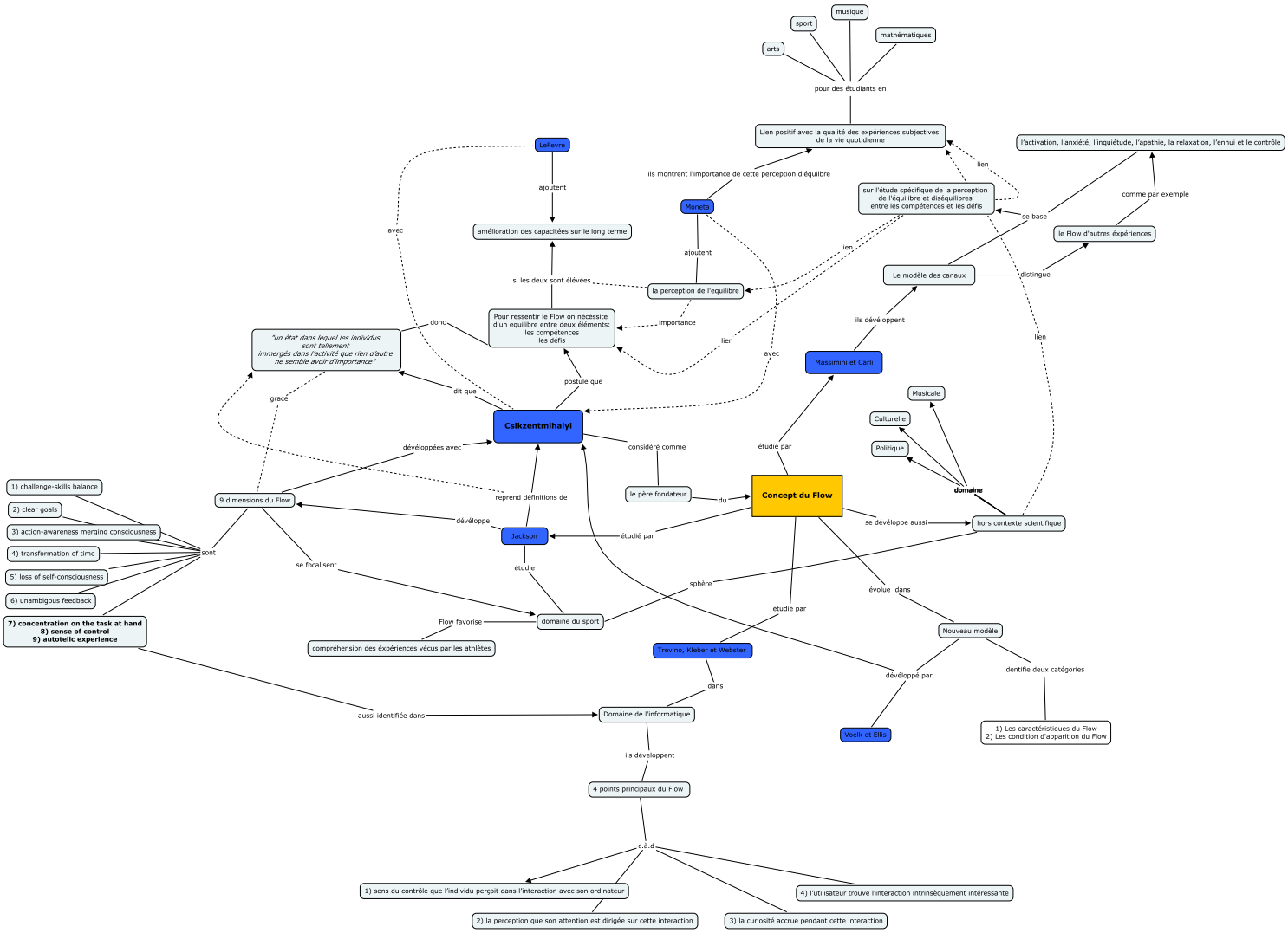
musique
sport
mathématiques
arts
pour des étudiants en
Lien positif avec la qualité des expériences subjectives de la vie quotidienne
l'activation, l'anxiété, l'inquiétude, l'apathie, la relaxation, l'ennui et le contrôle
lien
ils montrent l'importance de cette perception d'équilbre
LeFevre
ajoutent
Moneta
sur l'étude spécifique de la perception de l'équilibre et déséquilibres entre les compétences et les défis
comme par exemple
se base
amélioration des capacitées sur le long terme
avec
le Flow d'autres expériences
lien
ajoutent
si les deux sont élévées
la perception de l'equilibre
Le modèle des canaux
distingue
Pour ressentir le Flow on nécéssite d'un equilibre entre deux éléments: les compétences les défis
importance
ils développent
donc
"un état dans lequel les individus sont tellement immergés dans l'activité que rien d'autre ne semble avoir d'importance"
lien
avec
Massimini et Carli
lien
postule que
dit que
gracé
Musicale
Csikzentmihalyi
Culturelle
considéré comme
étudié par
Politique
dévéloppées avec
domaine
1) challenge-skills balance
reprend définitions de
le père fondateur
du
Concept du Flow
9 dimensions du Flow
2) clear goals
dévéloppe
se dévéloppe aussi
hors contexte scientifique
3) action-awareness merging consciousness
Jackson
étudié par
sont
4) transformation of time
5) loss of self-consciousness
se focalisent
étudie
sphère
évolue dans
6) unambigous feedback
étudié par
7) concentration on the task at hand
8) sense of control
9) autotelic experience
Flow favorise
domaine du sport
Nouveau modèle
compréhension des expériences vécus par les athlètes
Trevino, Kleber et Webster
identifie deux catégories
dévéloppé par
dans
aussi identifiée dans
Domaine de l'informatique
Voelk et Ellis
1) Les caractéristiques du Flow
2) Les condition d'apparition du Flow
ils développent
4 points principaux du Flow
c.a.d
1) sens du contrôle que l'individu perçoit dans l'interaction avec son ordinateur
4) l'utilisateur trouve l'interaction intrinsèquement intéressante
2) la perception que son attention est dirigée sur cette interaction
3) la curiosité accrue pendant cette interaction