



Les 10 conditions de la motivation

telles que présentées par **Rolland Viau** dans son livre

La motivation en contexte scolaire

publié aux Editions deBoeck, 2009

1. Une activité doit comporter des buts et des consignes clairs

Dès le début d'une activité

- Montrer son but, son intérêt et son utilité
 - Fractionner le but : cela permet de constater les progrès
- Formuler clairement « les règles du jeu »
 - Durée de l'activité, documentation nécessaire
 - Distinction claire entre ce qui concerne la discipline et ce qui concerne l'apprentissage
- Des buts et des consignes clairs
 - réduisent l'anxiété et dissipent le doute que certains étudiants peuvent avoir sur leur capacité à accomplir ce qu'on leur demande
 - favorisent leur perception de compétence

2. Une activité doit être signifiante aux yeux de l'étudiant

- Une activité est signifiante si l'étudiant lui donne du sens :
 - Elle correspond à ses centres d'intérêt,
 - Elle s'harmonise avec ses projets personnels
 - Elle répond aux questions qu'il se pose
- Dès le début d'une activité:
 - Faire le lien entre l'activité et les centres d'intérêt des étudiants
- La signifiante d'une activité favorise particulièrement la **perception de la valeur**
 - plus une activité a du sens à ses yeux, plus il la juge intéressante et utile

3. Une activité doit être authentique

- Une activité est jugée **authentique** dans l'enseignement supérieur si elle ressemble à celles que les étudiants accompliront dans leur future profession.
- Une activité authentique permet d'éviter à l'étudiant d'avoir le sentiment d'accomplir un travail purement scolaire
 - qui ne présente d'intérêt que pour son professeur
 - qui n'est utile qu'à des fins d'évaluation

- Accomplir une activité authentique améliore la **perception** que l'étudiant a **de la valeur** qu'il porte à ce qu'il fait

4. Une activité doit être diversifiée et s'intégrer aux autres activités

- Diversité dans le nombre de tâches à accomplir
 - Eviter l'exécution d'une seule tâche : l'application répétitive d'une équation ou d'une règle de grammaire
- L'activité doit être variée
 - Eviter le caractère routinier : la répétition d'une même activité jour après jour peut être source de démotivation
 - Quand elle est présentée comme une alternative : agit sur la **perception de la contrôlabilité**
- L'activité doit être intégrée à d'autres activités
 - Doit s'inscrire dans une séquence logique
 - Augmente la **perception de la valeur**

5. Une activité doit représenter un défi pour l'étudiant

- Une activité constitue un défi dans la mesure où elle n'est ni trop facile ni trop difficile
 - Un étudiant se désintéresse rapidement d'un succès qui ne lui a coûté aucun effort ou d'un échec dû à son incapacité à réussir une activité
 - Les simulations, les projets et les jeux pédagogiques stimulent la motivation, car ce sont des activités qui, à l'instar des jeux vidéo, représentent un défi à relever
- Pour une activité, soulignez le défi à relever plutôt que les aspects faciles des tâches (« vous allez voir, c'est facile »)
- Cette condition influe sur la **perception qu'à l'étudiant de sa compétence**,
 - s'il réussit à relever le défi, il aura tendance à attribuer son succès non pas à la facilité de l'activité, mais à ses propres capacités et à ses efforts

6. Une activité doit exiger un engagement cognitif de l'étudiant

- L'engagement cognitif sollicite chez l'étudiant l'utilisation de stratégies d'apprentissage qui l'aident à comprendre, à faire des liens avec des notions déjà acquises, à réorganiser à sa façon l'information présentée, à formuler des hypothèses, etc.
- « Une activité ne doit pas seulement offrir aux élèves l'opportunité d'être actifs, elle doit les amener à penser » (Brophy, 2004 p35)
- Suggestion : organiser les activités d'apprentissage autour d'une grande question plutôt qu'à travers de concepts fragmentés
- Cette condition touche à la **perception que l'étudiant a de sa compétence**, car elle lui demande d'investir toutes ses capacités dans la réussite d'une activité
- Mises en garde:
 - L'engagement cognitif exigé doit correspondre à ce que l'étudiant est en mesure d'offrir pour assurer la réussite de l'activité
 - Il faut lui offrir les ressources nécessaires pour qu'il y arrive

7. Une activité doit responsabiliser l'étudiant en lui permettant de faire des choix

- Plusieurs aspects d'une activité peuvent être laissés à la discrétion de l'étudiant : le thème de travail, le matériel utilisé, la désignation des membres de l'équipe, la durée du travail, le mode de présentation du travail, l'échéancier, etc.
- L'enseignant décide des éléments de l'activité qui resteront sous sa responsabilité et de ceux dont il peut déléguer la responsabilité aux étudiants
 - Pour certains éléments, il peut opter pour la négociation
- La possibilité de faire des choix favorise la **perception de la contrôlabilité**

8. Une activité doit permettre à l'étudiant d'interagir et de collaborer avec les autres

- Les activités axées sur la compétition ne motivent que les étudiants les plus forts, c'est à dire ceux qui ont des chances de gagner
 - Si on veut utiliser la compétition : elle doit être annoncée clairement aux étudiants comme une façon d'agrémenter la réalisation d'une activité, qui n'influencera pas l'évaluation
- L'apprentissage coopératif suscite généralement la motivation de la majorité des étudiants, car il favorise la **perception** qu'ils ont **de leur compétence** et de leur **capacité à contrôler leurs apprentissages**

9. Une activité doit avoir un caractère interdisciplinaire

- Dans la vie professionnelle ainsi que dans la vie courante, il faut utiliser plusieurs types de connaissances pour résoudre un problème
- Il est souhaitable que les activités d'apprentissage nécessitent l'utilisation des connaissances issues d'au moins deux domaines d'étude
- Les projets intégrateurs permettent d'intégrer plusieurs connaissances interdisciplinaires
 - Ex: lancer un nouveau vélo sur le marché nécessite de : produire le plan d'affaires (mathématiques), dessiner les affiches et un logo (arts), faire des annonces (français), créer une publicité centrée sur l'écologie (sciences)
- L'utilisation des connaissances de domaines différents favorise la **perception de la valeur** chez l'étudiant.
 - Cela rend les apprentissages plus signifiants

10. Une activité doit se dérouler sur une période de temps suffisante

- La durée prévue pour une activité effectuée en classe devrait correspondre au temps réel qu'une tâche équivalente requiert dans la vie courante
- Si l'enseignant croit en l'importance de l'activité qu'il propose :
 - il l'aura bien planifiée et cela permettra aux étudiants de franchir toutes les étapes à un rythme normal
 - Il s'assurera qu'il lui reste assez de temps pour conclure
- Accorder à l'étudiant le temps dont il a besoin l'aide à avoir une **perception de compétence** positive

Quelques remarques

- Les conditions présentées supposent qu'une activité d'apprentissage soit complète, c'est-à-dire qu'elle comporte les quatre étapes suivantes :
 - Introduction (buts, consignes, sensibilisation à l'importance de l'activité, etc.)
 - Explication de ce que l'on attend des étudiants sur le plan de l'apprentissage
 - Support et encadrement lors de l'accomplissement des différentes tâches par les étudiants
 - Retour sur l'activité, évaluation, réflexion sur ce qui a été fait.

Crédits :

- Cette présentation reprend les 10 conditions de la motivation telles que présentées par Rolland Viau dans son livre *La motivation en contexte scolaire*, publié aux Editions deBoeck, 2009
- Brophy, J.E.(2004) *Motivating students to learn*. Mahwan (N.J.): Lawrence Erlbaum.