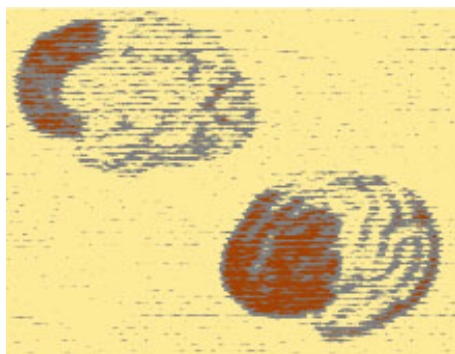


<http://transformerlaviolencedeseleves.com/spip.php?article13>



# Deux erreurs dans la première édition de 2010

- Le livre -



Date de mise en ligne : dimanche 18 février 2007

---

Copyright © Transformer la violence des élèves - Cerveau, motivation,  
apprentissage - Tous droits réservés

---

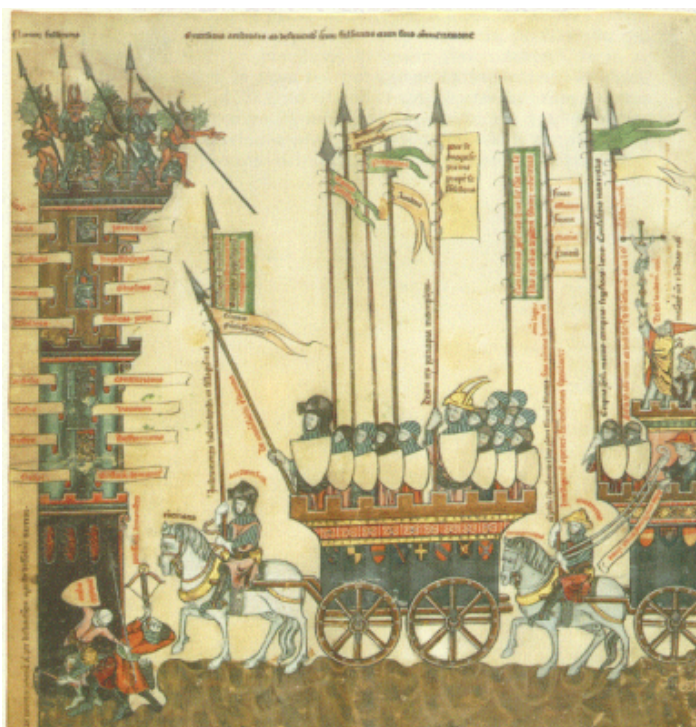
Vous trouverez dans cet article les éléments manquants de l'édition 2010.

Les erreurs ont été corrigées lors de la réédition.

## La figure 15.2 "l'origine diabolique de l'erreur" de la page 175 a disparu !

Pour une raison que nous n'expliquons toujours pas l'illustration suivante a disparu de l'ouvrage juste avant son impression...

Importante pour comprendre la peur de l'erreur lors d'un apprentissage, nous réparons la nôtre en rajoutant cette figure sur ce site.



Dans le Breviculum élaboré par son disciple Thomas le Myèsier, la miniature n° 6 constitue un document pédagogique, fabriqué à la demande de Raymond Lulle, pour illustrer la lutte contre l'erreur.

### **L'HERITAGE DU MOYEN ÂGE : L'ASSIMILATION DE L'ERREUR AU MALSAIN**

Au Moyen Âge, les lettrés abandonnent le mouvement à l'origine de la démarche scientifique initié par Thalès et repris par Socrate, et considèrent qu'il faut éradiquer l'erreur. L'erreur n'est plus le témoin de ce qui met la pensée en mouvement, mais le signe de l'égarement et de l'intervention diabolique. Or le terme « erreur » vient du latin *errare* : aller au hasard, ce qui ne doit pas être nécessairement perçu négativement car cela peut correspondre à une certaine liberté. Quand un bateau erre autour de son ancre, l'errance c'est l'ensemble de ses degrés de liberté, c'est-à-dire de la surface où ses déplacements sont possibles. La psychologie et la neurologie ont montré que les êtres humains, plus que les autres mammifères, sont prédisposés à éprouver du plaisir dans l'exploration et l'expérimentation, bref à s'aventurer hors des frontières du connu. Des travaux récents montrent en effet que dans le cerveau des mammifères, une sécrétion de dopamine (neuromédiateur associé au plaisir) se produit au moment précis où l'animal trouve la bonne réponse au problème de labyrinthe qui lui est posé, et cela dans les aires frontales dévolues, comme chez l'Homme, à l'apprentissage.

**La société médiévale a utilisé deux principaux moyens pour traiter ces explorateurs nés que sont la plupart des enfants.**

Le premier a consisté à simplifier à l'extrême la pensée cognitive en la ramenant à des enchaînements linéaires de syllogismes. Malgré un raisonnement formellement juste, cette logique ne permet pas de tester la validité de ses prémisses, mais elle convient aux valeurs médiévales où le syllogisme est l'arme qui permet au bien, c'est-à-dire au vrai, de triompher du mal et du vice que représente le faux.

Le second moyen a consisté à greffer sur l'erreur, événement cognitif incontournable de tout apprentissage, une valeur morale. Si l'erreur devient une faute, elle appartient au registre du Mal. L'errant, l'explorateur, l'expérimentateur, le déviant devient coupable et doit être puni. Sur la miniature n° 6 (figure 15.2), datant du XIVe siècle illustrant l'oeuvre de Raymond Lulle, philosophe influent en Occident, l'erreur est montrée en lien direct avec le Mal. Dans la Tour de l'Erreur à gauche, on distingue la Vérité retenue prisonnière par les démons, les vices et les sophismes. Au centre et à droite, la Philosophie, représentée par deux chars de combat, entreprend de la délivrer. Le premier est conduit par Aristote, qui tient haut et ferme une lance représentant la puissance du syllogisme, son cheval s'appelle raison ; le second, par son disciple arabe Averroès sur un cheval nommé imagination, qui est cependant tenu en laisse par un cardinal à cause de certaines de ses doctrines peu orthodoxes. Dans le premier char, des guerriers personnifient les instruments logiques de la lutte contre l'erreur. Dans le second char se tient le pape tenant haut la croix du Christ.

Avec cette transmutation de l'erreur en faute, les apprentissages vont devenir plus difficiles à supporter puisque l'apprenant va être obsédé par la peur de se tromper et l'histoire a d'ailleurs montré que jusqu'aux trois révolutions occidentales (anglaise, nord-américaine, française), il n'a pas fait bon de penser autrement que la norme ! Et depuis, c'est toujours une activité dangereuse dans certains pays sur cette planète.

## La figure 6.1 a aussi disparu !

Le chapitre 6 : Trois systèmes de motivation en interaction... enfin complet !

La figure 6.1 présente les deux systèmes de motivation opposés et complémentaires : la motivation de sécurisation et la motivation d'innovation.

[Téléchargez le chapitre 6 complet du livre :](#)