

# APPRENDRE AVEC LE NUMÉRIQUE

Mythes et réalités



## L'utilité et l'utilisabilité : deux facteurs de motivation

Une façon de concevoir la motivation des apprenants face aux technologies est de tenir compte de leurs perceptions des technologies ou des dispositifs. La question est de savoir si les technologies sont bien perçues et jugées utiles par les utilisateurs.

Tout un courant de recherche existe autour de la perception de l'utilité et de l'utilisabilité chez les utilisateurs de technologies en général (Davis, Bagozzi & Warshaw, 1989), mais aussi dans les situations d'apprentissage (ex.: Moran, Hawkes & El-Gayar, 2010).

L'utilisabilité renvoie à la facilité d'utilisation de l'outil pour l'apprenant (facilité pour apprendre à s'en servir, facilité à trouver les fonctions et à réaliser les tâches que l'on souhaite faire, facilité à se repérer dans l'outil, compréhension des erreurs d'utilisation...).

L'utilité renvoie quant à elle à la perception d'apprendre grâce à l'outil et donc d'atteindre ses objectifs d'apprenant (par exemple, l'outil permet de mieux comprendre les contenus du cours; il permet d'apprendre plus rapidement; il permet d'apprendre en faisant moins d'effort).

Ces représentations que l'apprenant a de l'outil participent directement à l'intention d'usage de l'outil (cf. figure1). L'intention d'usage des technologies par les apprenants est influencée d'abord par l'utilité perçue (ou attente de performance) et par l'attitude plus ou moins favorable à l'égard de cette technologie, et dans une moindre mesure par la facilité perçue (ou attente d'effort) (Sumak, Hericko & Pusnik, 2011).

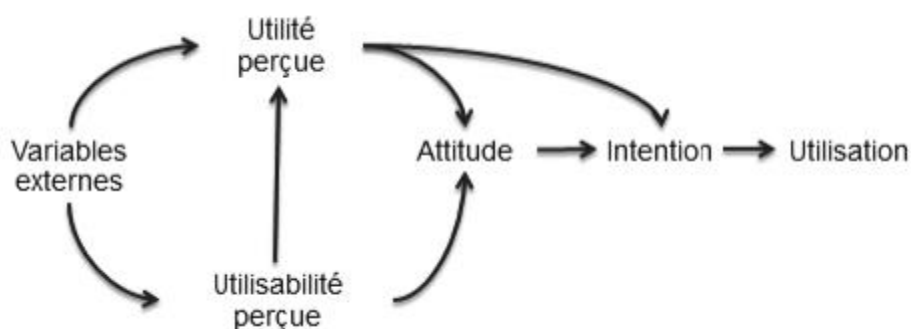


Figure 1 : Base du modèle de l'acceptabilité des technologies (Davis, Bagozzi & Warshaw , 1989)