

Présentation de l'introduction-conclusion et 4^{ème} page de couverture du mémoire de recherche de Véronique PERRIER réalisé en formation Master 2AD MEFHR à l'université de Toulouse, soutenu en Juin 2015, résultats : 17/20 mention très bien à la recherche .

INTRODUCTION

Nous vivons dans un monde où l'informatique et le numérique sont très importants. La société a évolué, notamment le comportement et les capacités de concentration de nos élèves qui ont aujourd'hui largement modifié le métier d'enseignant. Malgré cette considérable évolution et ce constat, l'objectif de tout enseignant reste bien de trouver des outils et des techniques qui permettent de varier les activités des séances pédagogiques, favoriser la transmission des savoir, savoir-faire et savoir-être et surtout d'intéresser et motiver les apprenants afin de les conduire vers la réussite.

Avec l'avènement des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) et en particulier d'Internet, les outils pédagogiques ont changé dans le monde. L'évolution technologique fait qu'aujourd'hui le jeu pédagogique a la possibilité de s'utiliser à travers l'outil informatique. Il y a eu une interaction au fil du temps entre les TIC et le jeu pédagogique qui ont abouti au développement des jeux sérieux en classe. Un jeu sérieux est un outil pédagogique parmi d'autres, qui s'intègre depuis quelques années dans les salles de classe de l'Éducation nationale mais aussi de toutes les formations, pour tous les niveaux et publics. Les nouvelles technologies d'aujourd'hui font partie des nombreux outils pédagogiques qui peuvent permettre d'améliorer l'enseignement et d'atteindre une plus-value pédagogique. Cela se justifie en partie, par ce point de vue, « *Aujourd'hui, il y a Internet, il y a les technologies, c'est impossible d'avoir un système où les gens, dans tout le reste de leur vie, seraient en permanence branchés et où lorsqu'ils seraient en transmission de savoirs ne le seraient pas* » cité par Jacques BARHY, directeur général du groupe CESI et président du Forum Français de la formation ouverte à distance (DEBON, 2009). Il paraît nécessaire d'intégrer à notre didactique des outils issus de nouvelles technologies comme le jeu sérieux.

En tenant compte de tous ces éléments, nous nous interrogeons dans un premier temps sur la manière dont les *Serious Game* peuvent nous aider dans notre pédagogie avec nos élèves. Notre interrogation se porte particulièrement sur l'impact que peut avoir un tel outil sur la motivation d'un apprenant, et si cet outil peut permettre d'intéresser les élèves et étudiants et ainsi favoriser l'apprentissage. De notre réflexion découle notre question de

Présentation de l'introduction-conclusion et 4^{ème} page de couverture du mémoire de recherche de Véronique PERRIER réalisé en formation Master 2AD MEFHR à l'université de Toulouse, soutenu en Juin 2015, résultats : 17/20 mention très bien à la recherche .

recherche : Quels sont les effets de l'utilisation d'un jeu sérieux sur la motivation des élèves en formation hôtelière ?

Pour mieux cerner notre question de recherche et ainsi être en mesure d'y répondre, il nous faudra exploiter des outils variés qui nous permettront de vérifier si l'utilisation d'un jeu sérieux en classe motive les élèves et apporte une plus-value à notre pédagogie. Nous allons organiser notre plan de mémoire de la façon suivante :

- La première partie sera dédiée au cadre théorique, c'est-à-dire à l'état de l'art dans le domaine de l'évolution de nouvelles technologies, du jeu sérieux, et de la motivation.

- La deuxième partie de ce mémoire sera consacrée à la recherche exploratoire. Notre première collecte de données se fera à partir d'un questionnaire éducation sur la motivation aux études secondaires. La seconde collecte débutera par la vérification de la validité du jeu sérieux sélectionné *Disney Stars*, à l'aide d'un outil développé par le CNAM et Univers Science dans le cadre du projet *Recensement*. Il s'agit d'une méthode d'évaluation des *Serious Game* qui fait suite au constat que beaucoup de *Serious Game* ne remplissaient pas leur mission. Ainsi, ils ont élaboré des critères de validation de la réussite des jeux. Ces critères permettent de différencier un jeu sérieux d'un jeu uniquement ludique. L'outil se concentre sur une caractérisation des principes de jeu sur la base d'une vision idéale *Serious Game*. Néanmoins, cet outil ne prend pas en compte le contexte d'utilisation, les contraintes techniques, ou les domaines d'utilisation. À partir de notre échantillonnage, nous réaliserons des entretiens semi-directifs. Le guide entretien ainsi que la grille de dépouillement seront élaborés sur la base du modèle de Mark MALONE. Ce modèle est basé sur la théorie de l'autodétermination permettant de mesurer si le jeu est intrinsèquement motivant pour un individu c'est-à-dire s'il permet de développer le challenge, la curiosité, le contrôle et la fantaisie. Les critères définis permettent de vérifier pour chacun des élèves si la motivation à travers le jeu a bien été développée.

- Pour terminer ce mémoire, la troisième et dernière partie nous amènera à présenter nos modestes préconisations pédagogiques dans l'utilisation d'un jeu sérieux en classe. Dans l'étude présente, il s'agit de s'interroger sur une utilisation optimale pour les enseignants. Nous mettrons en évidence les limites ainsi que les voies de recherche envisageables pour conclure ce mémoire.

Présentation de l'introduction-conclusion et 4^{ème} page de couverture du mémoire de recherche de Véronique PERRIER réalisé en formation Master 2AD MEFHR à l'université de Toulouse, soutenu en Juin 2015, résultats : 17/20 mention très bien à la recherche .

« La psychologie est une science, et l'enseignement est un art ; et les sciences n'ont pas, par elles-mêmes, le pouvoir d'engendrer des arts. Il y faut l'intermédiaire d'un esprit inventif, qui réalise des applications avec le secours de son originalité ». Burrhus Frédéric SKINNER, 1968.

Conclusion

Depuis l'Antiquité jusqu'à nos jours, les jeux ont été présents dans toutes les civilisations et cultures sous des formes diverses et variées. L'évolution dans le domaine du jeu pédagogique intègre aujourd'hui les Technologies de l'Information et de la Communication qui sont devenues des outils au service de la pédagogie et de l'enseignement.

La revue de littérature révèle l'importance et énumère les intérêts de l'utilisation du jeu sérieux chez un apprenant, outil qui peut être intéressant d'exploiter par tout enseignant. Les études empiriques menées sur l'utilisation des TICE sur la motivation des élèves prouvent et confirment que les élèves aiment utiliser l'outil informatique, que cela suscite un intérêt spontané chez eux, qu'ils développent de meilleures aptitudes envers les matières scolaires et envers eux-mêmes. C'est chez les garçons que l'effet positif est plus présent. Globalement, les TICE améliorent la motivation et l'intérêt. Néanmoins, les études empiriques menées sur l'utilisation de jeu sérieux et l'apprentissage ont démontré que cela n'apportait pas d'acquisition supplémentaire ou supérieure, et donnait des performances comparables. Soit pas de résultats significatifs pour l'apprentissage à travers un jeu sérieux. Les résultats des études empiriques sont plus probants concernant l'utilisation de jeu sérieux sur la motivation mais ils restent en nombre encore insuffisants pour tirer des conclusions claires. À juste titre, Fabien FENOUILLET (2009) dit, comme Thomas LEPPER et Mark MALONE, que nous manquons encore de preuve empirique permettant d'attester qu'une telle approche est à même d'avoir un impact positif sur la motivation en général. C'est pourquoi, nous avons choisi de réaliser une recherche sur les effets de l'utilisation de jeux sérieux sur la motivation des élèves.

Notre étude a utilisé des outils et des méthodes afin de répondre à une question de recherche. Concernant la méthode envisagée et effectuée, elle est le reflet d'un débutant dans l'exercice de la recherche, pour se rendre compte au fur et à mesure des limites envisagées par ses choix de départ. Nous avons choisi un jeu sérieux répondant après analyse et vérification à la classification d'un jeu aux caractéristiques sérieuses. Ce jeu s'intégrait à l'intérêt de la démarche mais aussi à la progression et l'intérêt pédagogique visés. Les résultats révèlent que le jeu en lui-même a suscité de l'intérêt et a généré de la motivation chez les élèves qui présentaient une base motivationnelle intéressante à l'éducation dans les études

Présentation de l'introduction-conclusion et 4^{ème} page de couverture du mémoire de recherche de Véronique PERRIER réalisé en formation Master 2AD MEFHR à l'université de Toulouse, soutenu en Juin 2015, résultats : 17/20 mention très bien à la recherche .
secondaires. Rappelons la question de recherche : Quels sont les effets de l'utilisation d'un jeu sérieux sur la motivation des élèves en formation hôtelière ?

Au terme de ce mémoire, nous sommes capables d'affirmer que l'utilisation de *Serious Game* a un impact sur la motivation des élèves en hôtellerie restauration. Grâce à la revue de littérature, nos recherches ont confirmé nos convictions à savoir que les *Serious Game* ont beaucoup à apporter aux élèves dans nos cours, ils aident à la motivation et à l'apprentissage. Ils apparaissent comme un outil apportant une plus-value à notre pédagogie.

C'est aujourd'hui un thème qui est désormais au centre des projets gouvernementaux de l'Éducation nationale. Comme toutes nouveautés, sa mise en place n'est pas d'une grande évidence. En effet il semble que du temps soit nécessaire afin de communiquer, informer, convaincre et former les enseignants à l'utilisation de ce nouvel outil, ce qui ne sera pas sans une certaine implication, conviction et motivation de leur part. Nous savons que les jeunes sont en contact presque permanent avec les avancées technologiques de l'information et de la communication. Durant leurs loisirs, ils utilisent régulièrement des jeux vidéo à caractère ludique. C'est à nous d'utiliser comme levier l'intérêt que les jeunes portent à tous ces outils. Il ne nous reste plus qu'à les maîtriser et à savoir les utiliser en classe.

Ainsi, il nous est apparu intéressant de montrer comment utiliser un jeu sérieux en classe.

Je souhaite conclure ce travail de recherche par une citation qui me paraît refléter toute cette étude : « L'acte de formation ou d'enseignement doit être en harmonie avec son époque et que toutes ces technologies ne sont que des aides à l'efficacité de la transmission du savoir » selon Jacques BAHRY. (DEBON, 2009).

Présentation de l'introduction-conclusion et 4^{ème} page de couverture du mémoire de recherche de Véronique PERRIER réalisé en formation Master 2AD MEFHR à l'université de Toulouse, soutenu en Juin 2015, résultats : 17/20 mention très bien à la recherche .

UNIVERSITE DE TOULOUSE / ESPE DE MIDI PYRENEES
MEMOIRE DE MASTER 2 MEEFHR PARCOURS
SCIENCES ET TECHNIQUES DES SERVICES EN HOTELLERIE RESTAURATION

Jeu sérieux et motivation des élèves dans l'enseignement hôtelier

MOTS CLÉS

Technologie de l'Information de la Communication pour l'Enseignement, Jeu sérieux, motivation.

RÉSUMÉ

Le jeu a toujours été un acteur de notre culture, notre éducation et de notre apprentissage. L'évolution des technologies a fait apparaître le jeu vidéo dans nos foyers dans les années soixante dix, puis l'informatique. Résultat du jeu vidéo, de l'informatique et du jeu, le *Serious Game* est le dernier né des outils pédagogiques en cours d'introduction dans l'Éducation nationale. Quels sont les effets de l'utilisation d'un jeu sérieux sur la motivation des élèves en formation hôtelière ? Le gouvernement est toujours en cours d'expérimentation et de recherche. Les résultats de notre recherche montrent que le jeu utilisé *Disney Stars* a la capacité de susciter la motivation intrinsèque des élèves par le challenge, la curiosité, le contrôle et la fantaisie. Son introduction dans l'enseignement semble nécessiter de l'information et de la formation auprès des enseignants. Par conséquent, nous proposons des préconisations basées sur l'utilisation de *Serious Game* en classe à destination des enseignants.

KEYWORDS

Information Technology and Communication for Teaching, *Serious Games*, motivation.

SUMMARY

Playing has always been part of our culture, our education and our learning process . In the seventies changing technologies brought video games and information technologies into our homes. Consequently "the serious game" is the last born of educational tools being introduced in Education. What are the effects of using "the serious game" on students' motivation in hospitality training ? The government is still experimenting and researching. The results of our research show that the use of *Disney Stars* game enables students to arouse intrinsic motivation thanks to challenge, curiosity, control and fantasy. Its introduction in education seems to require information and training for teachers. Therefore, we recommend the use of "the serious games" in the classroom for teachers.