



## « ANCRAGES THEORIQUEs »

L'engagement actif de l'élève questionne sa motivation et sa curiosité. Cet engagement va permettre l'activation et le maintien de l'attention ainsi que la mémorisation.

**« La motivation est la volonté d'atteindre un but malgré les efforts qui sont requis »**

S. Masson

WEBINAIRE du 09 janvier 2024

✓ [Lien vidéo du REPLAY](#)

✓ [Lien du diaporama support au Webinaire](#)



## « QUESTIONS »

### Quelles entrées permettent la motivation ?

- Expliquer l'utilité, l'objectif et les enjeux de l'apprentissage
- Pratiquer des Feedbacks réguliers et immédiats
- Donner le choix entre plusieurs activités
- Fractionner en objectifs atteignables dans un temps court
- Lier l'apprentissage au sentiment de plaisir (défis, situations motivantes et ludiques, cadre bienveillant)

### Pourquoi certains élèves font-ils preuve de davantage de motivation ?

S. Masson explique que « l'état d'esprit dynamique » est le moteur de la motivation. C'est l'état d'esprit qui permet à l'élève de croire en sa capacité de s'améliorer. Elle nécessite de connaître les capacités de son cerveau mais aussi de lier sa réussite à l'acte de faire des efforts en utilisant les bonnes stratégies pour y arriver.

La qualité des Feedbacks et la difficulté de la tâche qui est proposée à l'élève sont donc primordiales

### En quoi la démarche d'investigation en sciences peut-elle engager activement les élèves ?

La démarche d'investigation s'appuie sur la curiosité naturelle des élèves en les associant directement à la formulation du problème posé, ils ont donc nécessairement envie d'y répondre.

Cette dernière dépend des pédagogies dites « actives » et place les élèves dans une posture de chercheur où par des allers-retours entre la réflexion et l'action, ils conçoivent leur propre protocole de recherche en collaborant et en se confrontant avec leurs pairs.

# Quelles pistes pour motiver ses élèves ?



## « POUR ALLER PLUS LOIN »

- ✓ [Le cahier d'investigation](#)
- ✓ [Les compétences psychosociales CPS](#)
- ✓ [La pédagogie du jeu](#)
- ✓ [Des outils numériques : tests et exercices](#)
- ✓ [Le cahier expérience numérique fizziq junior](#)
- ✓ [M@thsenvie](#)



## « APPORTS COMPLEMENTAIRES »

- ✓ [Définitions des pédagogies actives](#)
- ✓ [Vidéo : Impliquer les élèves](#)
- ✓ [Vidéo : La démarche d'Investigation](#)
- ✓ [Podcast : les gestes professionnels](#)