

## Apprentissage Non Associatif

- *désensibilisation ou habituation*

Diminution progressive des réactions de l'animal à un stimulus que l'on répète

Ex : tondeuse

- *sensibilisation*

Fait appel à l'expérience

Réponse de l'animal très forte à un stimulus

Ex : loup : suite à une attaque, le cheval s'enfuit dès qu'il voit la silhouette

- *immersion*

Surexposition à un stimulus effrayant

le cheval se fige (ex : sac plastique, débouillage en 1h)

[ ! ] Risque apathie et indifférence, dépression

Tolérance apparente est Anormale

## Apprentissage Social

*Apprentissage de la vie* : apprend de ses congénères= nourriture, eau, comportements sociaux, attitudes, poulain

## Apprentissage par Association

- *conditionnement classique ou pavlovien*

Stimulation neutre au départ pour animal et qui a ensuite une valeur prédictive

ex : bruit des granulés dans sceaux, le cheval sait qu'il va manger.

- *Conditionnement opérant*

(instrumental) essais et erreurs. L'animal trouve la réponse au problème posé.

Ex : abreuvoir automatique.

- **Renforcement négatif** : stimulus désagréable augmenté jusqu'à réponse voulue, alors le stimulus cesse. Ex : jambes du cavalier / aides
- **Renforcement positif** : motiver l'animal à exprimer un comportement ex : dauphins ou donner friandise immédiatement après la bonne réponse.
- **Renforcement primaire** : satisfait un besoin de l'animal (boire, manger, voir un copain). Une friandise est un renforcement positif primaire.

- **Renforcement secondaire** : des mots précis, la voix « oui », « brave » devient un renforcement secondaire après avoir été associée au préalable avec un renforcement primaire. 1) comportement désiré 2) voix 3) friandise
- Clicker training** : le bruit associé annonce la récompense. Le click est émis à l'instant précis ou l'animal fait l'action désirée. Récompense alimentaire donnée. Petit à petit le son devient la récompense. Possibilité d'enchaîner plusieurs actions, le click est l'intermédiaire entre action et récompense.

**Les renforcements doivent être systématiques et immédiats.** Sinon inefficace, peut produire l'effet inverse (jambes) si délais trop long (friandise) pas d'association ou mauvaise.

### **Modelage**

= *affinage, augmentation des performances et précision réponse*

*Signal, aide, mot ou geste*

### **Punition**

*Risque d'assimilation de la correction à un autre élément. Ex : refuse de sauter un obstacle. Mauvaise compréhension*

*Pas de contrôle du cheval*

*Stress / névroses*

### **Cercle Vertueux de l'Apprentissage**

*Apprend à apprendre* : plus les capacités d'apprentissage sont stimulées plus il apprend vite  
Nouveaux exercices, petits tours.

### **Éléments à prendre en compte**

*Environnement*

*Age, sexe, race, origine, personnalité*

*Condition physique et conformation*

*Etat d'esprit du dresseur*

### **Mémoire des évènements**