

## L'Internet et la motivation à l'apprentissage

Pour certains, l'Internet constitue LA solution, notamment grâce à son ouverture à d'immenses ressources, et parce que son attrait résoudrait les problèmes de motivation des apprenants. D'un autre côté, nombreux sont ceux qui rejettent ces technologies comme "simplement ludiques" ou "trop superficielles" et les opposent aux valeurs humanistes. Ces affirmations découlent peut-être d'une vision où les TIC remplaceraient l'enseignant, et polarisent le débat plutôt que de favoriser l'émergence de solutions. Un apprentissage moderne implique l'usage de technologies, non pas à la place mais comme un outil dans la palette de l'enseignant : une intégration plutôt qu'une alternative.

### Deux définitions pour commencer

La **motivation** selon Myers, 98 est "un besoin ou un désir qui sert à dynamiser le comportement ou à l'orienter vers un but".

On a donc une *force* et une *direction*, un vecteur diront les mathématiciens.

**L'Internet et les TIC** (Technologies de l'Information et de la Communication) seront pris ici comme un ensemble de technologies permettant de communiquer et d'échanger de l'information.

### La motivation

La question de la motivation se pose avec une acuité particulière lors de l'usage de l'ordinateur. Parce qu'il permet de communiquer avec d'autres personnes et parce que typiquement l'Internet s'explore seul ou à deux, cela crée des situations où l'influence de l'enseignant est moins tangible; où l'apprenant est au contact d'autres influences de dynamique et d'orientations et s'évade un peu de l'aura de l'enseignant, de son influence motivatrice.

La question de la *force* et de la *direction* de ces autres sources de motivation se pose donc de manière critique.

Distinguons quelques-uns des facteurs de l'attractivité de l'Internet:

- Son usage est fortement valorisé socialement, son importance économique considérable, et l'image professionnelle qui accompagne l'informatique produisent un sentiment de fierté, tant chez les enseignants que les apprenants.
- Son contenu est perçu comme plus réel, plus authentique que le savoir scolaire; puisque les savoirs qu'on y trouve n'ont pas été sélectionnés ni prescrits, ils apparaissent moins ternis par l'image désuète que notre société projette sur l'école.
- L'Internet permet une ouverture sur l'extérieur: le réseau ouvre les murs de la classe à tout un monde qui informe parfois, qui inonde aussi bien souvent le surfeur en quête de savoirs.
- Le réseau est nouveau. Cette nouveauté attire, on le sait bien.
- Paradoxalement, l'acceptation très nuancée - voire critique- que l'école manifeste face à l'Internet, le rend d'autant plus attrayant aux yeux de certains des apprenants, qui ont un souvenir très nuancé de l'école.

On a donc sur l'Internet un ensemble de forces de motivation très nombreuses et intenses, dans des directions divergentes et difficilement contrôlables. Cela justifie sans doute le

sentiment que tout cela, bien que motivant, n'est guère utile pour l'apprentissage : c'est que la direction de cette motivation n'est pas souvent en accord avec les objectifs d'apprentissage.

Parmi les facteurs de motivation qu'on n'y trouve pas,; l'obligation issue d'une autorité -celle de l'enseignant le plus souvent- pourrait être un vecteur de motivation qui oriente et dynamise bien des activités d'apprenants.

A défaut d'obligation

Or l'ordinateur n'a pas d'autorité effective sur l'apprenant. En effet l'apprenant peut rêver ou suivre les consignes à l'écran à sa manière sans que l'ordinateur puisse même le savoir, en fin de compte il peut même éteindre l'écran.

Aussi la motivation à effectuer la tâche ne peut pas reposer sur une consigne impérative provenant du système ; s'il y a obligation, elle est l'expression de l'autorité de l'enseignant en dehors du système TIC. En somme l'ordinateur ne peut pas imposer, il propose: l'apprenant doit trouver sa motivation en lui ou- plus fréquemment- dans le scénario que et l'enseignant propose.

Ludique?

Venons à la réflexion sur la futilité ludique de ces technologies. Internet et les TIC amènent en fait à repenser la relation de l'apprentissage au jeu. Cette opposition ludique-scolaire, avec une connotation négative apparaît alors plutôt comme un vecteur de motivation mal dirigé. D'autant plus que l'observation des mécanismes de base de l'apprentissage chez l'homme comme chez les autres mammifères montre qu'il n'y a généralement pas d'apprentissage sans jeu.

Ainsi la question devient : Comment exploiter la force de motivation que recèlent les TIC pour la diriger vers les objectifs d'apprentissage?

L'Internet permet d'innombrables nouveaux scénarios pour susciter le désir d'apprendre, reste à savoir comment les orienter vers les objectifs d'apprentissage.

Comment utiliser l'Internet pour motiver les apprenants?

L'Internet peut être vu comme un moyen de créer de nouvelles situations où l'apprenant peut élaborer du sens.

Ainsi penser l'usage de l'Internet, c'est imaginer une activité d'apprentissage qui intègre les TIC comme une de ses facettes. Puisqu'on ne peut guère obliger l'apprenant, on doit imaginer des situations qui mobilisent les forces de motivation que l'Internet recèle, tout en les pilotant dans le sens des objectifs d'apprentissage.

Le Canadien Les Green résume bien cette approche par la question

“Que voulez-vous qu'il veuille ?”

Explicitons sommairement :

La situation pédagogique se définira d'abord par le rôle qu'investira l'apprenant. Ce rôle doit être assez motivant (...qu'il veuille) mais de nature à lui faire acquérir les compétences visées. (Que voulez-vous...)

Puis on clarifiera les responsabilités :

- Ce que le dispositif TIC (web, cédérom,...) fait,
- Ce que l'enseignant fait,
- Ce que l'apprenant fait.

La cohérence -focalisée vers les objectifs- du déroulement de ce scénario fait l'efficacité de l'activité.

On voit ici que c'est le scénario intégrant les TIC qui est l'objet de la réflexion et finalement assez peu le dispositif TIC. Il n'y a finalement pas de *bon -ou mauvais- Cédérom*, ni de *bon site web* : il y a de bons ou des mauvais scénarios d'usage intégrant ces dispositifs..

On sait bien que l'apprentissage se construit par des tâches judicieuses, il s'impose donc de conclure que c'est l'activité de l'apprenant au cours de ce scénario -dans ce qu'elle permet de construire comme savoirs- qu'il faut observer, et non pas tant la technologie qui a permis cette situation pédagogique.

François Lombard