

SUR L'IDEE DE «RETROACTION»

L'article de Marie-Claude Chevalier (Grand N n° 51) m'a vivement intéressée. L'essai de théorisation du rôle des feed-back dans le processus d'apprentissage, ou, de façon plus limitée, «dans le cadre de la théorie des situations» me semble l'occasion d'explicitier les nombreuses «interactions» du maître et de l'élève ou des élèves entre eux, «interactions» qui modifient, à coup sûr, ce que l'élève ferait seul.

Pourtant l'exemple proposé pour illustrer ce concept de «rétroaction» me laisse vraiment sur ma faim. Si je m'appuie sur la définition donnée par l'auteur en début d'article - «une rétroaction peut être décrite comme une boucle qui permet de recueillir une information à la sortie d'un système, de réinjecter une information à l'intérieur de ce système afin de permettre une régulation de son fonctionnement» - il ne me semble pas que le fait de «proposer aux élèves de faire un dessin» puisse être considéré comme une rétroaction, ce qui doit prouver que je n'ai pas bien compris le sens de ce concept.

En effet, lorsqu'on propose à des enfants de Cours Préparatoire un problème numérique tel que celui de la boîte de chocolat de Nicolas, «faire un dessin» me semble constituer une procédure de résolution, sans doute même, la seule procédure d'entrée disponible, même si quelques enfants peuvent ensuite sortir du simple comptage un à un des chocolats dessinés. Si tel est bien le cas, leur suggérer de «faire un dessin» peut être considéré soit comme un rappel de ce qu'ils peuvent habituellement faire devant un problème à résoudre, soit - si les élèves n'ont pas l'habitude de résoudre de tels problèmes - leur indiquer «la» solution ! C'est bien d'ailleurs ce que relèvent les résultats puisqu'avec la modalité A, aucun élève ne réussit, alors qu'avec la modalité B («le maître dit aux élèves qu'ils peuvent faire un dessin s'il le souhaitent») 14 élèves sur 19 fournissent une réponse juste. Quant à la modalité C (phase 3), il me semble qu'elle non plus ne constitue pas une rétroaction : les élèves sont placés devant un **nouveau** problème à résoudre : «Trouve la boîte de Nicolas» ; il s'agit maintenant de reconnaître une configuration qui a été décrite par «il y a 6 rangées de bonbons. Dans chaque rangée, il y a 4 bonbons». Une fois cette configuration trouvée, si l'élève se souvient de «l'autre» problème..., il ne reste plus qu'à barrer ou entourer 8 chocolats et à compter le reste, comme dans la modalité B.

J'aimerais disposer d'autres exemples de rétroaction pour mieux comprendre leur rôle.