

# APPRENDRE AVEC LE NUMÉRIQUE

---

**Mythes et réalités**

**Franck Amadiou  
André Tricot**

**RETZ**

[www.editions-retz.com](http://www.editions-retz.com)

9 bis, rue Abel Hovelacque

75013 Paris































de la motivation à utiliser l'outil, comme on l'a vu avec le cas des tablettes tactiles.

Cela nous amène au point le plus important de ce chapitre. Lorsqu'on souhaite comprendre si un dispositif est source de motivation auprès des apprenants, il est important de considérer les activités d'apprentissage réalisées avec ce dispositif. Une activité peut être très bien accueillie tandis qu'une autre fera l'objet d'un faible investissement pour un même dispositif.

On notera que les motivations ou intérêts observés dans certaines études concernent plus souvent l'outil et son usage que la tâche d'apprentissage à proprement parler. Un outil peut être attractif par son caractère innovant, son design ou encore par les interactions qu'il offre, mais il ne motive pas forcément l'apprenant à passer du temps à réaliser les exercices ou à lire un manuel scolaire. Le risque ici est que l'apprenant joue plus avec l'outil qu'il ne s'engage dans les tâches d'apprentissage.

Enfin, la motivation des apprenants, souvent évaluée par des questionnaires plutôt que sur la base de comportements réels traduisant un investissement des apprenants dans leurs apprentissages, n'implique pas forcément de meilleures performances d'apprentissage.

On pourrait se dire que si un dispositif ne permet pas d'apprendre d'avantage mais suscite plus de motivation, alors cela reste un constat positif. Il faut rester prudent avec ce type de conclusion et se rappeler que les technologies, du moins les plus innovantes, bénéficient généralement en début de leur usage d'un accueil très positif chez les utilisateurs, cet enthousiasme s'estompant avec la familiarisation.