

QUATRE TYPES DE GROUPES D'APPRENTISSAGE CORRESPONDANT A QUATRE OPERATIONS MENTALES (déduction, induction, dialectique et créativité)¹

1. Le groupe d'apprentissage à la pensée déductive

La déduction est, au sens large, l'opération « selon laquelle on conclut rigoureusement d'une ou de plusieurs propositions prises pour prémisses à une proposition qui en est la conclusion nécessaire »².

« La confrontation extérieure (...) joue le rôle de régulateur et permet les ajustements que la réflexion solitaire du sujet n'aurait pas toujours autorisés ». Dès lors, on comprend pourquoi Meirieu nomme le groupe d'apprentissage à la pensée déductive, **groupe d'évaluation réflexive**. Son objectif est de « permettre au sujet de prendre en considération divers points de vue sur ses propos et ses actes » – et non pas seulement sur la façon dont il a conduit une démonstration – « pour pouvoir les modifier en conséquence »³. Une telle « évaluation réflexive » peut être utilisée chaque fois qu'il semble possible et utile d'argumenter ce qu'on a choisi de faire ou de penser.

Evaluation du groupe d'apprentissage à la pensée déductive : « évaluer l'activité intellectuelle de décentration par le comportement du sujet différant son jugement, suspendant l'exécution définitive d'une tâche pour prendre en compte des informations nouvelles, des perspectives critiques et améliorer ainsi sa performance »⁴.

2. Le groupe d'apprentissage à la pensée inductive

L'induction – à l'inverse de la déduction – consiste à élaborer une idée générale ou un principe à partir de données particulières. Par exemple, en matière scientifique, l'apparition répétée d'un phénomène amène à induire une loi universelle. Elle consiste à élaborer des *règles* et des *principes* qui permettent de rendre compte des phénomènes et d'agir sur eux.

Le groupe d'apprentissage à la pensée inductive peut prendre **trois formes** : le classement à partir d'une caractéristique commune, l'ordonnement à partir d'une relation commune, l'abstraction d'une loi ou d'un concept⁵.

Les **principes de méthode** qui gouvernent le groupe d'apprentissage à la pensée inductive sont évidemment analogues à ceux (...) déjà évoqués :

1. On répartit entre les élèves « les matériaux du travail, de telle sorte que chacun d'eux comporte une application de la loi ou une incarnation du concept »⁶.
2. Le projet du groupe est conçu de telle manière qu'il impose à tous d'accéder à l'abstraction (par exemple, après concertation, l'équipe devra formuler en une phrase la « morale » de toutes les petites histoires racontées par chacun ; elle devra donner un nom générique à tous ces objets dont on aura étudié la fonction ou énoncer la loi qui régit tous les phénomènes étudiés, etc.).

¹ D'après Meirieu, P. (1984). *Outils pour apprendre en groupe. Apprendre en groupe ?* – 2. Lyon : Chronique sociale.

² Ibid, p. 36.

³ p. 43.

⁴ p. 42.

⁵ p. 45.

⁶ p. 49.

Les **règles de fonctionnement** du groupe en découlent :

1. On prévoira un **temps de travail individuel** pour que chacun puisse analyser le morceau de puzzle qui lui a été remis.
2. « Dans un deuxième temps, on peut engager véritablement l'apprentissage visé et celui-ci sera facilité par le fait que le projet proposé au groupe impose la confrontation des apports et sollicite chacun pour qu'il dépasse l'exemple qu'il vient d'étudier »⁷.

Exemples de consignes de travail : « je vous demande d'écouter ce que chacun a à dire de l'exemple qui lui a été confié ; ensuite vous ferez un tour de table systématique des hypothèses des uns et des autres pour faire apparaître le « général » à partir du « particulier » ; vous prendrez les décisions à l'unanimité, etc. » (cela pour assurer l'homogénéité du réseau de communication, la prise en compte des opinions de chacun et l'échange des rôles : rapporteur d'éléments particuliers, découvreur de général, etc.).

Evaluation du groupe d'apprentissage à la pensée inductive : « repérer une caractéristique commune à plusieurs éléments, mettre en ordre des éléments à partir des relations fonctionnelles qu'ils entretiennent, appliquer une loi ou un concept »⁸.

3. Le groupe d'apprentissage à la pensée dialectique

La **pensée dialectique** est « le processus par lequel l'individu met en relation des concepts »⁹. Pour l'apprentissage de cette faculté, le **conflit socio-cognitif** s'avère particulièrement fécond : il est plus facile à plusieurs de faire dialoguer les idées entre elles, de les entrechoquer, de les opposer et d'analyser la nature de tous ces rebonds. En fait, la pensée dialectique « fonctionne » à plein chaque fois – et c'est monnaie courante – que le professeur veut faire découvrir aux élèves l'opposition de deux notions, deux procédures, etc. et ce qui peut en rendre raison.

. **L'objectif** d'un tel groupe est de permettre à chacun de ses membres de *percevoir les relations* qu'entretiennent différentes idées et d'*analyser* la nature de ces relations (autrement dit, de construire un *système* d'explication générale qui en rende compte).

. **Méthode et moyens** : comme toujours, le groupe élabore son activité grâce à l'apport diversifié de chaque participant. Tour à tour, chacun présente à ses camarades un élément qui illustre ou met en jeu une des idées affrontées. C'est en dialoguant à partir de ces apports qu'on fait apparaître la nature exacte de ces idées et leurs relations.

. **Mode de fonctionnement** : bien entendu, les rôles sont permutés de temps à autre. Un élève ne défend pas toujours la même idée : sinon, il ne percevrait pas le rapport de celle-ci aux autres.

. **Evaluation** : comme dans les autres groupes d'apprentissage, on invitera les élèves à *appliquer* le système de relations et d'oppositions qu'ils ont produit sur d'autres exemples.

Evaluation du groupe d'apprentissage à la pensée dialectique : « mettre en œuvre un système de propositions induites à travers d'autres matériaux que ceux ayant servi à leur élaboration »¹⁰.

⁷ p. 50.

⁸ p. 53.

⁹ p. 54.

¹⁰ p. 60.

4. Le groupe d'apprentissage à la pensée créative

« Les apprentissages que nous avons envisagés au cours de nos deux derniers types de mise en groupe (...) étaient organisés de manière à permettre au sujet d'accéder à des connaissances précisément définies par le maître »¹¹. Celui-ci sait d'avance ce que produira l'élève : induction et dialectique ressortissent à ce qu'on appelle la **pensée convergente**, celle qui affronte des problèmes qui ont une solution et une seule. Au contraire, il est des exercices scolaires dans lesquels la solution que trouvera l'élève n'est pas prévue ni même prévisible et – au contraire des précédentes – plus elle sera surprenante et inattendue, plus le professeur sera content. Tel est le cas de tous les exercices qui font appel à la **créativité** (...) (**pensée divergente**).

« Ce qui caractérise (...) la **divergence**, (...) c'est la mise en relation d'éléments appartenant à des systèmes différents et dont l'association produit une construction nouvelle, porteuse d'une signification qui n'était pas contenue dans les systèmes antérieurs »¹².

L'aide que le groupe peut apporter à chacun pour développer sa créativité, c'est de constituer un kaléidoscope qui multiplie les points de vue.

. **L'objectif** d'un tel groupe est donc d'aider chacun à se dégager de ses habitudes mentales et à opérer des agencements inattendus, ce qui rend possible ensuite l'élaboration d'idées, d'objets, de méthodes, etc. inédits.

. **La méthode et le mode de fonctionnement** sont analogues à ceux des autres groupes d'apprentissage intellectuel : l'équipe travaille à partir de matériaux apportés par chacun, puis elle s'efforce de réaliser un **projet** qui les intègre tous dans un ensemble cohérent. La nature de ce dernier varie évidemment selon le contexte : ce peut être une théorie, une œuvre artistique, un projet d'action, etc.

Evaluation du groupe d'apprentissage à la pensée créative : « fluidité (nombre de réponses à une question donnée), flexibilité (nombre de catégories dans lesquelles on peut classer ces réponses), originalité (éloignement de ces réponses par rapport aux habitudes et schémas antérieurs) »¹³.

Un exemple, le brain-storming

Il s'agit (...), au sujet d'un thème donné, d'inviter les participants à exprimer spontanément toutes les images qui leur viennent à l'esprit afin de libérer leurs fantasmes inconscients et de susciter, par le libre jeu des associations d'idées, des rapprochements susceptibles de renouveler la vision de la notion considérée.

Les consignes peuvent être les suivantes :

- « Dites tout ce qui vous vient à l'esprit à propos du thème.
- Tout mot, toute image, toute pensée mérite d'être dit, même si ça paraît farfelu, si cela a déjà été dit ou ne semble avoir aucun rapport avec le thème.
- Ne portez pas de jugement sur les mots émis par les autres participants.
- Tout ce qui est dit est noté par un secrétaire (au tableau, sur une feuille...).
- Tout mot, une fois noté, n' « appartient plus à son auteur », mais devient « propriété du groupe » ».

Une fois que le groupe a achevé sa « production », il faut en faire l'**exploitation**. Celle-ci est évidemment fonction des objectifs que l'on poursuit.

¹¹ p. 61.

¹² p. 62.

¹³ p. 71.