

## I. Introduction :

La motivation est l'ensemble des causes, conscientes ou inconscientes, qui sont à l'origine du comportement individuel. En effet, la conduite humaine repose sur des choix conscients ou des pulsions auxquelles obéit l'inconscient.

Les théories psychologiques distinguent d'une part la **motivation « primaire »**, destinée à satisfaire les **besoins de base** (nourriture, oxygène, eau), et d'autre part la **motivation « secondaire »**, qui incite l'individu à satisfaire ses **besoins sociaux** (compagnie, réussite, reconnaissance...) Les besoins primaires doivent être satisfaits et assurés pour que l'organisme puisse traiter les instincts secondaires.

- Les behavioristes pensaient que l'organisme recherche la stimulation et qu'il se comporte de manière à favoriser l'état de non stimulation.
- D'un point de vue différent, les théories cognitives indiquent que l'être humain recherche plus à optimiser sa motivation qu'à la minimiser. Ces théories offrent ainsi une meilleure explication des comportements de curiosité et d'exploration des goûts esthétiques et de recherche de la variété.

## II. Définitions de dictionnaires

### Motivation :

- Action de motiver, ou son résultat
- Ensemble des motifs qui expliquent un acte
- Facteur psychologique qui incite l'individu à agir de telle ou telle façon.

### Motiver :

- Exposer les motifs d'une décision, action, opinion
- Servir de motif à
- Pousser à agir

**Motif :** Raison intellectuelle qui pousse à agir

### III. Théoriciens de la motivation :

#### a) La pyramide de Maslow :

Maslow classe les besoins humains selon une typologie en cinq parties, qu'il insère dans une pyramide. A la base se trouvent les besoins physiologiques puis le besoin de sécurité, qui pousse **l'action de l'homme sur son environnement** (survie, entretien de la vie matérielle, confort et tranquillité).

Au-dessus, Maslow place successivement le besoin d'appartenance et de relations (fraternité, solidarité, convivialité) et le besoin d'être reconnu (estime, pouvoir ou honneurs), ce qui montre selon lui que l'homme a besoin **d'avoir une place dans la société**. Au sommet de la pyramide se trouve le besoin de réalisation de soi, la plénitude psychologique, ou **achèvement social**.

#### b) Les facteurs de la motivation selon Herzberg

Herzberg a repris la pyramide de Maslow pour définir les facteurs de la motivation. Il définit à son tour les **besoins d'Adam**, besoins primaires, et les **besoins d'Abraham**, besoins secondaires.

Les besoins d'Adam, parce qu'il a été le premier homme à travailler pour assurer sa survie, et que les besoins primaires recouvrent selon lui tout ce qui maintient la vie biologique et sociale. CF les deux premiers étages de la pyramide de Maslow, et la moitié du troisième.

Les besoins d'Abraham, parce qu'il a été le premier homme à tout quitter pour sa vie spirituelle, et que les besoins les plus hauts de Maslow recouvrent pour lui le développement de la personne.

La motivation ne peut pas concerner les besoins primaires, car ceux-ci sont frustrants (ils reviennent régulièrement) et ne permettent pas la réalisation de soi.

Elle se déclenche lorsqu'elle vient renforcer un projet qui favorisera l'affirmation de soi, sociale ou personnelle.

#### c) Porter et Lawle

Selon Porter et Lawle, un individu ne s'implique dans l'action que s'il a répondu inconsciemment « oui » à ces trois questions :

- Suis-je capable d'atteindre mon objectif ?
- Y aura-t-il de mon entourage une contrepartie ?
- L'enjeu présente-t-il un intérêt ?

#### **IV. Ce qu'on constaté les pédagogues :**

##### **b) La nécessaire « humanisation »**

L'élève, autant que le maître, doivent être considérés comme des êtres humains. L'élève n'est pas une machine à ingurgiter le savoir, ni le maître une machine à dispenser ses connaissances.

Ils peuvent l'un et l'autre ne pas être particulièrement intéressés par un sujet et en préférer d'autres. Prendre cela en compte, c'est accepter l'autre tel qu'il est, avec ses centres d'intérêt particuliers, ses qualités mais aussi ses défauts. C'est un facteur non négligeable de motivation : si l'élève a l'impression d'être compris, il s'investira plus facilement.

##### **c) Il faut donner du sens**

Si vous ne savez pas ce que vous faites, ni pourquoi vous le faites, allez-vous réellement prendre à cœur de mener à bien une tâche ?

Connaître le but d'une action, c'est pouvoir évaluer les risques de se planter, ou évaluer combien de connaissances intermédiaires je dois acquérir pour parvenir à mon objectif. On peut accepter de faire une chose qui ne nous intéresse que relativement, si l'on sait pourquoi on la fait.

D'où l'intérêt de la pédagogie du projet, du projet d'école, du PPAP, de la pédagogie du contrat... Bref, de tout ce qui est clairement expliqué à l'élève, et qui lui demande une réelle participation : Savoir ce vers quoi je tends me permet d'évaluer et de planifier mon action, de l'ajuster si nécessaire, et de l'optimiser.

##### **d) Consolider l'investissement en garantissant le succès**

Pour consolider une motivation toute neuve et encore fragile, on peut facilement présenter à l'élève des tâches qui sont tout à fait à sa portée, et de difficulté très progressive.

En annonçant à l'élève démotivé (ou pas) que l'on ne corrigera que deux ou trois aspects orthographiques sur un devoir, et en définissant lesquels, les enseignants ont remarqué que les élèves écrivaient des productions correctes au moins pour les aspects énoncés, et qu'ils réussissaient tout de même à ne pas réduire la longueur de leur texte.

En adoptant ces démarches, les enseignants proposent des exercices adaptés au niveau réel de l'enfant. Ils peuvent mettre facilement en lumière les côtés positifs de la production, sans pour autant occulter quelques côtés négatifs, qui seront évalués une fois prochaine, et qui montrent à l'élève leur niveau réel.

**e) Faire que l'élève observe ses succès et ses échecs**

On peut faire construire aux élèves des grilles auto-correctives, et un contrat de travail (ce qu'il doit faire pour cette tâche spécifique) qu'il pourra sortir pour se corriger seul.

Cela lui donne confiance en lui, et le responsabilise.

On devrait aussi, régulièrement, demander aux élèves comment ils sont parvenus à un résultat : les enfants y trouvent tous leur compte. Certains, qui n'ont pas réussi à résoudre un problème, par exemple, vont se rendre compte que peut-être c'est parce qu'ils s'entêtaient dans une stratégie inadaptée à la situation. Ou alors, ils vont apprendre de nouvelles méthodes qui seront à leurs yeux meilleures. D'autres qui ont réussi à résoudre leur problème, constateront que plusieurs stratégies étaient possibles, et qu'ils pourraient éventuellement en trouver de plus efficaces que la leur.

**f) Elaborer un projet qui intéresse l'enfant**

Le projet doit avoir un terme défini et raisonnable. Il peut être choisi par l'élève lui-même. En tout cas il faut que l'investissement de l'élève soit justifié : montrer aux autres qu'on a réussi à se surpasser, obtenir un diplôme, montrer aux autres ce qu'on a fait...

**g) Considérer les enfants comme des apprenants**

Montrer, collectivement, aux élèves :

- Qu'il existe de nombreuses procédures pour parvenir à un résultat, et qu'en changer peut améliorer les performances.
- Comment on peut mémoriser des leçons plus facilement.
- Qu'ils ont des atouts et des points faibles, et qu'ils peuvent toujours agir pour s'améliorer.

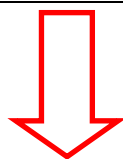
- Que faire des efforts peut vraiment être excitant (parvenir à se surpasser, venir à bout d'un défi...)
- Qu'ils ont le droit à l'erreur et n'en seront pas pénalisés.
- Qu'il y a toujours des choses intéressantes à apprendre.
- Que s'entraider est enrichissant pour tout le monde.

**h) Montrer soi-même sa motivation**

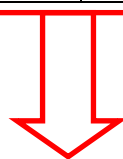
## V. Vers un système de solutions

Le tableau suivant s'intéresse aux conditions transversales :

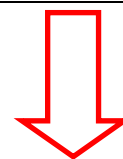
	<b>Contenu</b>	<b>Médiateur</b>	<b>Groupe</b>	<b>Système</b>
<b>Stimulation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Mettre en place des situations-problèmes.</li> <li>○ Verbaliser et visualiser le contenu.</li> <li>○ Penser à l'aspect ludique et compétitif.</li> <li>○ Imaginer des situations de créativité.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Inviter à la verbalisation, à la re-formulation.</li> <li>○ Adopter une attitude empathique.</li> <li>○ S'impliquer en tant qu'adulte dans une tâche.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Attribuer un rôle précis à chacun (métiers de classe).</li> <li>○ Favoriser la prise de responsabilité.</li> <li>○ Mettre en œuvre l'imagination au pouvoir.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Penser aux diverses pédagogies du projet</li> <li>○ Utiliser un emploi du temps souple.</li> </ul>
<b>Sécurisation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Etablir des règles donnant droit à l'erreur</li> <li>○ Choisir une tâche que l'élève peut mener à bien dans un temps donné.</li> <li>○ Inciter à la production dans le projet commun communicable.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Laisser le droit à l'erreur.</li> <li>○ Permettre à l'élève de choisir son tuteur.</li> <li>○ Travailler en équipe pédagogique dans la cohérence autour de l'élève.</li> <li>○ Savoir dire qu'on ne sait pas.</li> <li>○ Dédramatiser par la mise à distance.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Mettre en place des binômes d'entraide.</li> <li>○ Laisser le droit à l'erreur.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Faire repérer les aides possibles dans la classe et dans l'école.</li> <li>○ Etablir de nouvelles relations avec les parents d'élèves.</li> </ul>
<b>Valorisation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Présenter le bilan des apprentissages en termes d'acquis.</li> <li>○ Permettre les productions personnalisées et communiquées.</li> <li>○ Poser des questions ou offrir des tâches ayant des chances de réussite.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Répéter : « je sais que tu es capable d'apprendre » (attitude positive inconditionnelle)</li> <li>○ Donner le sentiment de compétence.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Mettre en situation de produire.</li> <li>○ Favoriser le monitorat.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Permettre des responsabilités valorisantes (BCD, Responsable ordinateurs).</li> <li>○ Promouvoir toute forme de représentativité.</li> </ul>



**Aides  
cognitives**



**Aides  
psychoaffectives  
(et/ou)  
relationnelles**



**Environnement  
favorisant**

### 1) Définition d'une pédagogie du projet :

Un projet permet l'activité spontanée et coordonnée d'un groupe restreint d'élèves s'adonnant méthodiquement à l'exécution d'un travail choisi par les enfants. Dans ce type de Pédagogie, les enfants conçoivent un projet qui les intéresse (réaliser un journal scolaire). C'est en le réalisant qu'ils apprennent les contenus de mathématiques, physique, orthographe, travail manuel dont ils ont besoin pour réaliser leur projet. Le projet permet d'activer la motivation des élèves.

2) Les apports principaux sont de conduire les enfants à effectuer une analyse plus fine des réalités et à réfléchir aux meilleurs moyens de répondre aux besoins du terrain. C'est une manière de les rendre plus pleinement responsables, en évaluant notamment les démarches entreprises et les résultats obtenus. Il s'agit de se centrer sur les besoins des enfants et de prendre en compte leur environnement. La pédagogie du projet renforce le rôle de l'enfant car elle n'existe que par lui et pour lui, elle développe son autonomie, son initiative. Cette pédagogie est un effort d'organisation de toutes les activités d'enseignement autour d'un même objectif global.

3) L'évaluation est tout d'abord un constat de ce qui a été réalisé. Le maître va cerner avec précision les acquisitions de ses élèves. L'évaluation, c'est après les réalisations, une prise de conscience et une explicitation des différents savoirs construits par les élèves : connaissances, compétences et comportements. C'est l'occasion de s'interroger sur l'utilité des différents savoirs. Le maître va évaluer un projet par rapport à des objectifs en adéquation, les traduire pour que les élèves les comprennent et sachent ce qu'on évalue d'eux. Il doit s'assurer qu'un objectif atteint dans une situation le serait dans une autre. L'évaluation permet le suivi des objectifs et de l'élève. Il faut également évaluer le projet avec ses élèves car ils font partie du projet. Il s'agit d'observer les satisfactions qu'ils en retirent, leurs réflexions au travers de questionnaires, d'écoutes et des conseils de classe.

4) Le projet permet de cibler certains points des I.O tels que les projets traitant les domaines de lecture, d'art, de vie en communauté... Cependant, on ne peut traiter tout en projet par manque de temps. De plus, le projet varie selon les matières et toutes ne peuvent faire l'objet d'un projet (ex : les mathématiques).

5) Le projet d'école est composé du projet pédagogique (établi par l'équipe pédagogique, il définit les objectifs et méthodes à mettre en œuvre selon les besoins des élèves) et éventuellement du projet d'action éducative (amélioration des locaux, actions sur les programmes...). Il a pour but de mettre en relation les objectifs nationaux et la situation locale et de définir les stratégies appropriées pour atteindre les objectifs en tenant compte du contexte. Le projet part donc des difficultés et problèmes rencontrés dans l'école. Il concerne les actions des maîtres dans leur classe et la mise en place des cycles, il définit les moyens de favoriser la cohérence des apprentissages, il organise l'ouverture de l'école et le partenariat avec les collectivités locales, les associations, les parents : organisation d'un défi de lecture, activités artistiques et culturelles autour d'artistes régionaux...

6) Le projet de classe est, quant à lui, défini par un professeur ou une équipe. Il rejoint le projet d'école en cherchant à s'adapter plus précisément aux besoins et motivations d'un groupe d'élèves. Il est, contrairement au projet d'école, facultatif. Il part de l'enseignant et des élèves.

7) Des projets d'école spécifiques à la classe unique : ils peuvent être liés à la situation géographique de l'école telle que l'isolement et ces projets visent à le rompre.

Le projet pourra alors être commun à différentes écoles, exemple : POLAR (Projet Original de Lecture et d'Action en Réseau), ce réseau a été conçu par des enseignants de huit classes uniques du Bugey qui voulaient travailler différemment et rompre l'isolement de leur petite structure.

Autre exemple : ouvrir l'école sur l'extérieur grâce à des échanges, sorties, découvertes. L'informatique (l'Internet) peut également permettre aux enfants de communiquer (échange avec une classe citadine...) de s'informer, et de se documenter. Avant l'usage de l'informatique, la photographie était un moyen de communiquer et de s'ouvrir au monde extérieur.

8) Un projet d'action éducative

Créé par la note de service du 24 août 81 pour succéder aux projets d'activités éducatives et culturelles PACTE : ( ex : classes de mer...), le PAE est une des premières réalisations concrètes de la pédagogie du projet.

Il s'agit d'un projet pédagogique mettant en évidence la complémentarité des disciplines nécessitant un montage financier, un programme rigoureux d'actions devant aboutir à une réalisation concrète.



Le PAE s'intègre maintenant dans le volet culturel des projets d'écoles.

#### 9) Une classe à projet artistique et culturel (classe à PAC)

Ce projet doit s'inscrire dans le cadre du volet artistique et culturel du projet d'école et doit s'adresser à tous les élèves d'une classe.

Il organise la rencontre avec une pratique artistique ou culturelle sous la responsabilité pédagogique d'un ou plusieurs professeurs et en collaboration directe avec un partenaire culturel : (un artiste) entre 8 et 15 heures d'intervention sont possibles.

Exemple : peut donner lieu à la découverte d'un monument, peut être bâti sur une période de l'histoire (Renaissance), un mouvement artistique (Surréalisme)...

#### 10) Motiver les enfants autrement que par le projet

La motivation peut être soit extrinsèque : liée aux notes, aux punitions ou récompenses aux parents.. à des phénomènes « externes »

Soit intrinsèque où seuls la curiosité de l'élève, son appétit de connaissances, sa soif d'apprendre seront pris en compte.

Le jeu est un véritable moyen de motiver les élèves.

Le travail en groupe est un moyen de motiver l'élève ; il va pouvoir confronter ses idées aux autres (aiguiser sa curiosité, son esprit compétition accepter des points de vues différents) la collaboration sera alors très enrichissante.

#### 11) Différence entre le travail par thème et le travail par projet.

Exemple d'un thème :

Il fait chaud à partir de ce thème, de nombreuses activités auront un point commun : mais pourront être très éloignées les unes des autres. On va essayer de travailler toutes les matières autour d'un sujet.

Activités mathématiques ; graduations du thermomètre

Langue orale : quand il fait chaud, je ...

Arts plastiques : les couleurs chaudes, le soleil

Découverte du monde : (de la matière) effets de la lumière

E.P.S : Activités dans un espace varié

Dans un projet, on ne va travailler que les matières dont on a besoin. Exemple : le journal d'école : français, informatique, sport, sciences.... Cela semble plus naturel qu'un thème.

## 12) Pluridisciplinarité

Juxtaposition de plusieurs disciplines sur un même sujet.

Exemple : étude de la mer, chaque discipline contribuera dans son domaine particulier à cette étude sans concertation avec les autres. Le thème en est l'illustration parfaite.

### Interdisciplinarité

Le projet concerne l'interdisciplinarité, en effet il s'agit d'utiliser certains champs disciplinaires, et seulement ceux la, afin d'aboutir à la réalisation du projet.

### Transdisciplinarité

Un savoir, une connaissance, un savoir-faire seront utilisés dans d'autres disciplines.

Exemple : le tableau double-entrée travaillé en mathématiques est transdisciplinaire puisqu'il peut être utilisé en E.P.S. lors de relevés de performances. Le français est par excellence une matière transdisciplinaire.