

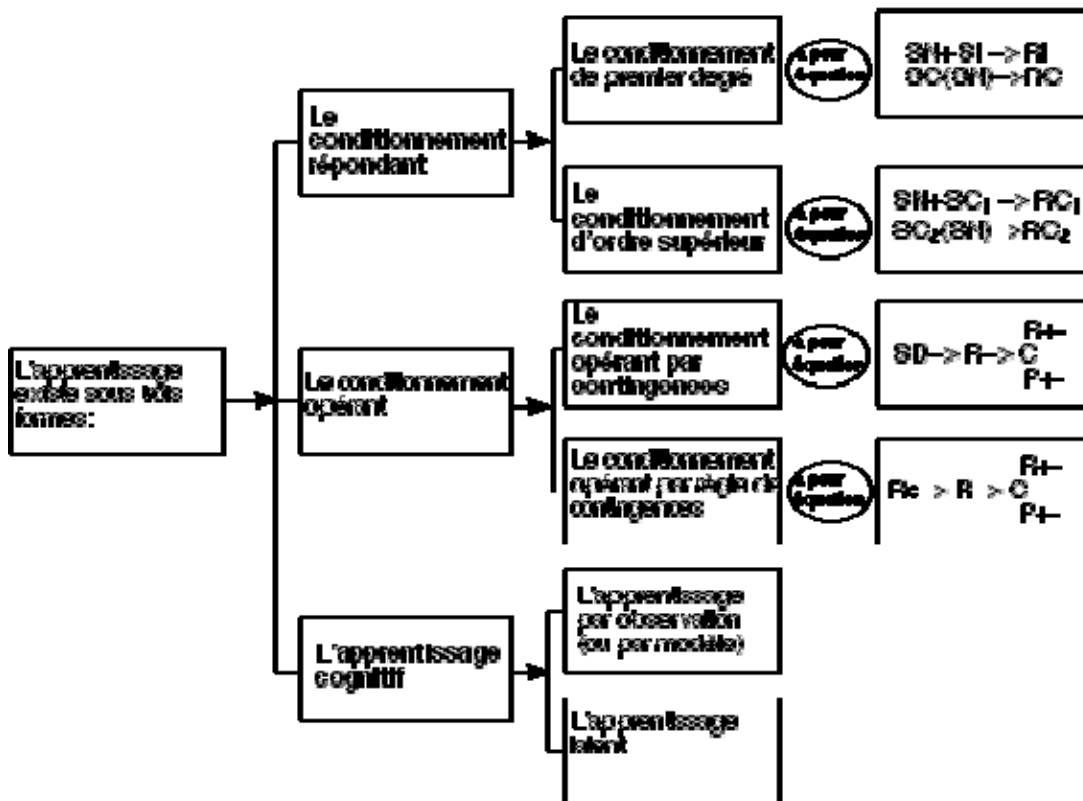
L'approche comportementale

Le terme « comportementale » vient de l'anglais behavior qui signifie « comportement ».

Le behaviorisme peut être décrit comme une approche qui se concentre sur l'étude du **comportement observable** et du rôle de **l'environnement** en tant que **déterminant du comportement**.

Le behaviorisme ou comportementalisme explique l'apprentissage comme une modification du comportement observable ou non, modification résultant de la conséquence d'une réponse à des **stimuli extérieurs** (environnement externe) ou à des **stimuli intérieurs** (environnement interne), sur l'organisme.

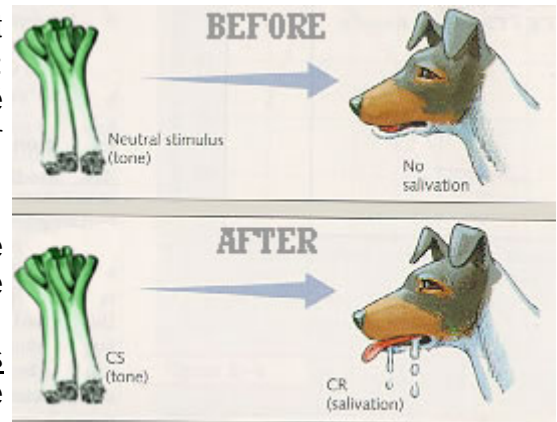
Un comportement pourrait apparaître par 1- conditionnement répondant (classique), 2- conditionnement opérant, ou par 3- apprentissage cognitif (modelage)¹



¹ Sources : <http://www.cjonquiere.qc.ca/schum/PSY/mh-notesdev4.doc> <http://www.harvardsquarelibrary.org> <http://www.mhhe.com> http://fr.wikipedia.org/wiki/Conditionnement_classique<http://web.syr.edu>

1- Conditionnement répondant (classique) Pavlov

La plupart des théories de l'apprentissage reconnaissent trois grandes variables dans le processus : l'environnement qui stimule, l'organisme qui est stimulé et le comportement ou la réponse de l'organisme par suite de la stimulation. Le schéma classique est donc :



Stimulus neutre (SN): Stimulus qui ne déclenche, à prime abord, aucun réflexe, aucune réponse ou qui ne déclenche pas la réponse souhaitée.

Stimulus inconditionnel (SI) (ou stimulus inconditionné): Stimulus qui déclenche une réponse de manière réflexe, sans apprentissage nécessaire.

Réponse inconditionnelle (RI) (ou réponse inconditionnée): Réponse déclenchée par un stimulus de manière réflexe, sans apprentissage nécessaire. Elle peut se manifester sous forme d'émotion ou de réflexe.

Stimulus conditionnel (SC) (ou stimulus conditionné): Stimulus initialement neutre (SN) qui finit par déclencher une réponse conditionnelle (RC) lorsqu'il a été associé à un stimulus inconditionnel (SI).

Réponse conditionnelle (RC) (ou réponse conditionnée): Réponse déclenchée par un stimulus conditionnel (SC) lorsqu'il a été associé à un stimulus inconditionnel (SI) (ainsi donc que la réponse inconditionnelle (RI)).

2- L'apprentissage skinnerien-opérant Skinner

L'apprentissage skinnerien-opérant repose sur 2 éléments, soit le **renforcement** et la **punition** pouvant chacun être, soit **positif** soit **négatif**. Ces termes doivent être pris dans le sens précis du conditionnement opérant :

Renforcement : Conséquence d'un comportement qui rend **plus probable** que le comportement soit reproduit de nouveau. *Donc, on vise à faire apparaître un comportement souhaité.*

Punition : Conséquence d'un comportement qui rend **moins probable** que le comportement soit reproduit de nouveau. *Donc, on vise à faire disparaître un comportement non-souhaité.*

Un renforcement ou une conséquence peut être soit :

Positif : Par l'**ajout** d'un stimulus agissant sur l'organisme. (À ne pas confondre avec *bien*)

Négatif : Par le **retrait** d'un stimulus agissant sur l'organisme. (À ne pas confondre avec *mal*)

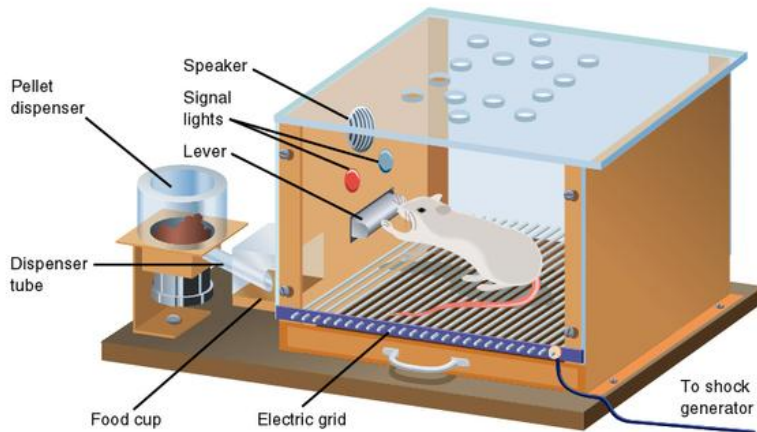
Ainsi, il existe 4 types de conditionnement opérant :

Renforcement positif : Procédure par laquelle la probabilité de fréquence d'apparition d'un comportement tend à augmenter suite à l'ajout d'un stimulus appétitif contingent à la réponse *Ex: Ajout d'une récompense, félicitations...*

Renforcement négatif : Procédure par laquelle la probabilité de fréquence d'apparition d'un comportement tend à augmenter suite au retrait d'un stimulus aversif contingent à la réponse. Ex: Retrait d'une obligation, d'une corvée...

Punition positive : Procédure par laquelle la probabilité de fréquence d'apparition d'un comportement tend à diminuer suite à l'ajout d'un stimulus aversif ou conséquence aversive contingente au comportement cible. Ex: Ajout d'une obligation, d'une corvée...

Punition négative : Procédure par laquelle la probabilité de fréquence d'apparition d'un comportement tend à diminuer suite au retrait d'un stimulus. Ex: Retrait d'un privilège, d'un droit...



Il existe 2 sortes de renforçateurs (éléments de renforcement) :

Renforçateur primaire : Le renforçateur répond directement à un besoin essentiel de l'individu. Ex: Nourriture...

Renforçateur secondaire : Le renforçateur est un renforçateur par un certain apprentissage fait au préalable. Ex: Jouet, argent...

Ceci étant dit :

À mon avis, il y a au moins cinq raisons pour lesquelles il faut bannir les systèmes de récompenses. D'abord parce qu'ils sont **mal appliqués**: ils ne suivent pas les principes behavioristes qui devraient les régir et sont trop souvent appariés à des systèmes de punition. Deuxièmement, parce qu'ils constituent une **intervention trop complexe, impraticable et parfaitement inutile dans une école ordinaire**. En troisième lieu, parce qu'ils sont **tout simplement inefficaces**. Ensuite, parce qu'ils procèdent d'une **conception réductionniste de la motivation** qui prend appui sur la récompense comme moyen de motivation. Cinquièmement, parce qu'ils contribuent, quoiqu'on en dise, à **miner la motivation intrinsèque**, et ceux qui les mettent en place omettent d'utiliser des stratégies de motivation plus pertinentes.

Jean Archambault, Ph.D. <http://www.aqps.qc.ca/public/publications/bulletin/09/09-02-01.htm>

Constats :

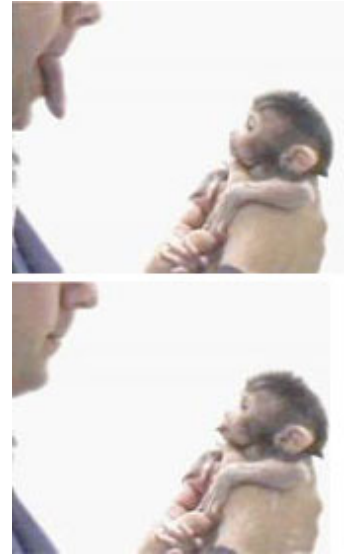
- ☆ Les systèmes de récompenses sont mal appliqués
- ☆ Les systèmes de récompenses constituent une intervention trop complexe, inutile à l'école
- ☆ Les systèmes de récompenses sont inefficaces
- ☆ Les systèmes de récompenses procèdent d'une conception réductionniste de la motivation
- ☆ Les systèmes de récompenses contribuent, quoiqu'on en dise, à miner la motivation intrinsèque

3- L'apprentissage cognitif (vicariant – par observation) Bandura

Apprentissage par observation : apprendre un comportement en observant ce même comportement exécuté par un modèle. Chez l'enfant, l'imitation constitue une importante forme d'apprentissage.

Apprentissage vicariant (ou par modèle) : processus qui se manifeste lorsque, après avoir observé le comportement d'une autre personne (modèle) et aussi les circonstances ainsi que les conséquences de ce comportement, l'observateur modifie son propre comportement dans des circonstances semblables et adopte celui du modèle.

☆ Ce type d'apprentissage favoriserait le sentiment d'autoefficacité

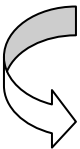


Les être humains **apprennent par observation et imitation**; de plus, ils peuvent apprendre en participant personnellement à cet apprentissage.

Les individus ont tendance à **modeler leurs comportements en observant certains autres auxquels ils peuvent s'identifier**; cette identification se fait en fonction de l'évaluation du niveau de similarité qu'une personne a envers une autre, **ainsi que du niveau d'attachement liant cette personne à une autre**. En d'autres mots, plus une personne a des points communs avec vous, plus vous lui êtes attaché, et plus vous aurez tendance à imiter ses comportements.

Des exemples d'activités par apprentissage vicariant ou par observation

- ☆ Programmes d'entraînement aux habiletés sociales
- ☆ Programmes de résolution de conflit



Que retrouve-t-on, notamment, dans ces programmes ? Consultez : [La compétence et les habiletés sociales](#)
cours # 4

Le jeu de rôle : Le jeu de rôle permet aux adolescents d'explorer les pensées et les émotions d'une autre personne en se comportant, dans un contexte dramatique, comme le ferait cette personne.



- ✓ une mise en situation
- ✓ la réalisation d'un atelier de *théâtre-forum* ;
- ✓ atelier de formation « *Les pairs aidants* »



La rétroaction fréquente (ou feedback) serait déterminante dans l'acquisition de comportements souhaités.