

« Mo'Mo » – les modèles mobiles

Jeu et application sur les motivations intrinsèques



MO'MO | LES MOTIVATIONS

Ces 10 cartes représentent les **motivations « intrinsèques »** d'une personne par rapport au travail, et qui mettent en action naturellement.

Les motivations extrinsèques (c'est-à-dire extérieures à la personne), telles que l'argent, n'y figurent pas.

L'**objectif** de ce jeu est de faciliter l'**identification** et le **classement** des **désirs intrinsèques** de l'individu, et la façon dont l'individu estime qu'ils pourraient **évoluer** au gré de divers changements.

Le jeu apporte un éclairage utile sur **ce que l'individu attend du travail**, ce qui compte pour lui de façon générale, et son degré de satisfaction dans sa situation actuelle. Il permet de revisiter autrement son parcours professionnel. Il permet d'évaluer les impacts d'un changement d'organisation, de poste, d'environnement. Il est donc utile en matière **d'orientation de carrière**.

Cet outil peut aussi être utilisé pour donner un nouvel aperçu du fonctionnement d'un **collectif** de travail ; à ce titre, c'est un

outil managérial et de facilitation de la communication.

Son utilisation est simple, guidée en plusieurs étapes, ceci dans un climat de **confidentialité** et de **non-jugement**. Il fonctionne sur la base des **cartes papier** posées sur une table et déplacées au fil des étapes, ou grâce à l'**application numérique** développée par la DGAC.

La **durée** de cette démarche est variable (entre 5' et 30'), selon le guidage du **conseiller**, la façon dont le **bénéficiaire** met en mots ses propres motivations, et les besoins d'accompagnement en général.

Pendant le jeu, le conseiller prend des notes de façon « adaptée » ; le Mo'Mo vient toucher des motivations profondes du bénéficiaire, et la façon de gérer l'exercice peut être révélatrice de traits de personnalité. L'attention tant à la verbalisation qu'à la communication non-verbale est essentielle.

Protocole d'utilisation

Quelle que soit la forme (papier ou numérique), le « Mo'Mo » est structuré en **plusieurs étapes**.

1- Règles du jeu :

- En préalable, préciser que c'est un **jeu** sur les **motivations intrinsèques** (= le « petit moteur qui tourne à l'intérieur de soi », stable dans le temps), et que les motivations extrinsèques n'apparaissent pas.
- Indiquer que ce jeu est mené en toute **confidentialité** ; le résultat est valable **en cet instant**, et n'a aucune valeur contractuelle ; on n'y porte **aucun jugement**.

2- Classement des cartes par ordre croissant d'importance :

- Consigne au bénéficiaire : **Classe horizontalement** les cartes du - **important pour toi** (à gauche) au + **important pour toi** (à droite).
- Préciser « en te raccrochant, au choix : au titre / à la légende / au pictogramme. L'important est le sens que *tu y mets* ».
- En cas de cartes papier, montrer d'un geste le « moins » et le « plus » important, en traçant une ligne de référence fictive sur la table.
- Laisser au bénéficiaire le choix de sa méthode pour arriver jusqu'au classement horizontal.
- Demander au bénéficiaire jusqu'où se situe son groupe de tête : 3-4-5 cartes de droite ?
- Proposer au bénéficiaire de commenter cette 1^{ère} étape.

3- Satisfaction des motivations dans la situation actuelle

- Consigne au bénéficiaire (sans avoir touché aux cartes) : **Aujourd'hui, sur ton poste actuel**, est-ce que tu estimes que ces facteurs de motivation sont **plutôt satisfaits** (faire monter), **plutôt insatisfaits** (faire descendre), ou neutres (laisser sur place).
- En cas de cartes papier, moduler l'amplitude du geste vertical pour indiquer **le niveau de satisfaction**. L'application numérique comporte 2 niveaux hauts et 2 niveaux bas (la ligne du texte étant le niveau de butée).
- Selon le temps disponible et le mode d'interaction sur le vif, faire l'exercice pour l'ensemble des 10 cartes ou se concentrer sur le peloton de tête.
- Proposer au bénéficiaire de commenter cette 2^{ème} étape, lors d'un temps d'expression libre.
- Echanger sur la **signification**, identifier ensemble des **corrélations**. Par ex, si les motivations importantes sont jugées insatisfaites, quel lien avec un désir de mobilité rapide.

4- Impact d'un changement potentiel ou futur sur les motivations

- Cette étape – facultative – est à enclencher en fonction des besoins et des évolutions de la situation de l'agent : ex. mobilité désirée, changement de poste subi, réorganisation du service, changement dans la chaîne hiérarchique ou dans l'environnement professionnel, réflexion sur une reconversion, etc. Elle permet aussi de se projeter plus facilement dans plusieurs états futurs possibles, et les comparer mentalement.
- En cas de souhait de mobilité, cette étape vient éclairer les choix profonds de l'agent (sorte de boussole intérieure), et complète son cahier des charges personnel (où, quand, quoi...).
- Consigne au bénéficiaire : **Dans une situation future donnée** (préciser laquelle), comment estimes-tu que cela va **influencer ces facteurs de motivation** (faire descendre ou monter à nouveau).
- Proposer au bénéficiaire de commenter cette étape : comparer l'avant / l'après changement.
- Tout au long de l'échange, tirer sur les fils qu'a amené cet exercice, en fonction des besoins du bénéficiaire : ex. conseils sur les postes, sur la stratégie de recherche, la présentation de soi en entretien, les rôles dans une équipe, l'équilibre de vie pro-perso...

5- Finalisation du jeu

- Cartes papier : Avant de toucher aux cartes, demander au bénéficiaire l'autorisation de ranger le jeu. Parfois, il arrive que celui-ci veuille prendre les résultats en photo ou les noter.
- Dans l'application, cliquer sur « valider » pour que s'affiche le bouton « télécharger ». Télécharger l'image finale (sous format .png, mention de la date du jour), puis l'enregistrer. Le conseiller peut indiquer au bénéficiaire que lui-même ne télécharge pas l'image, et que le système n'a rien enregistré automatiquement pour garantir la confidentialité des résultats.

Mode d'emploi de l'outil numérique

Lien provisoire d'accès : <http://motivators.avanista-demo.fr/connexion>

Droits d'utilisation en tant que conseillers. Pour se connecter :

prenom.nom (tel qu'indiqué dans la messagerie), puis mot de passe : **123456**

Il est possible de modifier son mot de passe pour le personnaliser.

- Cliquer en haut à droite sur Session.
- Ouvrir une session à son bénéficiaire, en indiquant son prénom et son mail.
- Le bénéficiaire reçoit alors un mail de notification. Sa réception peut parfois prendre quelques secondes. Dans ce cas, en profiter pour expliquer rapidement de quoi il s'agit. Une fois le mail reçu par le bénéficiaire, lui demander de lire les numéros et lettres indicatifs de la session (s'assurer qu'on se retrouve bien au même endroit). L'inviter à cliquer sur le lien d'accès pour aboutir sur la plateforme.
- Plusieurs sessions peuvent être ouvertes simultanément, le système n'est pas contingenté.
- Un tas de cartes s'affiche. Inviter le bénéficiaire à cliquer sur Distribuer. Les cartes s'étalent alors de façon aléatoire.
- Le conseiller guide à distance et visualise sur son écran les mouvements de cartes effectués par le bénéficiaire. Le conseiller peut prendre la main pour donner un exemple.
- Etape 1 : Peu important (à gauche) → Très important (à droite). Possibilité de double-cliquer sur une carte pour l'agrandir.
- Les 10 cartes doivent être rangées pour passer à l'étape 2. Il est possible de les repositionner. Quand le bénéficiaire a terminé cette partie-là, il peut cliquer sur « valider ».
- Etape 2 (voire étape 3) : Positionnement vertical entre neutre / (in-)satisfait / très (in-)satisfait. Des emplacements sont indiqués en grisé, et attirent les cartes comme un aimant. Un minimum de 4 cartes doit être manipulé pour qu'on puisse cliquer sur « valider », qui marque la fin des choix. Plusieurs cartes peuvent être temporairement positionnées l'une sur l'autre, mais cela empêche l'apparition du bouton valider.
- Une fois le jeu terminé, le bénéficiaire clique sur « valider » sur indications explicites du conseiller, ce qui affiche le bouton « télécharger ». On peut alors télécharger l'image finale (pas de retour possible en arrière).
- Pas de déconnexion de la session, refermer simplement la page web. La session expire automatiquement au bout d'1h.