

« Comment la gamification motive : une étude expérimentale des effets de certains éléments spécifiques de la conception des jeux sur la satisfaction des besoins psychologiques »

Le lien : <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S074756321630855X?via%3Dihub>



DESCRIPTION

Les résultats de l'étude montrent que les badges, les classements et les graphiques de performance ont un effet positif sur la satisfaction des besoins en compétences, ainsi que sur la perception de la pertinence des tâches, tandis que les avatars, les histoires significatives et les coéquipiers influencent les expériences de relation sociale.



**Michael Sailer, Jan U. Hense
Sarah K. Mayr, Heinz Mandl**

SUGGESTIONS

Cet article est un guide pratique destiné aux enseignants, aux concepteurs pédagogiques ou à toute personne souhaitant comprendre comment les fonctionnalités des jeux peuvent stimuler la motivation. Vous pouvez l'utiliser lors de sessions de formation du personnel ou de cours universitaires afin d'examiner comment différents choix de conception (tels que les badges, les classements ou les avatars) contribuent à répondre à des besoins psychologiques fondamentaux, tels que le sentiment de compétence et d'appartenance. Il s'agit d'une excellente ressource pour planifier des configurations d'apprentissage numérique ludiques et attrayantes ou créer des activités en classe qui encouragent les élèves à se motiver de l'intérieur.

MOTS CLÉS

- Gamification
- Éducation
- Impact social

LANGUES

Anglais.

PRIX

L'accès complet à l'article nécessite un abonnement ou un achat individuel.