



Fabien Fenouillet - fabienfenouillet@yahoo.fr

Motivation - cognition - jeux vidéo - apprentissage

Thème 1. Etude de l'approche centrée solutions (ACS) dans le cadre du tutorat de la première année de la Licence de psychologie

Le présent projet vise à comparer deux approches du tutorat des étudiants de première année en vue de sélectionner l'approche qui favoriserait le mieux l'engagement et la réussite universitaire ainsi que le bien-être des étudiants. La première approche est une approche classique s'appuyant sur les techniques de résolution de problèmes. Ce type d'approche a été testé et validée par des recherches issues des thérapies cognitives et comportementales. La seconde approche a été moins utilisée en France dans le champ de l'éducation classique, mais davantage dans le champ de l'éducation spécialisée. Cette approche est centrée sur les solutions déjà mises en œuvre dans le quotidien (qu'avez-vous déjà fait qui fonctionne bien pour vous ?), ce qui a pour effet d'augmenter la confiance en ses propres compétences.

Bibliographie :

Rhee, W.K., Merbaum, M., Strube, M.J., & Self, S.M. (2005). Efficacy of brief telephone psychotherapy with callers to a suicide hotline. *Suicide Life Threat Behav.*, 35(3), 317-28.

Wehr, T. (2010). The phenomenology of exception times: Qualitative differences between problem-focussed and solution-focussed interventions. *Applied Cognitive Psychology*, 24, 467–480.

Thème 2. Motivation et intelligence - en collaboration avec Giovanni de Marco

Il s'agit d'utiliser le test d'intelligence visuo-spatial SAMUEL dans sa condition de passation standard et de le comparer avec une condition où il est demandé aux participants d'atteindre un certain niveau de performance. Les recherches précédentes ont montré un effet de la motivation sur les stratégies cognitives qu'utilisent les individus pour résoudre les différentes figures que propose SAMUEL. Un deuxième objectif de cette recherche sera d'évaluer dans quelle mesure ce paradigme expérimental pourra être adapté dans le cadre d'une étude avec IRMf pour explorer et mesurer au niveau cérébral l'effet de la motivation sur la cognition.

Bibliographie :

Rozencwajg, P. & Fenouillet, F. (2012). Impact of Specific Goals on the Strategies Used to Solve a Block Design Task. *Learning and Individual Differences*, 22, 530-536.

Fenouillet, F., & Rozencwajg, P. (2015). Visual-Spatial Abilities and Goal Effect on Strategies Used to Solve a Block Design Task. *Learning and Individual Differences*, 39, 158-163.

Thème 3. Relation entre expertise et passion dans les jeux vidéo

L'objectif de cette recherche sera d'étudier l'effet de la passion au travers du modèle de Vallerand sur l'expertise dans les jeux vidéo mesurée par une échelle en lien avec la mémoire encyclopédique.

Bibliographie :

Vallerand, R. J., Blanchard, C. M., Mageau, G. A., Koestner, R., Ratelle, C., Léonard, M., Gagné, M., & Marsolais, J. (2003). Les passions de l'âme: On obsessive and harmonious passion. *Journal of Personality and Social Psychology*, 85, 756-767.

Thème 4. Influence de l'anxiété d'évaluation sur la motivation et les performances des apprenants - en collaboration avec Giovanni de Marco

Dans le monde scolaire ou universitaire la problématique qu'introduit l'évaluation reste la même, à savoir la gestion de la pression qui peut conduire à certains dysfonctionnements. L'objectif de cette recherche est d'étudier cette pression sous l'angle de la reconceptualisation de l'anxiété qu'en propose Putwain (2008) au travers de l'anxiété d'évaluation. Un des objectifs de cette recherche sera également de mettre en place un paradigme permettant d'étudier l'anxiété d'évaluation à l'aide d'IRMf et d'indicateurs physiologiques.

Bibliographie :

Putwain, D. W. (2008). Deconstructing test anxiety. *Emotional and Behavioural Difficulties*, 13, 141–155.