

Quand la révision pour un examen devient un jeu. Motiver autrement en formation à distance

Gustavo Adolfo Angulo Mendoza, Université TÉLUQ, gangulo@teluq.ca

Lilia Rekik, Université TÉLUQ, Lilia.Rekik@teluq.ca

Patrick Plante, Université TÉLUQ, Patrick.Plante@teluq.ca

Houda Affes, Université TÉLUQ, Houda.Affes@teluq.ca

Cette recherche examine l'effet d'un jeu éducatif numérique, inspiré du format « Qui veut gagner des millions ? », intégré au cours FIN 1020 de l'Université TÉLUQ. À travers une méthodologie de recherche sur le design et le développement (*Design and Development Research – DDR*), un prototype a été conçu et évalué afin de stimuler la motivation et de faciliter l'apprentissage dans un contexte de formation asynchrone. Les résultats préliminaires, obtenus grâce à des questionnaires de perception et aux traces d'utilisation, suggèrent que le jeu permet de clarifier des concepts fondamentaux, d'accroître l'engagement et la motivation des étudiants, et d'améliorer l'expérience globale d'apprentissage. Une analyse approfondie des interactions recueillies permettra d'évaluer plus finement son impact pédagogique.

Introduction

Dans l'enseignement supérieur à distance, l'abandon des études demeure un enjeu important, largement attribué à des facteurs extrinsèques tels que les responsabilités professionnelles ou familiales (Papi, Thériault et Sauvé, 2021). La motivation étudiante constitue un facteur clé pour favoriser la persévérance et la réussite académiques. Cette étude propose d'intégrer des mécaniques issues des jeux sérieux comme stratégie pour soutenir la motivation dans les cours en ligne autogérés offerts par l'Université TÉLUQ. Bien que l'usage des jeux sérieux en éducation ne soit pas nouveau, des travaux récents confirment leur pertinence (Ryan & Rigby, 2020). Ce projet amorce une première phase expérimentale visant à évaluer leur efficacité en vue d'une éventuelle intégration dans les cours en sciences administratives.

Méthode

Cette proposition d'innovation s'appuie sur la méthodologie de recherche sur le design et le développement (*Design and Development Research – DDR*), dont l'objectif est de produire de nouvelles connaissances et de valider des pratiques existantes (Richey & Klein, 2014). Un prototype de jeu éducatif inspiré de « Qui veut gagner des millions ? » a été conçu à l'aide d'une approche centrée sur l'utilisateur (*User-Centered Design and Development –*

UCDD) (Lowdermilk, 2013), en tenant compte des besoins des utilisateurs à toutes les étapes du processus. Pour assurer un développement agile, la plateforme chouette.cool a été utilisée selon une démarche itérative.

Au trimestre d'automne 2024, une expérimentation a été menée auprès des étudiants inscrits au cours FIN 1020 – Administration financière I. Les étudiants ayant utilisé le jeu ont été invités à répondre à un questionnaire de perception basé sur une échelle de Likert évaluant quatre dimensions : utilité perçue, engagement, motivation et expérience globale d'apprentissage.

Résultats

Les résultats montrent que la majorité des étudiants perçoivent le jeu comme un outil utile pour comprendre les concepts clés du cours. Ils soulignent la pertinence des questions et leur capacité à éclaircir des notions complexes. Concernant l'engagement, les étudiants apprécient le caractère interactif du jeu, qu'ils jugent attrayant, stimulant l'attention et favorisant une participation active.

En ce qui concerne la motivation, le jeu renforce significativement l'intérêt pour la matière et encourage le travail de révision. De manière générale, l'expérience a été très bien accueillie : la plupart des participants recommandent l'utilisation de ce type de ressource dans d'autres cours et considèrent qu'elle enrichit leur processus d'apprentissage.

Conclusion

Les premiers résultats de cette étude exploratoire démontrent l'impact positif du jeu éducatif intégré au cours FIN 1020. La majorité des étudiants ayant répondu au questionnaire estiment que le jeu constitue un outil efficace pour faciliter la compréhension des concepts clés, soutenir l'engagement et stimuler la motivation. L'expérience est de manière générale très bien perçue, et plusieurs participants souhaitent voir des ressources similaires dans d'autres cours.

Ces résultats seront complétés par l'analyse des données collectées par le système SCO (Sharable Content Object), qui enregistre les interactions des étudiants avec le jeu. Cette analyse permettra de dégager des tendances d'utilisation, des taux de compléction et des comportements liés à l'apprentissage, offrant ainsi une compréhension plus fine de l'impact du dispositif et guidant l'amélioration de futures stratégies pédagogiques.

Références

- Baek, E.-O., Cagiltay, K., Boling, E. & Frick, T. (2008). User-Centered Design and Development. En J. M. Spector, M. D. Merrill, J. van Merriënboer et M. Driscoll (Eds.), *Handbook of Research on*

Educational Communications and Technology (3rd éd., p. 659-670). Lawrence Erlbaum Associates, Publishers. 10.4324/9780203880869.ch49

Lowdermilk, T. (2013). *User-centered design: a developer's guide to building user-friendly applications*. O'Reilly Media, Inc.

Papi, C., Thériault, D., & Sauvé, L. (2021). De l'influence de certaines variables démographiques et scolaires sur la persévérence dans l'enseignement supérieur en présence et à distance. En C. Papi, L. Sauvé, & V. Glikman (Eds.), *Persévérence et abandon en formation à distance : De la compréhension des facteurs d'abandon aux propositions d'actions pour soutenir l'engagement des étudiants* (p. 11-38). Presses de l'Université du Québec.

Richey, R. C. & Klein, J. D. (2014). Design and Development Research. En J. M. Spector, M. D. Merrill, J. Elen & M. J. Bishop (Eds.), *Handbook of Research on Educational Communications and Technology* (p. 141-150). Springer New York. 10.1007/978-1-4614-3185-5_12

Ryan, R. M., & Rigby, C. S. (2020). Motivational Foundations of Game-Based Learning. En J. L. Plass, R. E. Mayer, & B. D. Homer (Eds.), *Handbook of game-based learning* (p. 153-177). The MIT Press.

