

## La rétroaction en aide à l'apprentissage – Des outils numériques utiles

Rédigé par [Michel Lacasse](#), conseiller pédagogique régional du RÉCIT à la formation générale des adultes, en collaboration avec [Sandra Laine](#) et [Johanne Proulx](#), personnes-ressources du Service national du RÉCIT du domaine des langues, Marie-Ève Gonthier, personne-ressource du Service régional du RÉCIT à la formation générale des adultes, et [Jennifer Poirier](#), édimestre du RÉCIT, juin 2017.

Dans l'ensemble de la recherche et de la littérature, la rétroaction est considérée comme l'un des plus puissants facteurs influant sur la réussite et la persévérance scolaires ([Visible Learning, A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement](#), 2008). Elle consiste à donner une information à la suite d'une tâche accomplie par l'élève à un moment ou l'autre de la séquence d'enseignement-apprentissage.

Le ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur (MÉES) définit l'évaluation comme suit : « L'évaluation est le processus qui consiste à porter un jugement sur les apprentissages à partir de données recueillies, analysées et interprétées en vue de décisions pédagogiques et administratives » (Gouvernement du Québec, 2012, p. 2).

Cooper (2011) distingue deux types d'évaluation :

- a) l'évaluation de l'apprentissage;
- b) l'évaluation en aide à l'apprentissage.

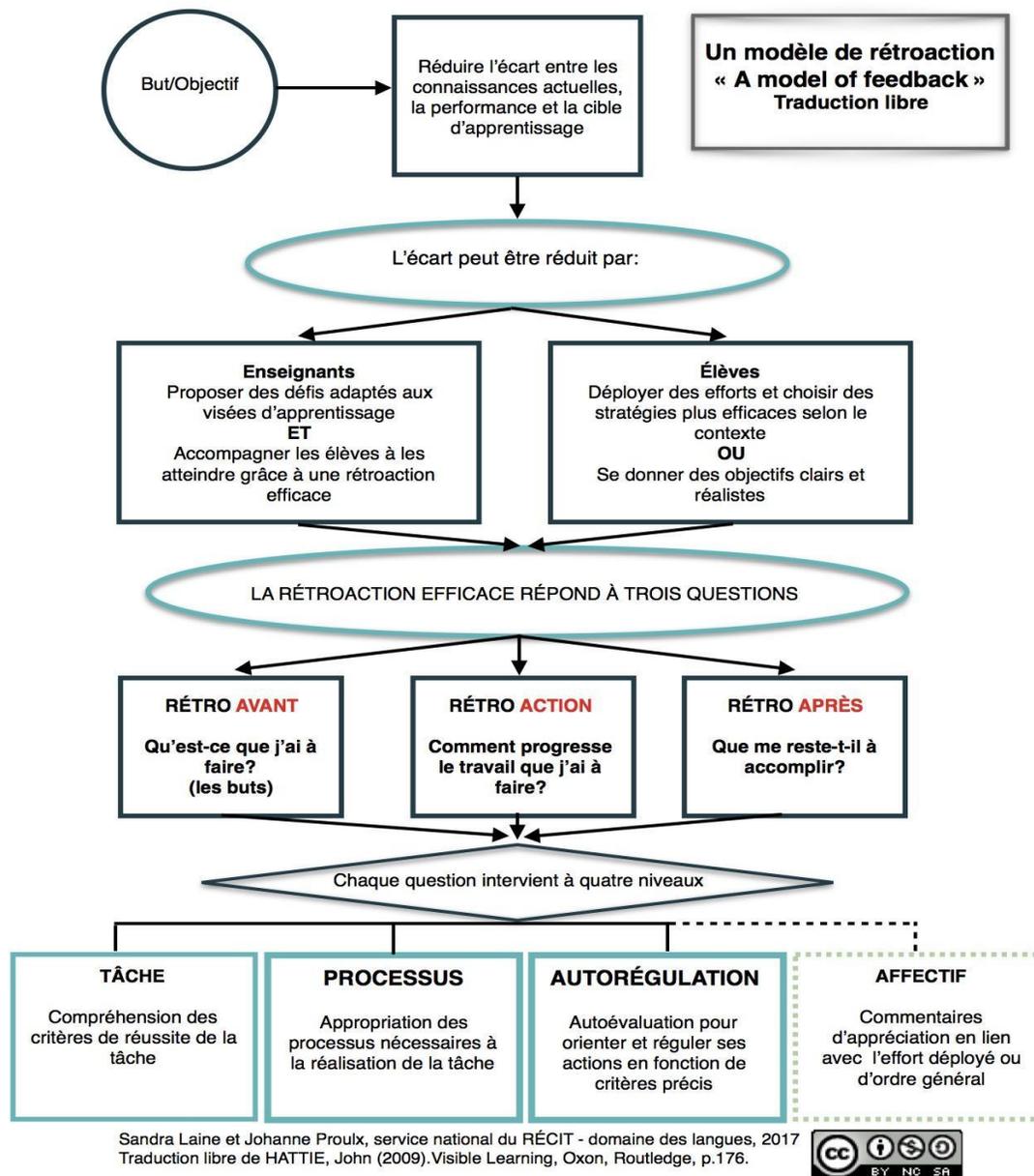
Tandis que l'évaluation de l'apprentissage sert à apprécier le rendement des élèves en fonction de standards établis sous forme de résultats et à renseigner les personnes concernées, l'évaluation en aide à l'apprentissage est davantage liée au processus de rétroaction. En fait, elle vise à informer l'apprenant de sa progression en lui communiquant ses forces, les éléments à améliorer ainsi que les prochaines étapes qui lui permettront de poursuivre ses apprentissages. Ces informations peuvent lui être transmises de différentes façons. C'est ce dont nous traiterons dans cet article.

[Un chantier de travail du RÉCIT](#) à propos des travaux de Hattie (2008) a permis de constater que l'apport des technologies de l'information et de la communication (TIC) dans le processus de rétroaction n'y est pas mentionné. Toutefois, si l'on considère la disponibilité croissante et le développement constant de ces technologies, force est de constater que de nombreux outils pouvant soutenir la rétroaction ont été développés depuis.

Il s'avère donc important, dans un premier temps, de mieux comprendre le rôle de la rétroaction dans l'aide à l'apprentissage et, dans un deuxième temps, d'établir des liens entre les types de rétroaction et le potentiel pédagogique de divers outils numériques.

### La rétroaction selon les recherches de John Hattie

Pour Hattie, la rétroaction s'inscrit dans une démarche qui vise à faire un suivi des apprentissages pour s'assurer que les élèves puissent répondre aux critères de réussite établis et s'ajuster en fonction des besoins émergents. Comme il a été mentionné précédemment, ce chercheur affirme que la rétroaction est l'une des pratiques ayant le plus d'impact sur la réussite des élèves. Le schéma ci-après est la traduction d'un modèle de rétroaction proposé par Hattie dans son livre [Visible Learning](#) (2008, p. 1).



La rétroaction qui est effectuée à la fois au regard de la tâche, du processus et de l'autorégulation est celle qui a le plus d'impact sur l'apprentissage selon les travaux de Hattie. La rétroaction d'ordre général ou affectif a moins d'impact, mais semble assez répandue. De plus, les résultats de la recherche soutiennent que la rétroaction orale est beaucoup plus efficace que celle écrite.

### Les TIC comme outils de rétroaction

La rétroaction peut être donnée de différentes façons. Par exemple, la combinaison de l'oral et de l'écrit semble augmenter la signifiante du processus de rétroaction chez l'élève tout en évitant d'alourdir la charge de travail de l'enseignant (Bélec, 2016). Par ailleurs, plusieurs outils numériques permettent de donner de la rétroaction selon différentes modalités.

Ainsi, comme Perez (2000), nous pouvons considérer qu'elle peut venir :

- de l'élève lui-même (métacognition);
- d'un pair;
- de pairs (en petits ou en grands groupes);
- de l'enseignant;
- d'une application ou d'un logiciel (correcteur en ligne, questionnaire interactif, etc.);
- de matériel présentant un contenu (livre numérique, vidéo interactive, etc.).

## La vidéo

Pour amener l'élève à se donner une rétroaction à lui-même, on peut l'inciter à faire une autoscopie. Selon Antidote (Druide informatique, 2014), il s'agit d'une « technique de formation consistant en l'observation de son comportement par sa propre image filmée ». La caméra d'un téléphone cellulaire, d'une tablette électronique ou d'un ordinateur permet de filmer l'élève avec ou sans aide. Une fois l'enregistrement effectué, la vidéo peut être téléversée dans un service tel que [Vialogue](#). L'enregistrement peut également être effectué en direct avec l'outil [Recap](#), qui permet à un élève ou à un enseignant d'offrir de la rétroaction par écrit. Une telle stratégie offre notamment l'avantage de conserver la vidéo et d'apprécier le développement de la compétence dans le temps.

Par ailleurs, la visioconférence nécessite l'utilisation d'une caméra vidéo et facilite la rétroaction instantanée. Par exemple, un élève peut partager un projet devant des pairs ou des parents physiquement éloignés et répondre aux questions de son auditoire ou accueillir les commentaires selon différents critères (ajustement du volume de la voix, du débit et du rythme, recours au registre de langue approprié, clarté des propos, choix du vocabulaire, etc.). On peut également penser au mouvement [#Observeme](#), qui incite les enseignants à demander de la rétroaction à leurs pairs, une idée qui peut être adaptée aux élèves. Cette idée est présentée dans [La rétroaction donnée à l'enseignant... pourquoi pas par ses pairs?](#) (Michel Lacasse, 2017). Grâce à des outils tels que [Skype](#), [Appear.In](#), [TeamViewer](#) et [Periscope](#), les auditeurs peuvent donner une rétroaction à partir de leur appareil. Par exemple, Periscope offre un outil de clavardage et permet l'envoi de « cœurs » à l'écran. L'auditeur peut signifier son appréciation de la présentation, et ce, en direct.

## L'audio

De la rétroaction audio peut également être donnée, et ce, autant de l'élève à lui-même que de la part de ses pairs ou de son enseignant. Un logiciel de montage audio tel qu'[Audacity](#) ou tout appareil mobile muni d'une enregistreuse peut être utilisé pour enregistrer un message.

Par exemple, un élève enregistre sa production, comme un balado, afin de s'assurer que la prononciation, le volume, le débit et l'intonation sont appropriés et qu'il soutient l'intérêt de son auditoire. Il vérifie aussi si le contenu tient compte du destinataire (accessibilité de l'information, choix des mots, registre de langue, etc.).

Dans un même ordre d'idées, un enseignant pourrait enregistrer des situations d'interaction orale pour observer, chez ses élèves, le développement d'une compétence en cours d'apprentissage. Il serait aussi intéressant de garder ces traces dans le portfolio numérique de l'élève. Il est à noter qu'il est possible de combiner rétroaction écrite et rétroaction orale, notamment grâce à des outils comme [Vocaroo](#), qui permettent d'ajouter des annotations vocales à un texte.

## Les outils de rétroaction en lecture ou en écriture

De nombreux outils tels que [Notability](#), [iAnnotate](#) et ceux proposés par [Google](#) et [Microsoft](#) permettent d'ajouter des commentaires directement dans un texte. Par exemple, un enseignant ou des pairs peuvent écrire en marge du texte lors de la rédaction d'une histoire au moyen de Google Docs, un logiciel de traitement de texte basé sur le Web. Ces traces deviennent une rétroaction précieuse pour l'auteur à une étape ou l'autre du processus d'écriture. L'option « Suivi des modifications » indique les différentes manipulations textuelles effectuées. Par la suite, l'élève, l'enseignant ou les pairs ont la possibilité d'échanger quant aux suggestions faites. Ces dernières peuvent aussi être transmises en direct à l'aide d'un outil de clavardage. [Google Documents](#) et [EtherPad.RECIT](#) offrent cette fonctionnalité. L'article [Écrire un texte par l'entremise du clavardage pédagogique](#) traite des effets du clavardage en contexte de rédaction. Enfin, certaines applications et certains logiciels sont spécialement conçus pour la rétroaction. C'est le cas des outils d'aide à la lecture et à l'écriture tels que [WordQ](#), [Lexibar](#), [Dys-Vocal](#) et [Antidote](#).

## Les questionnaires ou sondages interactifs

Il est également possible de créer des vidéos et des questionnaires interactifs grâce à [Socrative](#), [Kahoot](#), [Plickers](#) ou [EDpuzzle](#) ou encore des sondages à l'aide de [Mentimeter](#). Lorsqu'ils ont été préalablement configurés, ces outils offrent une rétroaction à l'apprenant en lui fournissant des informations relatives à ses réponses. Ce type de questionnaire peut être utilisé individuellement ou en groupe.

Par exemple, l'enseignant peut poser une question aux élèves à la suite de la lecture d'un album jeunesse à l'aide de Socrative. En répondant à la question, le lecteur peut obtenir une rétroaction immédiate en lien avec la réponse attendue, grâce à une explication préalablement rédigée par l'enseignant. Cette rétroaction peut même favoriser les échanges entre les élèves et la poursuite de la réflexion. Pourquoi ne pas inviter les élèves à rédiger leurs propres questions?

## Les réseaux sociaux

Les réseaux sociaux sont un excellent moyen d'offrir de la rétroaction. Par exemple, les blogues permettent de commenter des articles publiés par un auteur. De plus, des médias sociaux comme [Facebook](#), [Twitter](#) ou [Instagram](#) offrent une rétroaction standardisée (le fameux « J'aime » en tant que validation sociale) en plus de permettre d'écrire des commentaires sur une publication. Ainsi, dans un contexte pédagogique, la rétroaction donnée à l'élève dans un réseau social peut tout aussi bien provenir de ses pairs ou de son enseignant que de ses parents. Elle est donc riche à souhait.

## Les outils de suivi ou de consignation

Dans un contexte où les élèves ont un horaire personnalisé, cheminent dans une classe multiprogramme, suivent un programme particulier, etc., des outils peuvent faciliter le suivi des apprentissages : un tableur (ex. : une feuille de calcul dans [Google](#)), un logiciel de base de données (ex. : [Access](#)), etc. Un échéancier peut être intégré à un portfolio numérique (ex. : [Seesaw](#), [Mahara](#)) ou à un portail (ex. : [Moodle](#)) pour que l'élève puisse, par exemple, déposer des travaux, auxquels l'enseignant aura accès. Ce dernier pourra alors lui donner une rétroaction selon certains critères prédéterminés.

## Conclusion

La rétroaction à « l'élève fait partie intégrante du renouveau en évaluation, notamment lorsqu'il est question d'intégrer l'évaluation à l'apprentissage. Évaluer pour faire apprendre, voilà l'objectif qu'on devrait poursuivre, à travers certaines formes d'épreuves ou d'exercices » (Scallon, 1999 et 2003, cité dans Scallon, 2004, p. 326). C'est en misant sur la rétroaction qu'il devient plus aisé de valoriser le rôle de l'erreur en cours d'apprentissage puisque, comme le souligne John Hattie (Zegarac, 2013), c'est lors d'erreurs que la rétroaction et l'apprentissage sont les plus signifiants. Les réflexions à ce sujet se multiplient, ce qui enrichit notre compréhension. La publication suivante va dans ce sens :

- [La rétroaction pédagogique avec les TIC... pour établir un dialogue avec les apprenants](#), Claude Frenette, juin 2017.

De par leur développement constant, les technologies évoluent parallèlement à notre compréhension de la rétroaction et, par le fait même, soutiennent de mieux en mieux l'apprenant dans son parcours.

**Le présent article est résumé dans un document infographique. [Cliquer ici](#)**

## Références

Bélec, C. (2016). « La rétroaction multitype : quand la combinaison de différents types de rétroactions aide nos étudiants... et nous simplifie la vie ». *Pédagogie collégiale*, 29. Repéré en mai 2017 à <http://aqpc.qc.ca/revue/article/retroaction-multitype-corriger-des-redactions-quand-combinaison-differents-types>.

Cooper, D. (2011). *Repenser l'évaluation : stratégies et outils pour améliorer l'apprentissage*, Montréal, Modulo.

Druide informatique (2014). Antidote (version 8) [logiciel]. Montréal, Druide informatique.

Gouvernement du Québec (2012). *Politique d'évaluation des apprentissages*. Version abrégée. Repéré en mai 2017 à [http://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site\\_web/documents/dpse/evaluation/13-4602-03.pdf](http://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site_web/documents/dpse/evaluation/13-4602-03.pdf).

Hattie, J. (2008). *Visible Learning, A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*, London, Routledge.

Le générateur d'échéancier (2016). Repéré en mai 2017 à <http://mahara.ticfga.ca/user/laroched/le-generateur-d-echeancier>.

Perez, M. (2000). *Types de feedback privilégiés*. Repéré en mai 2017 à <http://mperez.profweb.ca/resolutiondeprobleme/defRetroTypes.html>.

Scallon, G. (2007). *L'évaluation des apprentissages dans une approche par compétences*, Bruxelles, De Boeck Supérieur, 2<sup>e</sup> édition.

Zegarac, G. (2013). « Connaître l'impact : l'enseignement, l'apprentissage et le leadership. Entrevue avec John Hattie ». *En conversation*, vol. 4, n° 2. Repéré en mai 2017 à <http://www.edu.gov.on.ca/fre/policyfunding/leadership/spring2013Fr.pdf>.