



Béhaviorisme

Le béhaviorisme se caractérise notamment par Thorndike avec l'apprentissage par essai et erreur, et par Pavlov avec le conditionnement répondant.

Dans le premier cas, Thorndike met un chat qui a faim dans une cage. En dehors de celle-ci, il y a de la nourriture. Si ce dernier arrive à ouvrir la porte qui a un loquet, il pourra dès lors avoir accès à la nourriture. L'animal va essayer différents comportements jusqu'au moment où il arrive, par hasard à manœuvrer le loquet correctement afin d'avoir accès à la nourriture. Chaque fois que l'expérience sera répétée, l'animal mettra de moins en moins de temps pour ouvrir la porte jusqu'à ce que vienne le moment où il y arrive directement. Dès lors, l'apprentissage est réalisé. L'animal a donc fait divers essais, mais à chaque erreur il changeait de conduite pour arriver à ne garder que celle qui parvient à ouvrir la porte. L'animal ici est actif.

Dans le deuxième cas, Pavlov donne de la nourriture à un chien, mais en même temps fait retentir une cloche. Il répète cette situation plusieurs fois jusqu'au jour où il fait retentir la cloche, mais ne lui présente pas de nourriture. Le chien salive lorsqu'il entend le bruit de l'objet. Ce dernier a donc fait une association entre le son de la cloche et la présentation simultanée de la nourriture. Dès lors, la réaction conditionnelle est réalisée, car la cloche qui est un stimulus neutre change en stimulus conditionnel qui cause chez l'animal une réaction salivaire. Cette dernière est intitulée réponse conditionnelle. Ici l'animal n'est pas actif.

Néo-béhaviorisme

Après le béhaviorisme, le néo-béhaviorisme arrive en mettant en avant que le sujet soit actif dans son apprentissage. Skinner propose le conditionnement opérant. Il met un rat dans une cage et s'il arrive à faire pression correctement sur le levier (réponse), il y a de la nourriture (agent de renforcement). Le rat va alors faire aller le levier (stimulus) de plus en plus pour avoir accès à la nourriture. Quand on supprime la nourriture, ce dernier continue tout de même à faire aller le levier. L'apprentissage est alors réalisé. Car il n'y a plus besoin d'avoir de la nourriture (agent de renforcement) pour que le lien entre le stimulus et la réponse se fasse automatiquement. L'animal est actif.

Pour Thorndike l'erreur fait partie de l'apprentissage alors que pour Skinner il doit y avoir le moins d'erreurs possibles d'où l'appellation « apprentissage sans erreur ».

Cognitivism

Le cognitivism s'oppose au néo-béhaviorisme (et au béhaviorisme) et lui succède. Ici, les facteurs sont internes à l'individu : processus cognitif interne à l'individu. Parfois, l'apprenant doit utiliser des stratégies et notamment des cognitives.

Ce modèle d'apprentissage se divise en trois sous-parties :

- le traitement de l'information (qui permet la mémorisation par différentes étapes). Les cartes conceptuelles (celles-ci sont un exemple parmi tant d'autres) permettent de favoriser l'apprentissage au niveau de la mémorisation. D'une part en agissant au niveau du sujet : En effet, lorsque l'apprenant en élabore une, il doit à l'aide de l'organisation des réseaux sémantiques, organiser spatialement des informations issues de concepts et les

mettre en lien. D'autre part, en agissant au niveau du matériel : elles permettent de mettre en relation des concepts et les liens entre ceux-ci en les présentant spatialement.

- Le cognitivisme pédagogique : Bruner propose l'apprentissage par découverte, c'est-à-dire l'élève découvre de manière active ce qu'il doit apprendre (concepts et principes). Lors de son apprentissage, l'élève peut avoir du soutien qu'on va appeler « étayage ». Il s'agit pour ce dernier d'être guidé pendant l'apprentissage par un enseignant, des pairs ou un dispositif pédagogique.
- Le constructivisme : Le constructivisme fait partie du cognitivisme. L'enfant interagit avec la structure cognitive qui le caractérise et son milieu (ce qui est contraire au béhaviorisme puisque l'apprenant est influencé par son milieu). Si l'individu produit une interaction avec des pairs on va alors parler de socio-constructivisme. L'enseignant peut avoir la position de médiateur lors des apprentissages lorsque ceux-ci sont impliqués par un haut niveau de capacités cognitives.

Néo-cognitivisme

Le néo-cognitivisme découle du cognitivisme.

Pour Bruner, l'école doit être un lieu où les apprenants doivent pouvoir apprendre en s'aidant mutuellement. Il y a donc là une communauté d'apprenants. Dans celle-ci, des interactions pédagogiques de soutien peuvent survenir : un adulte ou un pair plus avancé aide l'apprenant en difficulté en s'occupant des tâches qui dépassent ses capacités et en lui laissant alors les tâches qu'il sait faire. Dès lors, on peut parler d'étayage. Dans une communauté d'apprenants, l'instituteur ne doit pas être celui qui déverse le savoir mais bien un médiateur.

Afin de traiter l'information, Perkins utilise le terme « individu plus » pour caractériser les ressources cognitives interne de l'individu et celles données par l'environnement. Pour Salomon, les outils que l'environnement nous donne jouent le rôle de médiateur en organisant le fonctionnement cognitif. Ils ont dès lors un rôle d'artefact. Ce dernier permet de comprendre les liens entre l'environnement et ressources disponibles chez l'individu.

Pédagogie de la maitrise

La pédagogie de la maitrise suit le néo-béhaviorisme. Celle-ci renforce l'apprentissage à l'aide d'autres facteurs.

Les objectifs doivent être clairs. Ceux-ci sont issus de Skinner, selon lui, les objectifs à atteindre suite à un enseignement sont définis en fonction du comportement de l'apprenant que l'on peut observer. L'enseignant facilite les apprentissages, il est médiateur.

L'apprentissage social

L'apprentissage social provient du béhaviorisme.

Bandura parle de « sentiment d'efficacité personnelle » pour désigner la capacité de l'apprenant à développer sa confiance à l'obtention d'une réponse correcte. Si celui-ci accroît cette capacité, il sera confiant que sa réponse apportera la récompense souhaitée.