

# La motivation et le jeu : une distraction ordonnée



La connaissance des mécanismes<sup>[1]</sup> de l'apprentissage des étudiants reste un vaste défi pour l'enseignant, aujourd'hui. Ainsi, au travers du temps, **apprendre** sera, tout d'abord, perçu comme une simple accumulation de connaissances. Puis, au cours du siècle dernier, et, notamment, sous la pression des travaux de Jean Piaget, il deviendra surtout la résolution d'un problème. Plus récemment encore, il faudra que l'apprenant affine ses représentations ou conceptions pour certains et qu'il acquière en plus des compétences méthodologiques de l'ordre du « apprendre à apprendre »<sup>[2]</sup>.

Apprendre consistera aussi à investir du désir dans un objet d'apprentissage pour éprouver du plaisir lorsque les efforts seront récompensés par le succès. C'est ainsi que la **motivation**<sup>[3]</sup> et son **autorégulation** seront prises en compte massivement ces dernières années. En simplifiant à l'extrême, il s'agit pour l'apprenant d'effectuer un **calcul d'engagement** après chaque tentative face à une situation d'apprentissage ; de façon triviale nous pourrions dire que le jeu en vaut la chandelle. A la suite de quoi, l'étudiant décidera de mettre en œuvre des stratégies dites de renforcement ou d'évitement visant à réguler la quantité d'effort qu'il consentira à investir à nouveau dans la situation d'apprentissage.

Associé à cette théorie, nous trouvons la notion de distraction. Les neurosciences ont démontré depuis très longtemps que la capacité attentionnelle de l'apprenant est de relative courte durée. Pour recharger les batteries, l'étudiant aura alors recours à différentes formes de **distractions**. C'est pour lutter contre cette dispersion des efforts qu'il sera possible d'utiliser le **Serious game**. Autorisons, organisons cet instant de relâche pour les étudiants et utilisons-le pour poursuivre les apprentissages sous une autre forme.

L'important ici n'est pas de se lancer dans la constitution de jeux nouveaux mais au contraire de réutiliser à profit des formules depuis bien longtemps éprouvées : le Trivial poursuit, **les mots croisés** | 🎲 **les mots cachés** | 🎲, le memory<sup>[4]</sup>, **le time line** | 🎲... Marc Tabory, professeur agrégé à l'UPPA précise : "Il appartiendra aux enseignants de les adapter à leurs besoins disciplinaires. C'est autant de « petits » jeux qui permettront des instants de relâche mais aussi de retravailler le savoir, de le rafraîchir, de le mobiliser sous une autre forme. Bien entendu, il est toujours possible de se lancer dans des projets plus importants, comme **GUSS**, un serious game en 3D, réalisé dans le cadre de la charte qualité UPPA et disponible gratuitement ([GUSS\\_02](#), est également disponible).

Mais pour que l'utilisation pédagogique du temps de distraction soit fructueuse, l'enseignant devra toujours veiller à un « débriefing » de la phase de jeu, ce que Jérôme Bruner appelait déjà l'**interaction de tutelle** pendant et après la situation d'apprentissage de façon à recadrer les apprentissages dans la trame de notre cours.

<sup>[1]</sup> **Fondements cognitifs des apprentissages scolaires**. Cours au Collège de France – 2015

<sup>[2]</sup> Jean-Pierre Famose et Eric Margnes "Apprendre à apprendre. La compétence clé pour s'affirmer et réussir à l'école". 2016

<sup>[3]</sup> Damien Tessier *La motivation*. 2013

<sup>[4]</sup> *Activité disponible sur E-learn*

