moments différents d'un jeu ou d'une activité au long cours.

En utilisant cette grille de lecture qu'est l'octalysis, nous proposons dans notre atelier, des activités permettant aux participants d'identifier les axes directeurs de motivation utilisés dans des activités pédagogiques courantes telles que le cours magistral, la classe inversée de niveau 1 et une activité de mise en projet peu guidé. Ensuite, les participants proposeront des améliorations afin d'utiliser les axes de motivation au maximum.

2. Objectifs d'apprentissage de l'atelier

A l'issue de notre atelier, les participants seront en mesure de :

- positionner sur les 8 axes de motivation, les activités de type cours magistral « classique », classe inversée de niveau 1(Lebrun 2017) et mise en projet peu guidé
- proposer des améliorations et modification de ces 3 activités en utilisant les axes manquants pour améliorer la motivation des élèves/étudiants sur cette activité

3. Déroulé

Durée	Activité	Intention
2mn	Accueil	

15mn	Inclusion	Une inclusion qui active les 8 axes de l'octalysis
5mn	Nuage de mots	Les participants sont invités à exprimer les facteurs de motivation qui ont été utilisés dans l'inclusion
5mn	Présentation des 8 axes de l'octalysis	L'octalysis et ses 8 axes sont présentés en structurant et complétant ce qui aura été exprimé par les participants
10mn	Sur une activité choisie, les groupes doivent construire l'octalysis de manière collaborative	Les 3 activités courantes : cours magistral « classique », classe inversée de niveau 1 et mise en projet peu guidé sont présentées. Les participants sont invités à se mettre en groupe, choisir une des activités et la positionner sur les 8 axes de l'octalysis.
10mn	Présentation des octalysis	Les participants présentent les octalysis des activités choisis par leur groupe
20mn	Proposition d'amélioration de l'activité.	Les participants sont invités à apporter des modifications à l'activité choisie précédemment pour améliorer son positionnement sur chacun des 8 axes de l'octalysis et ainsi obtenir une activité plus motivante.
10mn	Présentation de l'activité modifié et évaluation par les autres groupes.	Chaque groupe présente l'activité ainsi modifiée. Les autres participants évalue l'activité modifiée sur un octalysis.
3mn	Méta-réflexion sur l'apprentissage réalisé et sur la motivation de l'atelier.	Les participants sont invités à positionner l'atelier qu'ils viennent de vivre sur un octalysis et le comparer à leur propre perception de leur motivation globale à participer à l'atelier. Enfin, une déclusion sous forme de réponse à la question « avec quoi je repars ? » est réalisée.

4. Conclusion

À l'issue de cette activité, les enseignants auront une grille de lecture leur permettant d'identifier sur leurs propres activités pédagogiques quels sont les facteurs de motivations intrinsèques et extrinsèques utilisés. Cette analyse leur permettra ensuite de trouver comment agir pour obtenir un meilleur engagement.

Références à consulter

Chou, Yu-kai. 2015. *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*. 2019e éd. Octalysis Media.
Csikszentmihalyi, Mihaly. 1990. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Perennial Modern Classics.
Deci, Edward L., et Richard M. Ryan. 1985. *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. 1985 ed. New York: Kluwer Academic/Plenum Publishers.
Heutte, Jean. 2017. « L'environnement optimal d'apprentissage: contribution de la recherche empirique sur les déterminants psychologiques de l'expérience positive subjective aux sciences de l'éducation et de la formation des adultes ». pp.82-99.
Lebrun, Marcel. 2017. « Contribution à une typologie des classes inversées : éléments descriptifs de différents types, configurations pédagogiques et effets ». *Éducation & Formation*, janvier.
Viau, Rolland, et Roland Louis. 1997. « Vers une meilleure compréhension de la dynamique motivationnelle des étudiants en contexte scolaire ». *Canadian Journal of Education / Revue canadienne de l'éducation* 22(2):144-57.

Biographie

Tuyêt Trâm DANG NGOC est enseignante-chercheuse en informatique au laboratoire ETIS et chargée de mission « transformation pédagogique » à CY Cergy-Paris Université (anciennement Cergy-Pontoise). Formée à la pédagogie active depuis 2014, elle travaille avec le Service de diversification pédagogique sur le recensement des pratiques pédagogiques locales, la proposition d'outils de transitions vers d'autres approches pédagogiques et le design et l'animation d'atelier pédagogiques (cafés pédagogiques, diverses formations aux enseignants ou ateliers dans des colloques et séminaires) en mettant en avant la posture active des participants et le travail collectif et systémique. Également formée à l'intelligence collective, dans une approche holistique de l'apprentissage, elle s'intéresse à la biodiversité des formations dans l'écosystème apprenant et dans ce cadre, anime ou participe à des groupes de travail touchant à l'écosystème pédagogique : aménagement des lieux d'apprentissage, FTLV, certifications, etc.

Caroline PERS est ingénieure pédagogique à CY Cergy-Paris Université. En 2008, elle a intégré son premier poste dans l'enseignement supérieur, à l'université Pierre et Marie Curie. Ses fonctions et l'environnement universitaire lui ont permis d'utiliser ses compétences acquises par le passé et de les développer (Participation à l'élaboration du premier MOOC du ministère. Formatrice aux outils numériques pour les personnels, co-auteur de deux jeux sérieux à destination des enseignants, etc.). Aujourd'hui passionnée et convaincue par la pédagogie, l'usage des jeux sérieux et le développement des compétences, elle met tout en œuvre pour se spécialiser et ainsi espère contribuer aux réussites professionnelles. Elle anime de nombreux ateliers de sensibilisation et de formation auprès d'enseignants ou de formateurs…