

Introduction à la psychologie - L'approche cognitive et la perception

Cours de L1 (20 CM)

Marseille

Les mardi 25 janvier, 01/ 22 février, 01/ 8/15,/22, 29 mars
et 05/28 avril de 14h à 16 h(C1) ou 16h à 18h (C2) Amphi 1

Gap

Les vendredi 04/11/18 /25 mars et le 01 avril de 09h à 13h

QCM

Jean Baratgin

Web

<http://www.staps.univ-mrs.fr/>

Accès restreint

étudiant

étudiant en licence 1

nom d'utilisateur licence 1

(tout en minuscule sans espace)

mot de passe 11-0203

(tout en minuscule sans espace)

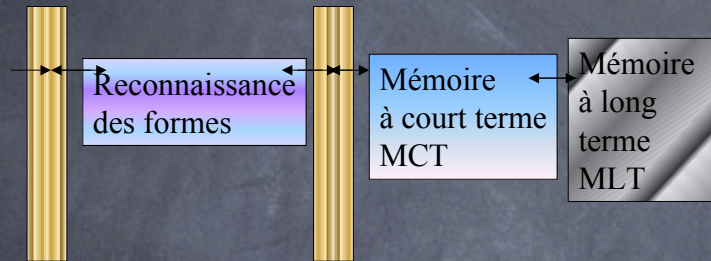
Répertoire COM3

Biblio

- Roulin, J. L. (1998). Psychologie Cognitive. Collection grand amphi, Breal.
- Reed, S. K. (1999). Cognition. Théories et applications. De Boeck University
- Bruce, V. & Green (1993). La perception visuelle. PUF
- Gardner, H. (1985/1993). Histoire de la révolution cognitive. Bibliothèque scientifique Payot.

Plan

L'approche cognitive



Les origines et les fondements



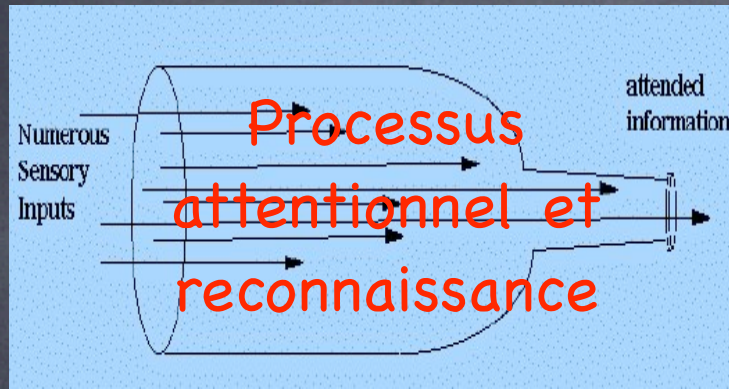
I. L'organisation perceptive



II. Reconnaissance des objets



Plan suite



1- Introduction à l'approche cognitive

- Définition et domaine

 - Psychologie cognitive et notions de bases

- Les étapes d'un modèle d'information

 - Registre d'information sensorielle

 - Filtre

 - Reconnaissance des formes

 - Étape de sélection Mémoire à court terme Mémoire à long terme

 - Jugement et décision

1- Introduction à l'approche cognitive

- ◉ Définition et domaine

 - Psychologie cognitive et notions de bases

- ◉ Les étapes d'un modèle d'information

 - Registre d'information sensorielle

 - Filtre

 - Reconnaissance des formes

 - Étape de sélection
 - Mémoire à court terme
 - Mémoire à long terme

 - Jugement et décision

Psychologie cognitive



Ulric Neisser

«□La psychologie cognitive se réfère à tous les processus par lesquels l'input sensoriel est transformé, réduit, élaboré, stocké, rappelé et utilisé□»

Ulric Neisser (1967)

Psychologie cognitive



Ulric Neisser

«□La psychologie cognitive se réfère à tous les processus par lesquels **l'input sensoriel est transformé**, réduit, élaboré, stocké, rappelé et utilisé□»

Représentation du monde n'est pas un enregistrement passif de notre environnement physique

Psychologie cognitive



Ulric Neisser

«□La psychologie cognitive se réfère à tous les processus par lesquels l'input sensoriel est transformé, **réduit**, élaboré, stocké, rappelé et utilisé□»

L'information immédiate est perdue

Nous ne pouvons prêter attention qu'à une petite partie des stimulations physiques



Nous ne pouvons prêter attention qu'à une petite partie des stimulations physiques



Psychologie cognitive



Ulric Neisser

«□La psychologie cognitive se réfère à tous les processus par lesquels l'input sensoriel est transformé, réduit, élaboré, stocké, rappelé et utilisé□»

Construction active

Psychologie cognitive



Ulric Neisser

«□La psychologie cognitive se réfère à tous les processus par lesquels l'input sensoriel est transformé, réduit, **élaboré**, stocké, rappelé et utilisé□»

Ajout à
l'input
sensoriel



de Proust

Ajout à l'input sensoriel



Et bientôt, machinalement, accablé par la morne journée et la perspective d'un triste lendemain, je portai à mes lèvres une cuillerée du thé où j'avais laissé s'amollir un morceau de madeleine. Mais à l'instant même où la gorgée mêlée des miettes du gâteau toucha mon palais, je tressaillis, attentif à ce qui se passait d'extraordinaire en moi. Un plaisir délicieux m'avait envahi, isolé, sans la notion de sa cause. Il m'avait aussitôt rendu les vicissitudes de la vie indifférentes, ses désastres inoffensifs, sa brièveté illusoire, de la même façon qu'opère l'amour, en me remplissant d'une essence précieuse : ou plutôt cette essence n'était pas en moi, elle était moi. J'avais cessé de me sentir médiocre, contingent, mortel. D'où avait pu me venir cette puissante joie ? Je sentais qu'elle était liée au goût du thé et du gâteau, mais qu'elle le dépassait infiniment, ne devait pas être de même nature. D'où venait-elle ? Que signifiait-elle ? Où l'appréhender ? [...] Je pose la tasse et me tourne vers mon esprit.

Psychologie cognitive



Ulric Neisser

«□La psychologie cognitive se réfère à tous les processus par lesquels l'input sensoriel est transformé, réduit, élaboré, **stocké, rappelé** et utilisé□»

Mémoire

“avoir un mot sur le bout de la langue”: pb de rappel

Psychologie cognitive



Ulric Neisser

« La psychologie cognitive se réfère à tous les processus par lesquels l'input sensoriel est transformé, réduit, élaboré, stocké, rappelé et **utilisé** »



Psychologie cognitive

étudie les opérations mentales permettant aux personnes d'acquérir et d'utiliser des connaissances:

- perception/ reconnaissance des formes
- attention
- mémoire
- imagerie visuelle
- langage
- raisonnement
- résolution de problème
- prise de décision



Cognition

Ensemble des activités mentales impliquées dans nos relations avec l'environnement : perception d'une stimulation, sa mémorisation, son rappel, la résolution de problème, prise de décision, raisonnement

1- Introduction à l'approche cognitive

- Définition et domaine

Psychologie cognitive et notions de bases

- Les étapes d'un modèle d'information

Registre d'information sensorielle

Filtre

Reconnaissance des formes

Étape de sélection
Mémoire à court terme
Mémoire à long terme

Jugement et décision

Traitement

Opérations de transformation des signaux reçus par une structure, transformation ayant valeur fonctionnelle dans le processus global

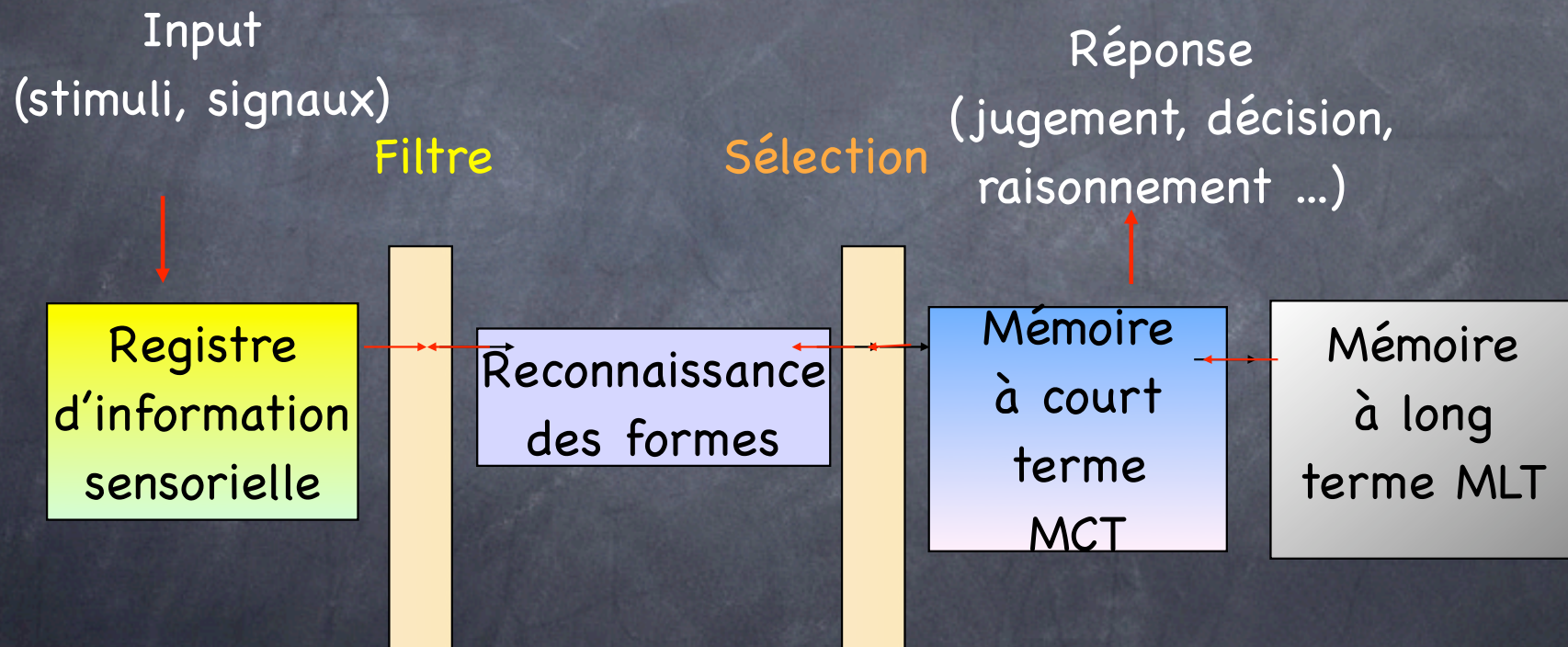
Information

Ensemble de signaux qui sont le support
potentiel de connaissances

Cognition = une "théorie de l'information"

- Un système qui
 - Reçoit des données de différentes modalités sensorielles (5 chez l'homme)
 - Qui produit l'ensemble des comportements de l'organisme

Les étapes d'un modèle du traitement d'information



Registre d'information sensorielle

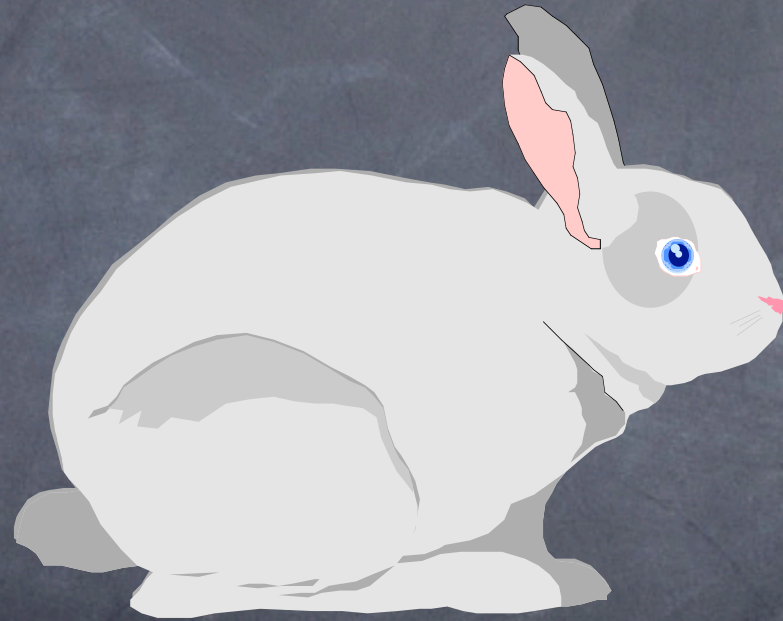
Partie de la mémoire capable de maintenir l'information sensorielle non analysée pendant une fraction de seconde (300-500 millisecondes), fournissant ainsi au sujet la possibilité d'une analyse additionnelle une fois la stimulation physique disparue

Registre d'information sensorielle

- La mémoire sensorielle permet le stockage temporaire des informations de nature iconique (visuelle), échoïque (auditive) et proprioceptive (sens de la position).

La fonction principale de ce système semble être de préserver l'information reçue intacte jusqu'à ce que le sujet y porte attention afin de la maintenir plus longtemps en mémoire et la traiter

Information sensorielle



Information sensorielle



Information sensorielle



Tâche de compte rendu partiel Sperling (1960)

A. Arrangement visuel

50 ms rapport complet Réponse demandé au sujets

V	R	M	N
C	W	G	J
V	B	S	A

V	R	M	N
C	W	G	J
V	B	S	A

Tâche de compte rendu partiel Sperling (1960)

A. Arrangement
visuel
50 ms rapport
complet

Réponse demandé au sujets

Résultat 4 à 5 lettres

Tâche de compte rendu partiel Sperling (1960)

La performance, en situation de rapport complet, reflète les limites de la mémoire sensorielle. Pendant que le sujet identifie, maintient en mémoire et rapporte les 4 ou 5 premiers items, l'information concernant les autres éléments en mémoire sensorielle se détériore

Tâche de compte rendu partiel Sperling (1960)

A. Arrangement visuel

50 ms rapport complet Réponse demandé au sujets

V	R	M	N
C	W	G	J
V	B	S	A

V	R	M	N
C	W	G	J
V	B	S	A

B. Arrangement visuel

50ms Rapport partiel

V	R	M	N
C	W	G	J
V	B	S	A

Indicateur
auditif

Réponse demandé au sujets

Bas



V B S A

Tâche de compte rendu partiel Sperling (1960)

A. Arrangement
visuel

50 ms rapport
complet

Réponse demandé au sujets

Résultat 4 à 5 lettres

B. Arrangement visuel
50ms Rapport partiel

Indicateur
auditif

Réponse demandé au sujets

Résultat 9 lettres

Tâche de compte rendu partiel Sperling (1960)

A. Arrangement
visuel
50 ms rapport
complet

Réponse demandé au sujets

Résultat 4 à 5 lettres

B. Arrangement visuel
50ms Rapport partiel

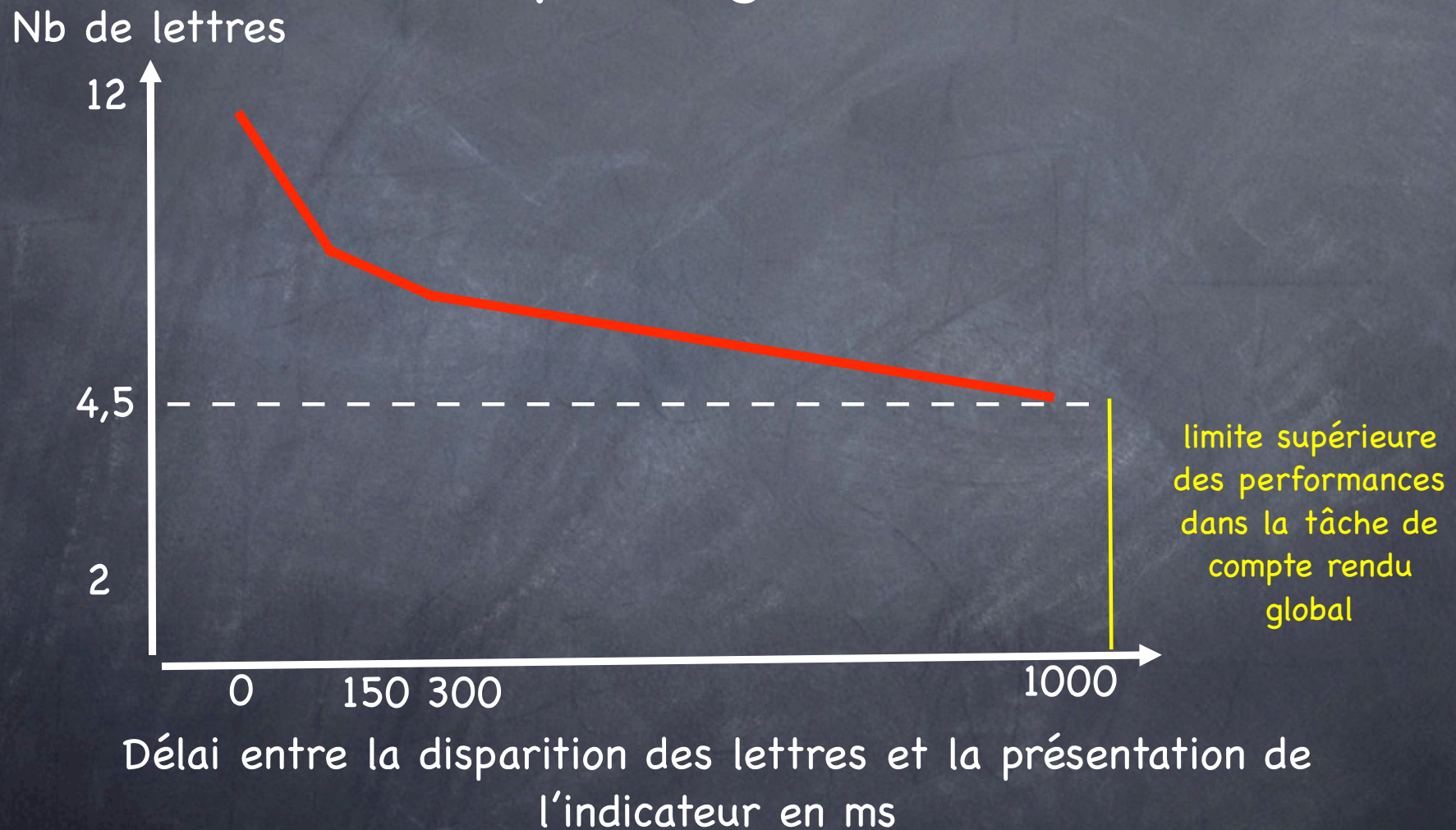
Indicateur
auditif

Réponse demandé au sujets

Résultat 9 lettres

Mais détérioration après si signal sonore se
produit 1 seconde après la présentation

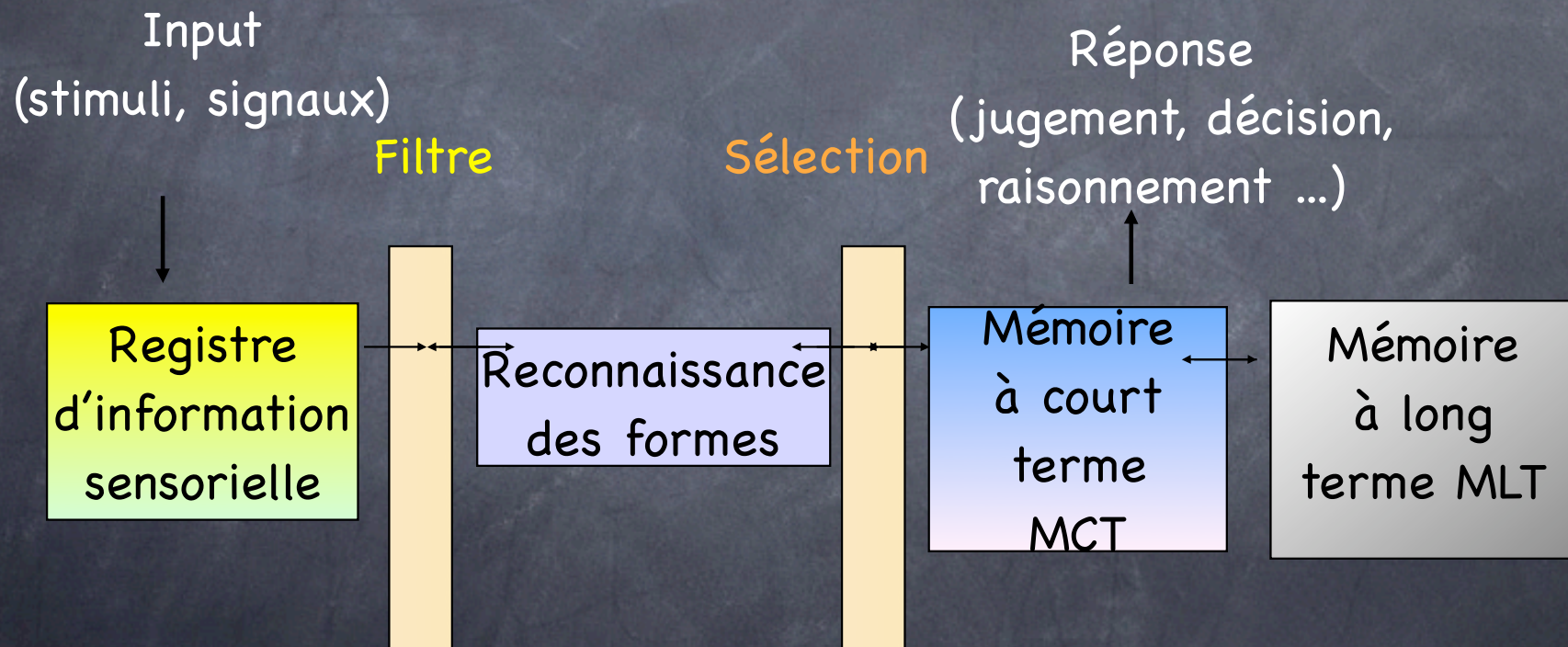
Tâche de compte rendu partiel Sperling (1960)



Filtre

Partie de l'attention dans laquelle certaines informations perceptuelles sont bloquées (filtrées) et non reconnues, alors que d'autres informations reçoivent de l'attention et sont reconnues

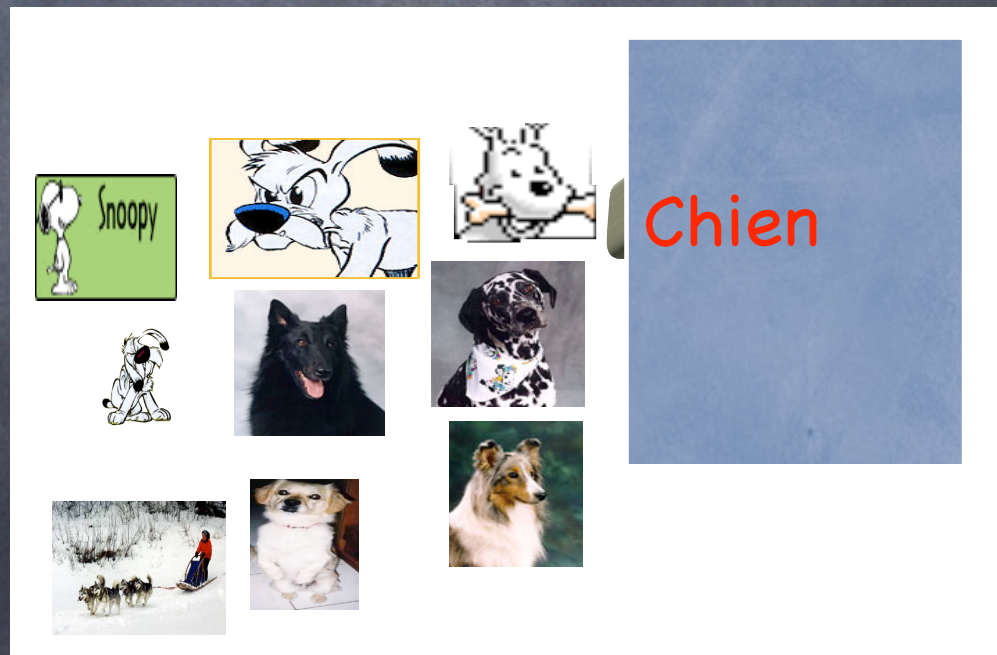
Les étapes d'un modèle du traitement d'information



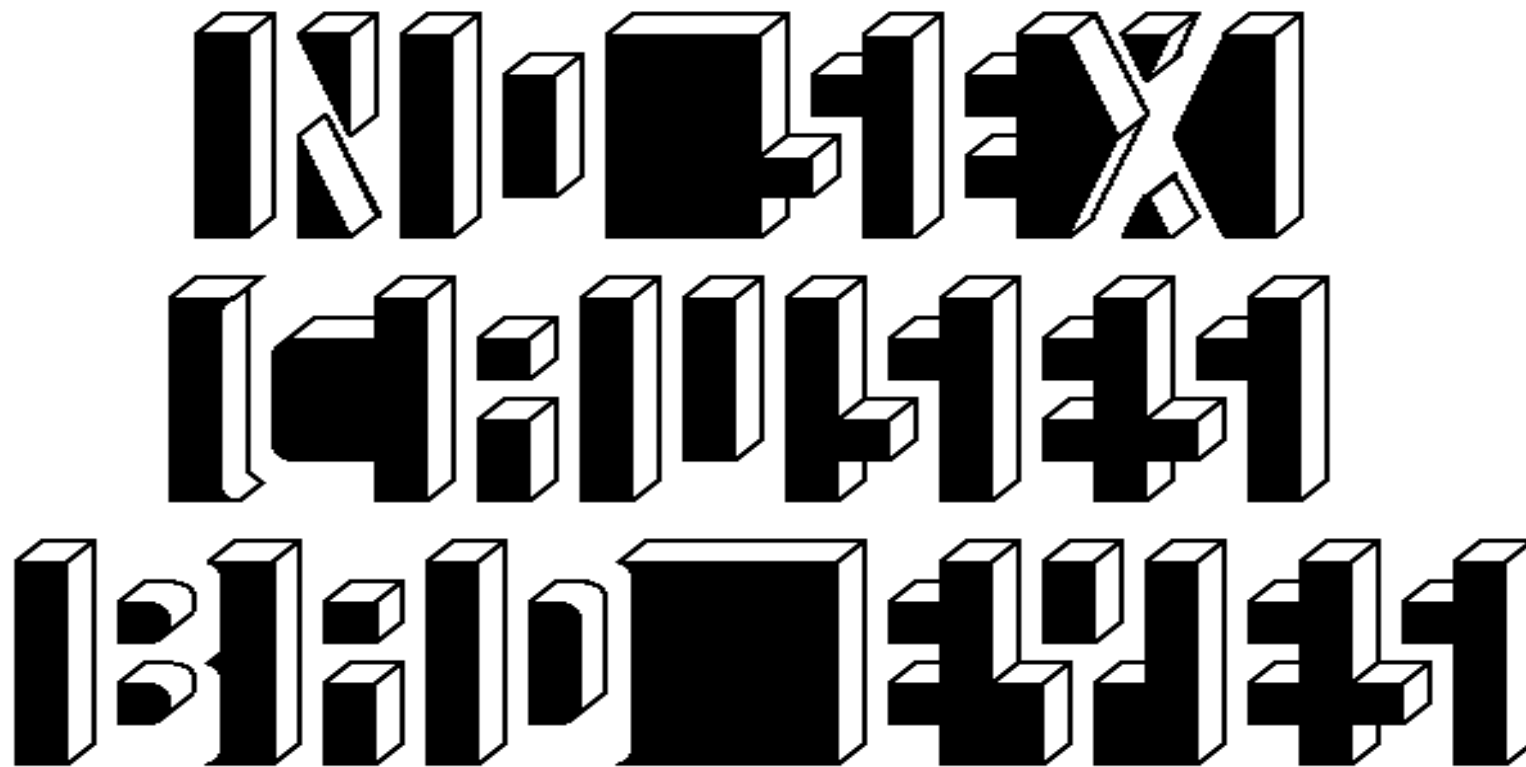
Reconnaissance des formes

Etape de la perception durant laquelle
un stimulus est identifié

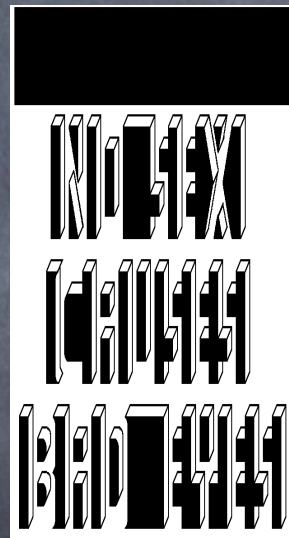
Forme familière ou
non?



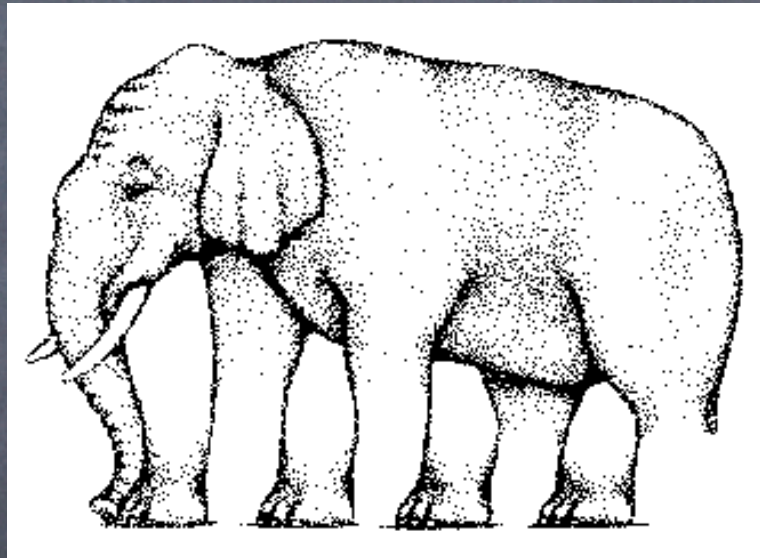
Reconnaissance des formes



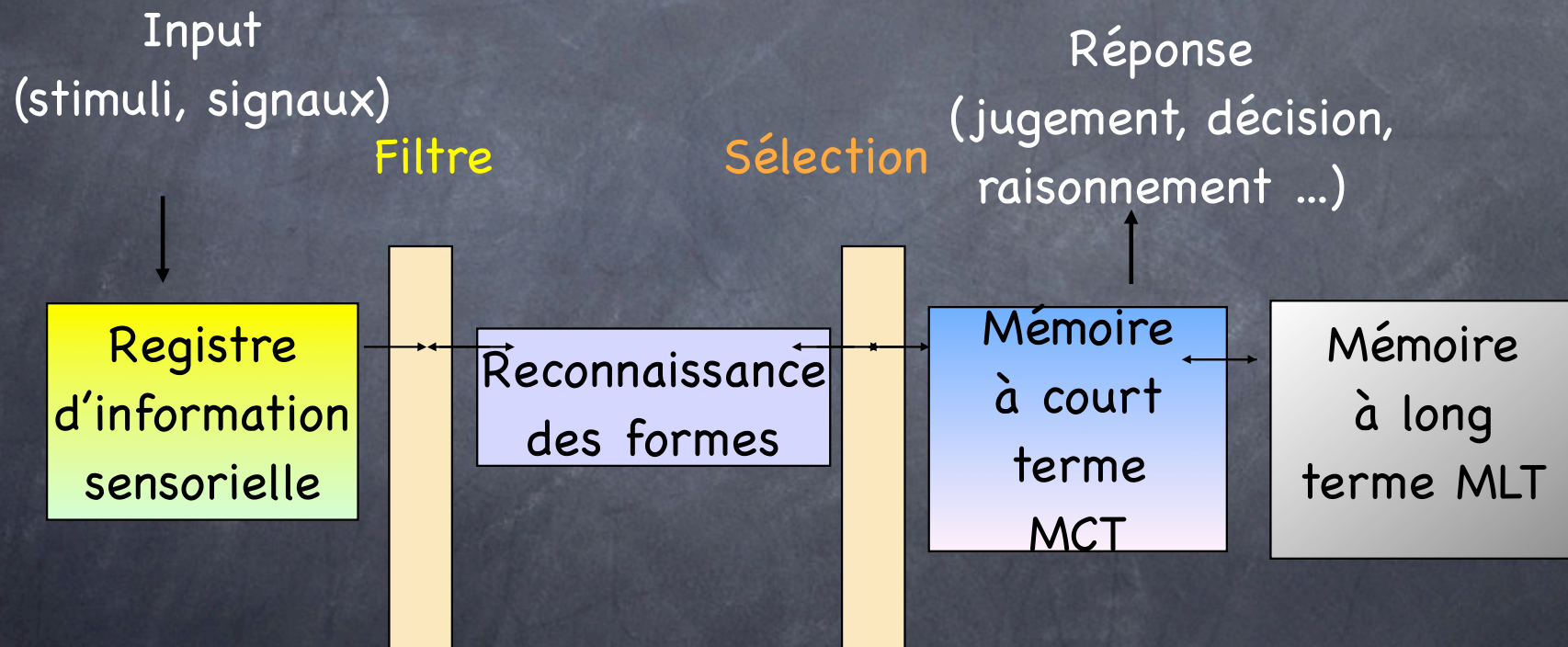
Reconnaissance des formes



Reconnaissance des formes



Les étapes d'un modèle du traitement d'information



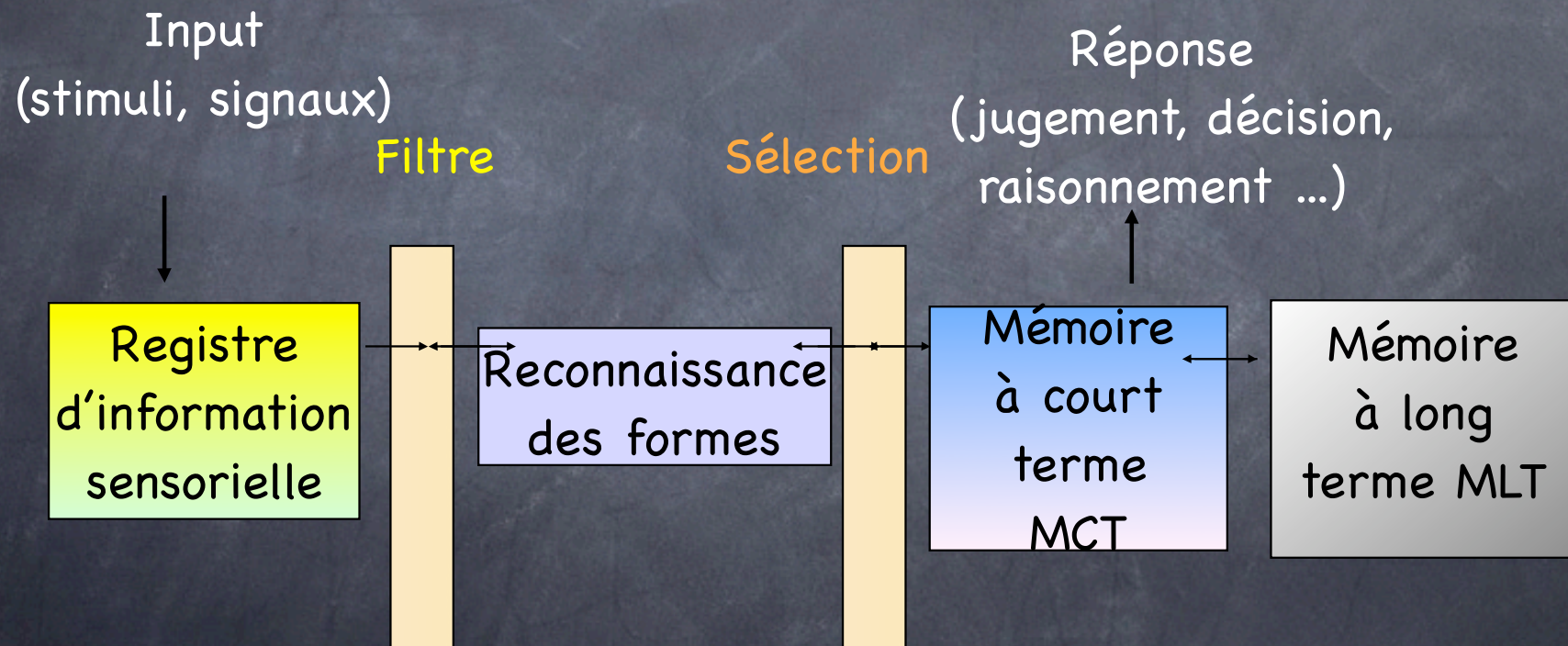
Etape de sélection

Etape qui suit la reconnaissance des formes et qui détermine de quelle information un individu pourra tenter de se souvenir

Ceci n'est pas une
pomme



Les étapes d'un modèle du traitement d'information



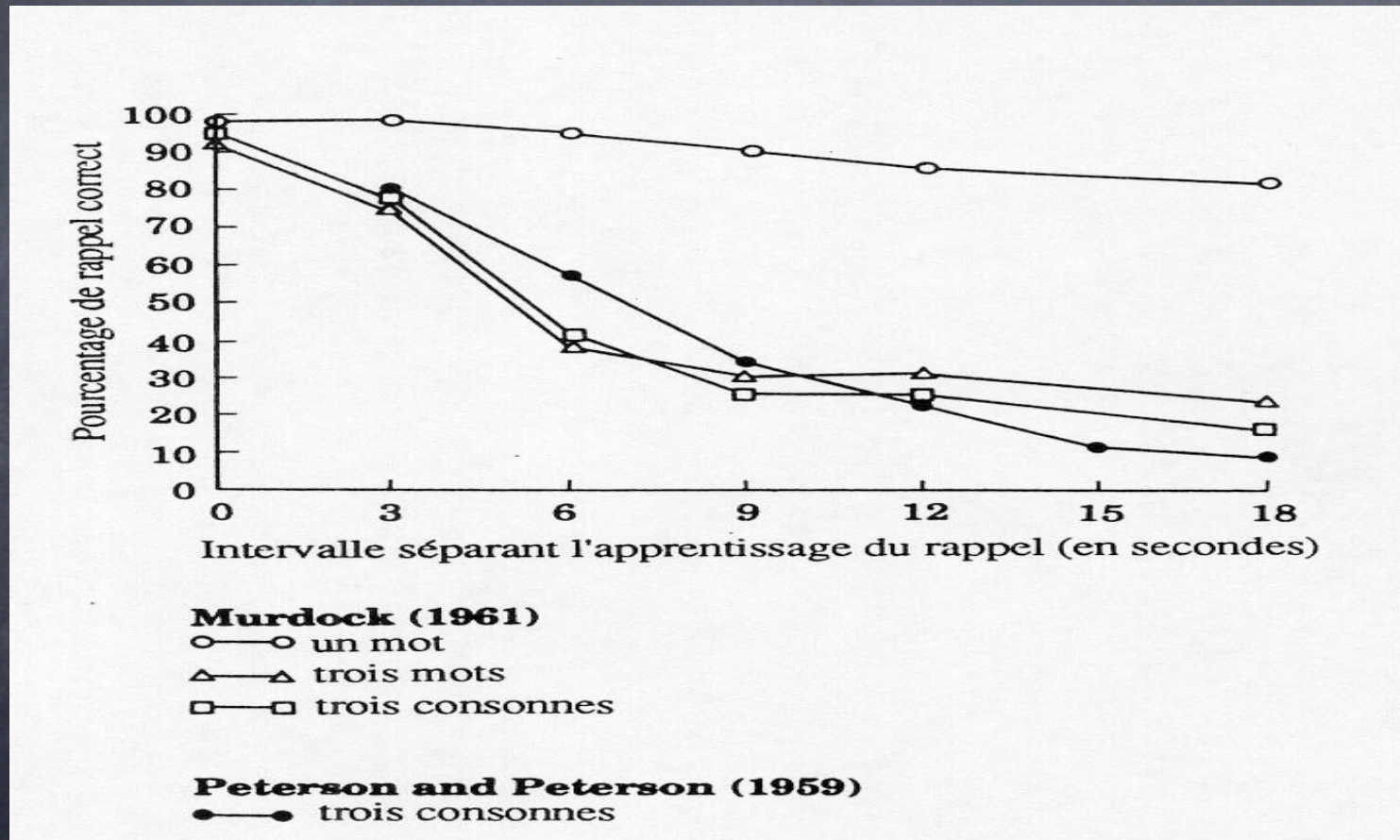
Mémoire à court terme (MCT)

Partie de la mémoire ayant une capacité limitée de 20 à 30 secondes en l'absence de volonté, de la part de l'attention, de se souvenir de son contenu

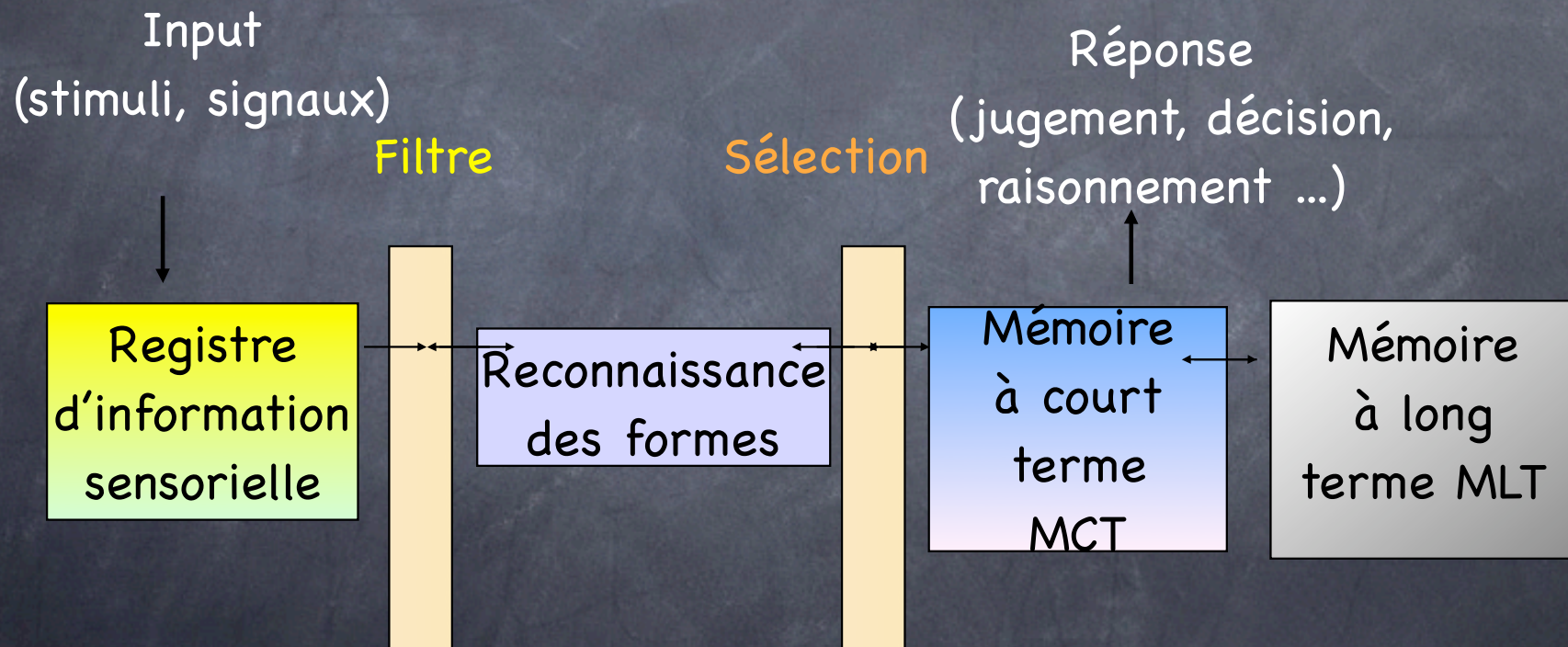
La mémoire à court terme

La mémoire à court terme (MCT) a une longévité plus importante, de l'ordre de plusieurs secondes. Elle est destinée à maintenir l'information dans un système tampon (buffer) pendant lequel des opérations sont impliquées pour faire transiter ces informations en mémoire à long terme. La MCT permet de reproduire littéralement une information en l'absence de tout traitement particulier destiné à organiser l'information

L'oubli en mémoire à court terme



Les étapes d'un modèle du traitement d'information

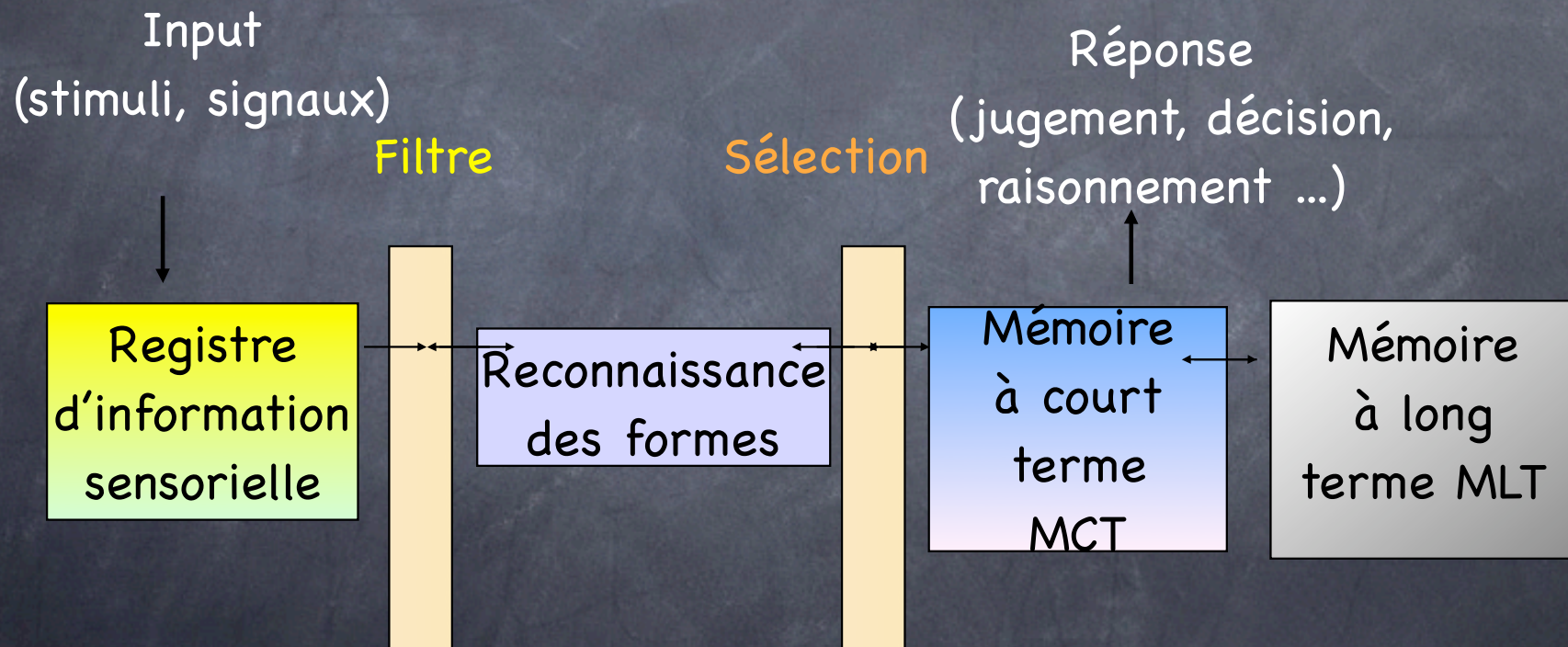


Mémoire à long terme (MLT)

Partie de la mémoire sans limite de capacité et d'une durée variant de quelques minutes à une vie entière

Informations stockées de façon complexe, dynamique et en constante réorganisation

Les étapes d'un modèle du traitement d'information



Jugements et décision

- Jugement et décision spontanés et immédiats (évaluer les risques de pluie avant de sortir de chez soi, ses chances d'augmentation de salaire etc...).

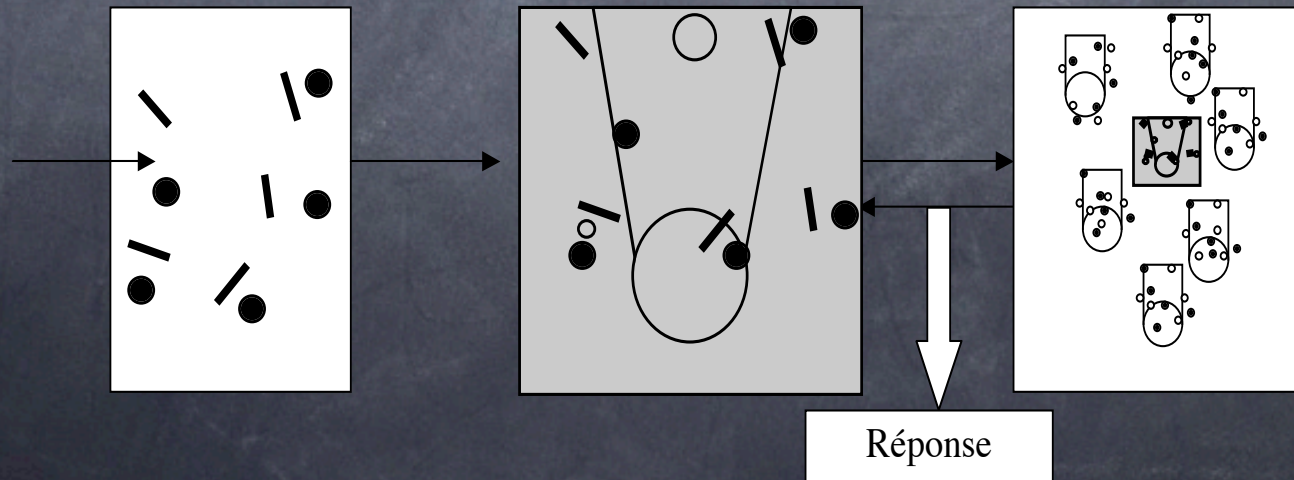
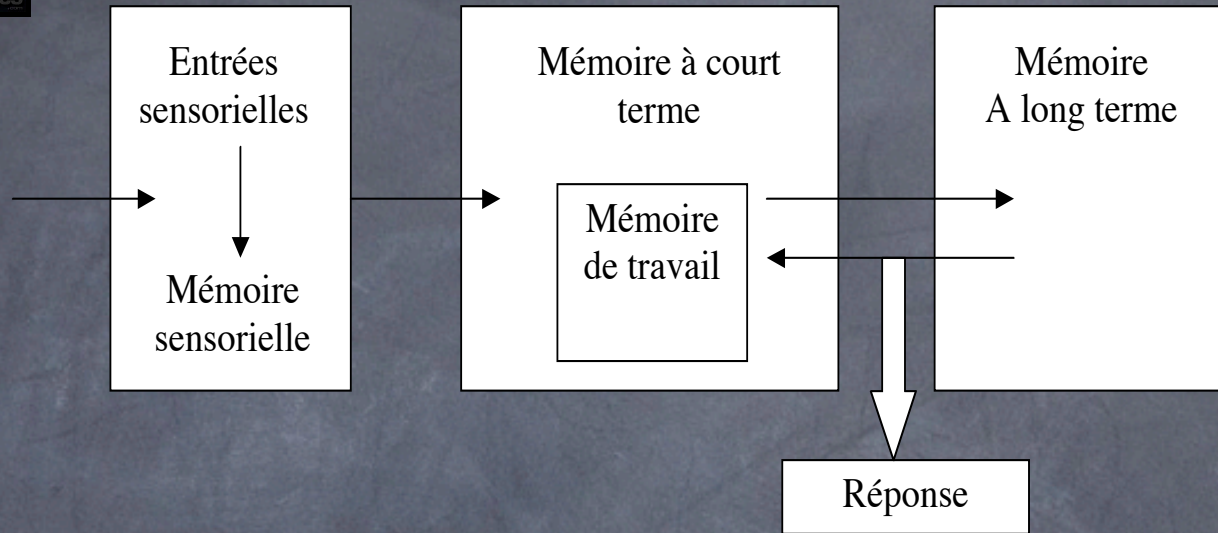


Jugements et décision

L'être humain possède la capacité d'élaborer, à partir de connaissances primitives sur l'état réel ou hypothétique de son environnement (prémises), d'autres connaissances ou croyances sur l'état de cet environnement (conclusions), par des activités totalement intériorisées.

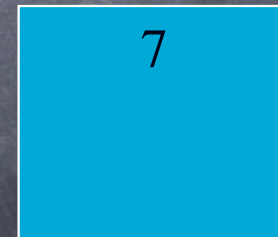
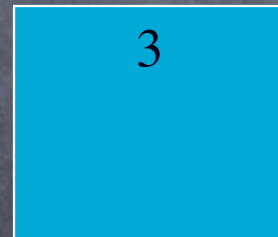
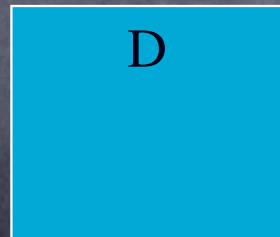
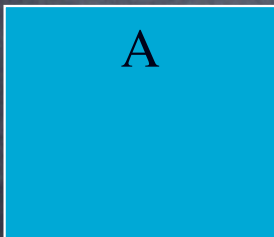


Jugements et décision



Les 4 cartes ci-dessous ont toutes une lettre d'un côté et un chiffre de l'autre côté.
Indiquez quelles sont les cartes qu'il est indispensable de retourner pour savoir si la règle suivante est vraie ou fausse :

« Si une carte a un « A » d'un côté, alors elle a un 3 de l'autre côté »



P

Dans cette tâche, imaginez que vous êtes un officier de police en service. Votre travail est de vous assurer que les gens respectent certaines règles.

Les cartes suivantes apportent une information sur quatre personnes contrôlées. Sur une face est signalé si la personne a son permis de conduite (ou non) et sur l'autre face si elle conduisait ou non lors de son contrôle. Indiquez quelles sont les cartes qu'il est indispensable de retourner pour savoir si les gens ont transgressé la règle

« Si quelqu'un conduit une voiture, alors cette personne doit avoir son permis»

conduit

Ne
conduit
pas

A
son
permis

N'a
pas
son
permis

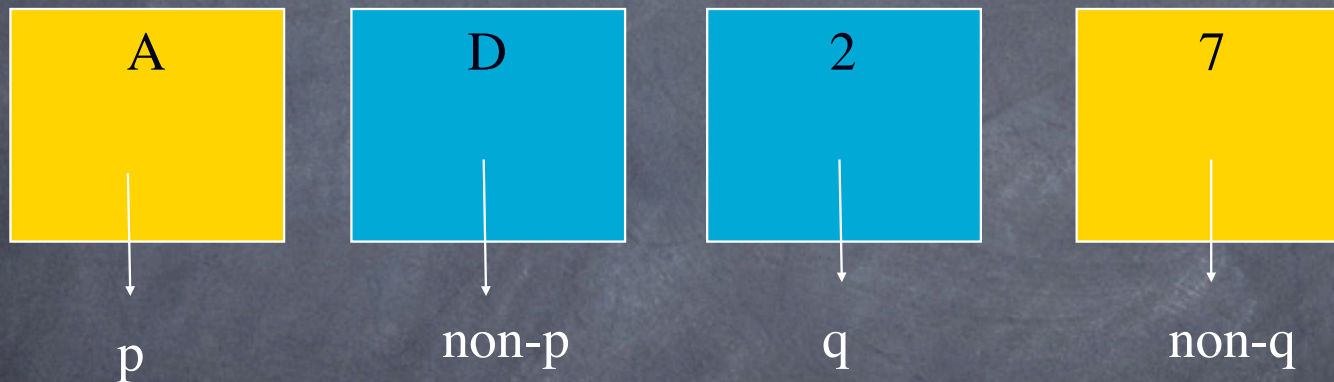
La tâche de sélection de Wason (1966)

Si il y a un «A» sur une face alors il y a «2» sur l'autre face

Si p alors q

Falsification p non-q (A et autre chose qu'un 2)

non-q p (autre chose qu'un 2 et un A)



-de 10% de réponses correctes

46% retournent A et 2 (biais d'appariement)

33% la carte A (biais de confirmation)

17% autres combinaisons

P Dans cette tâche, imaginez que vous êtes un officier de police en service. Votre travail est de vous assurer que les gens respectent certaines règles.

Les cartes suivantes apportent une information sur quatre personnes contrôlées. Sur une face est signalé si la personne a son permis de conduite (ou non) et sur l'autre face si elle conduisait ou non lors de son contrôle. Indiquez quelles sont les cartes qu'il est indispensable de retourner pour savoir si les gens ont transgressé la règle

« Si quelqu'un conduit une voiture, alors cette personne doit avoir son permis»

conduit

Ne
conduit
pas

A
son
permis

N'a
pas
son
permis

Schéma pragmatique permission 70% bonne réponse