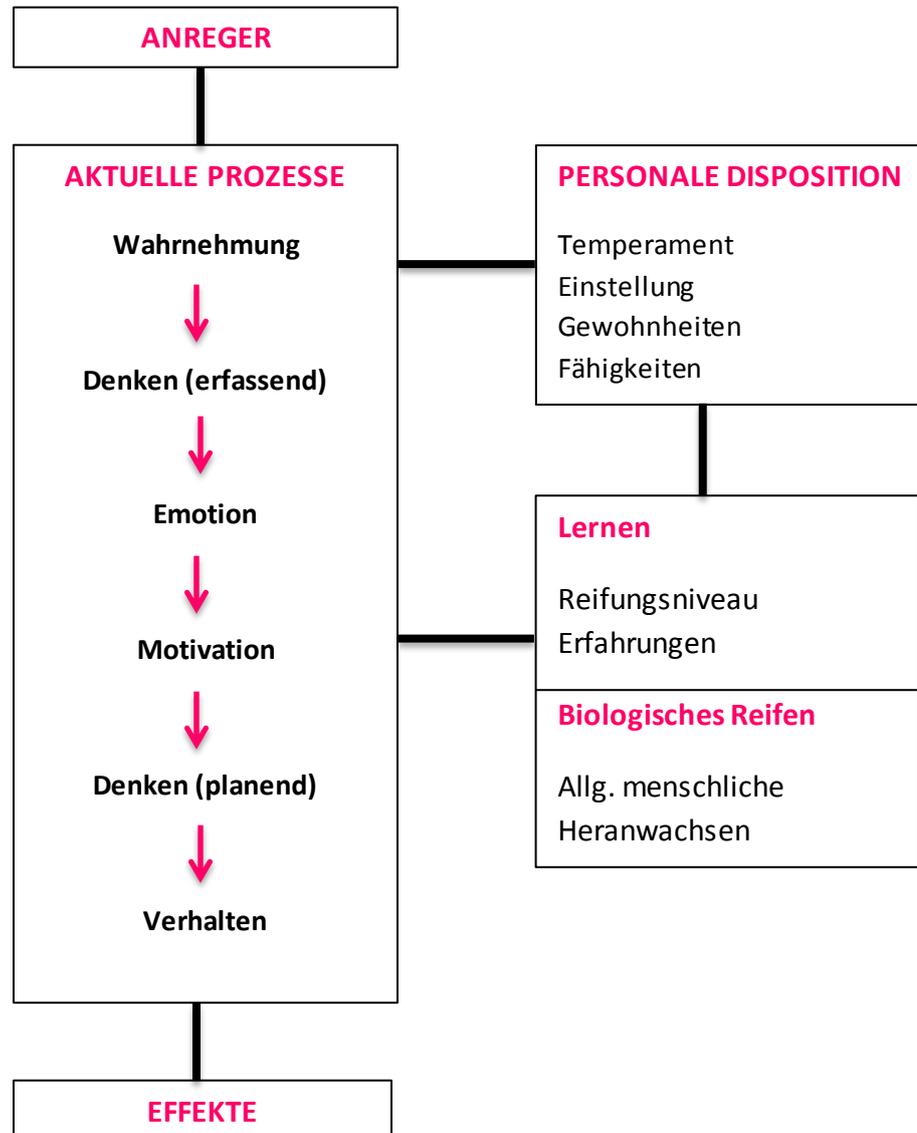


Modell der Verhaltensklärung

Situative Bedingungen.



Kognition und Wahrnehmung

Kognition Def.:

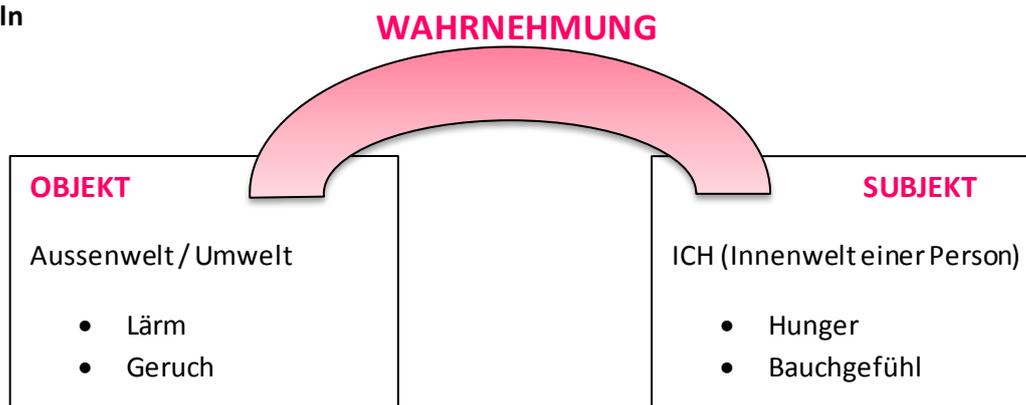
Alle Prozesse des Erwerbs, der Organisation, der Speicherung + Anwendung von Informationen

Wahrnehmung

Grundfrage

Wie gewinnen wir Kenntnis von unserer Aussen- + Innenwelt?

- Orientieren
- Lokalisieren
- Bedeutung
- Entscheiden
- Handeln



Aufnahme

Informationen = Objektive Signale (Reize) + von sich selbst (Aussehen, Körperlage) durch die Sinne.

Reizaufnahme

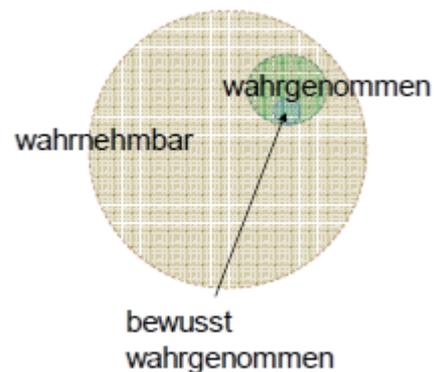
Schnittstelle = Reiz + Wirkung

→ Sinne

	Reizart	Reizwahrnehmung	Sinnesorgan
physi- kalisches	mechanisch (fühlbar)	Lage Druckempfindung (taktil) Beschleunigung Gleichgewicht (vestibulär)	Haut Ohr (Innenohr) Rezeptoren in Muskeln, Gelenke
	elektro- magnetische Strahlung	Licht (visuell) Wärme (thermisch) Raum (visuell)	Augen Haut
	akustische Energie	Schall (auditiv)	Ohren
chemisch	flüssig	Geschmack (gustatorisch)	Zunge, Rachen- schleimhaut
	gasförmig	Geruch (olfaktorisch)	Nase

Ökonomisches Prinzip

Nur jene Reize wahrgenommen (bewusst oder unbewusst), die für Überleben wichtig sind!!



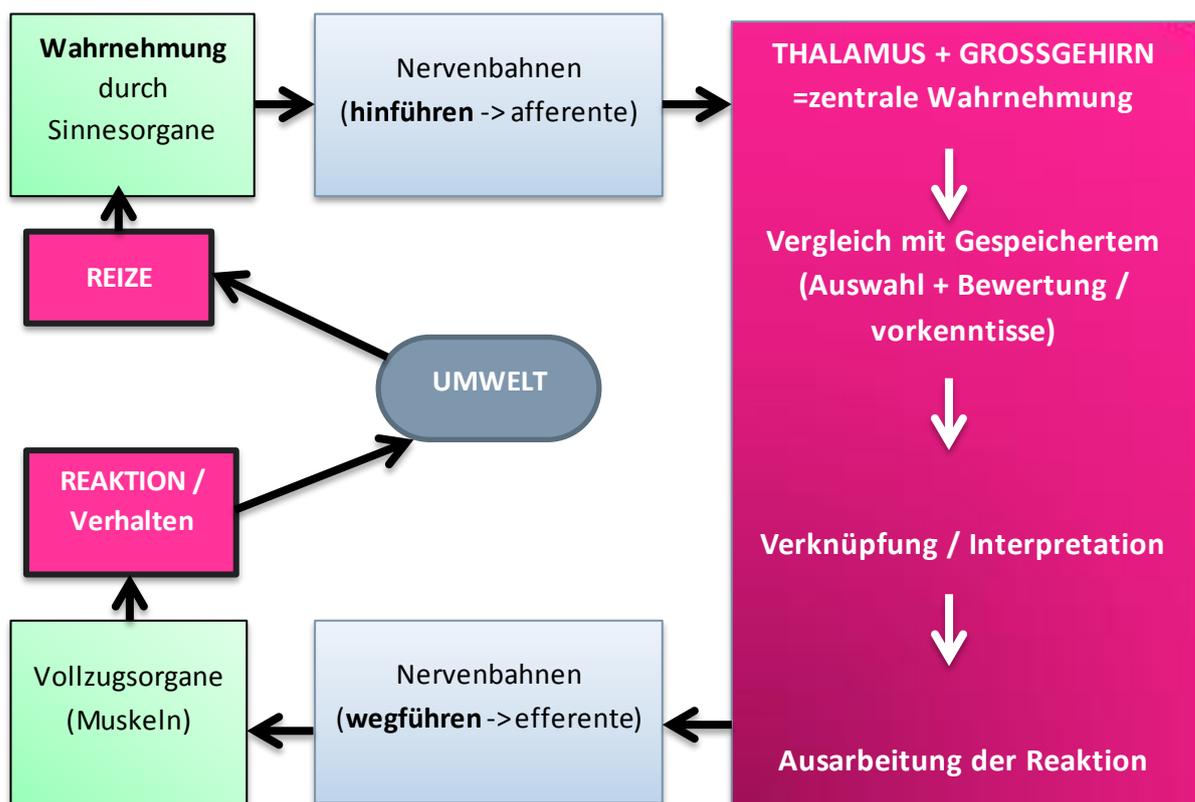
AKTIVER PROZESS

- Steuerung von zielgerichteten Bewegungen
- Wahrnehmungssysteme in Anpassung mit Evolution + Umweltbedingungen
- Nicht vollständig von Reizen bestimmt
 - > Wahrnehmung keine Abbildung der Realität (Zeugenaussagen)

MERKMALE DER WAHRNEHMUNG

- Sensorische Phänomene
- Unmittelbar
- Selektiv
- Verändernder + gestaltender Tätigkeit
- Kein Spiegel zur physikalischen Realität
- Umweltreizen und Gedächtnis (Krankenwagenlaute)
- Informationsaufnahme
- Grundlage unserer Erkenntnis
- Strukturiert und nicht als Einzelreize!

ÄUSSEREN REIZ -> REAKTION



TÄUSCHUNGEN

Bedingungen

- Widersprüchlicher Reizinformationen
- Überbelastung des Wahrnehmungssystem
- Unterbelastung des Wahrnehmungssystem

Optische Täuschung -> erlernten Schlussfolgerungsgewohnheiten

REIZE

Alltäglicher Anblick -> bereits gespeicherte Information (nicht berücksichtigt)

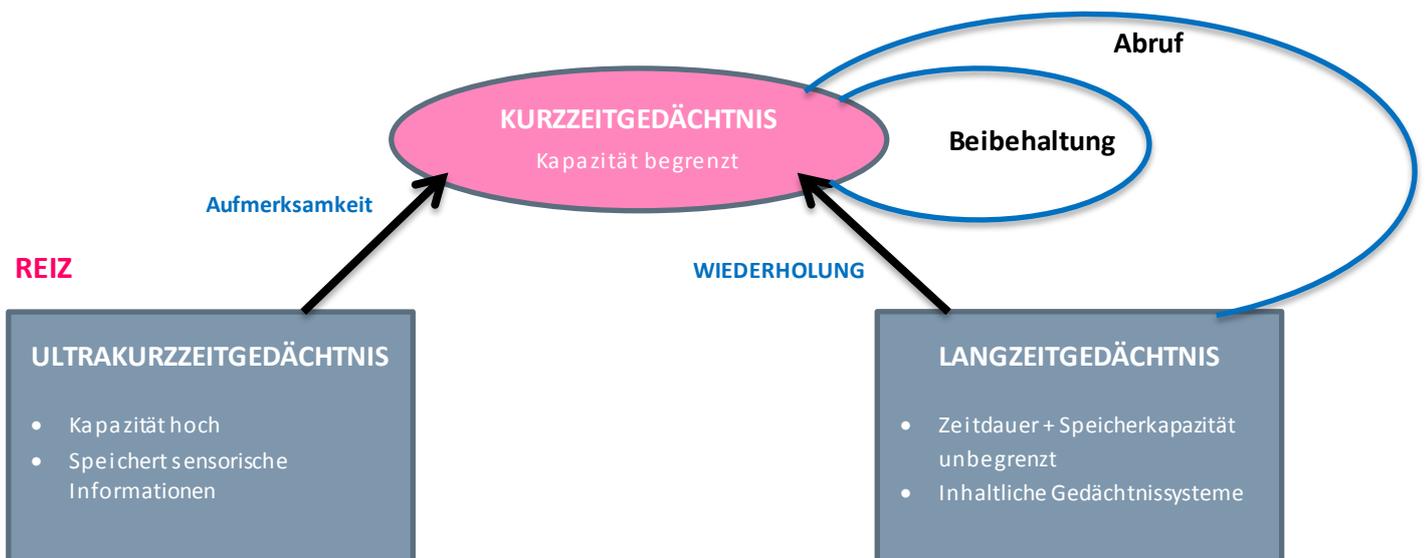


Je höher der Unterschied = Ausgangsreiz deutlich hervorgehoben
Fliege / Giraffe

Ungewohnter Anblick -> Versuch zu identifizieren

GEDÄCHTNIS

- Kopie der Erlebnisse
- Information wird in eine Darstellung übersetzt (Repräsentation)
- Erkennen eines Wahrnehmungsobjektes
- Individuelles Verständnis des Begriffes + visuelle Vorstellung



PROZEDURALES Gedächtnis (Fertigkeiten, Gewohnheiten, Priming)

DEKLARATIVES Gedächtnis (Semantisches / episodisches Gedächtnis, Autobiographie)

Ereignisschema = wiederkehrende Ereignisse

Essen im Restaurant

Eintreffen -> Bestellung -> Essen -> Aufbruch

7 SÜNDEN DES GEDÄCHTNISSES

- **Unaufmerksamkeit**
geistige Abwesenheit
- **Flüchtigkeit**
Informationen verblassen
- **Blockierung**
Zeitlich begrenzte Phase -> bestimmte Infos nicht abrufbar
- **Befangenheit**
rückwirkende Verzerrung
unbewusste Beeinflussung der Erinnerung = aktuellen Wissenstandes + eigene Vorurteile
- **Persistenz**
Unfähigkeit, vergessen zu können
- **Falschzuordnung**
falsche Quelle verknüpft
- **Suggestibilität**
Beeinflussbarkeit + Erinnerung über Erzählung

Lernen + Arten des Lernens, Denken

Präsentationen:

LERNEN

- Zeitlich überdauernd
- Verschiedene Hemmungen
- Bewusst(intentional) / zufälliges(funktional) Lernen ->Prozedural Gedächtnis
- Systematisch

Definition = Erlerntes zurückgreifen + jetziges lernen

2 ARTEN DES LERNENS:

- Wissen (Mathematik)
- Fertigkeiten (Velo fahren)

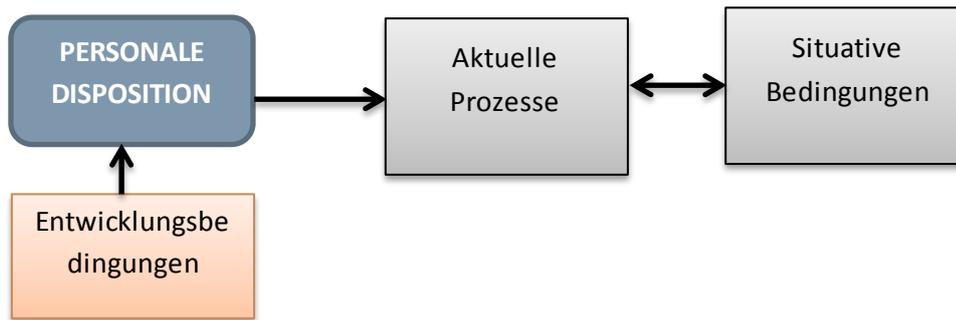
ÄUSSERUNGEN DES MENSCHEN ALS VERHALTEN

- Biologische Entwicklung
- Reaktion auf äusseren Einwirkungen / Reizen

PSYCHOLOGISCHE SICHT

andauernde Veränderung -> Verhalten + Erleben (verschiedene Erfahrungen mit Umwelt)

REIFEN UND LERNEN



Reifen = genetisch, gesteuerte Organveränderungen

Reifen + Lernen = bestimmte Fertigkeiten erst ab gewissen Level lernbar

FORMEN DES LERNENS

Intentionales Lernen = Beobachtung

Funktionales Lernen = Erlebnisse / Erfahrungen

SITUATIONSÜBERDAUERENDE VERÄNDERUNG

Motivation (Neugier) = **KEIN** lernen

Grundlegendes Motiv = Lernen

Wahrnehmungen / Gedanken / Verhaltensweisen

→ LERNASPEKT

Lernen mit WAHRNEHMUNG + GEDÄCHTNIS

- Speicherfähigkeit = Grundbedingung
- Lernstoff nicht mit 1 Schritt speicherbar
- Infos im Langzeitgedächtnis
- Lernvorgänge = Veränderung der Inhalte + Formen des Verhaltens + Erlebens

GEDÄCHTNISHEMMUNGEN

AFFEKTIVE HEMMUNG

Emotionale Ablenkung (Liebeskummer)

GLEICHZEITIGKEIT

Musik hören + lernen

ERINNERUNGSHEMMUNG

Kurzzeitiges Gedächtnis überschreibt Langzeitgedächtnis

PROAKTIVE HEMMUNG

Zukunftshemmung: Durch Rechtsfahreneignung -> Linksfahren schwierig zu lernen

RETROAKTIVE HEMMUNG

Behinderung des alten Sachverhalts

Umlernen wieder zu den alten Prozessen -> Von iPhone alten Nokia umsteigen

ÄHNLICHKEITS HEMMUNG

Störender Transfer = 2 Lernprozesse

Weltreise -> English verbessern + Spanisch lernen

Reifen = individuell

Evolution = Generationen übergreifend

Arten des Lernens

Prägung

- Nicht wieder rückgängig machbar
- Sensible Phasen
- Reize der Umwelt
- (wie) angeboren

Habituation

- Lernen durch Gewöhnung
- Umwelt: Lärm gewöhnt
- Reize werden ignoriert
- Vermeidung von Reizüberflutung

Werbepsychologie = (immer gleiches Produkt = weniger Infos benötigt)

Klassische Konditionierung

Trainieren von Reaktionen -> Hund sabbert bei Essenszeit

Gewöhnung von zeitlichen oder Umstände -> Erziehung

- Verknüpfung von 2 Ereignisse
- Wiederholtes gemeinsames Auftreten

Neutraler Reiz (NS)

-

Unbedingter Reiz (UCS)	→	Reaktion (UCR) = Behaviorismus
NS + UCS	→	UCR
NS wird CS	→	UCR
NS	→	CR (gelernte Reaktion)

OPERANTE KONDITIONIERUNG & LERNEN AM MODELL

Operante Konditionierung

Definition

Angenehme Konsequenzen = bestimmte Verhaltensweise herbeiführend

Verschiedene Formen:

- Positive Verstärkung
- Löschung
- Negative Verstärkung
- Bestrafung

Lernen am Modell

- Beobachtungslernen
- Nachahmen

Voraussetzungen

- Ähnlichkeit
- Emotionale Beziehung

Modell \longleftrightarrow Beobachter

Formen

- Neue Verhaltensweisen aufbauen
- Modifikation bestehender Verhaltensweisen
- Schaffung von Hinweisreizen

DENKEN / PROBLEMLÖSEN / METAKOGNITION

ZUSAMMENHANG DENKEN, LERNEN + GEDÄCHTNIS

Problemlösung

- Bewältigung neuer Aufgaben
- Strategien

3 Strategien von Duncker

ZIELANALYSE

Was will ich? / Was ist gefordert? / Was nicht?

KONFLIKTANALYSE

Warum geht es nicht?

MATERIALANALYSE

Was kann ich gebrauchen?

Analogiebildung

Negativer Transfer

Vorerfahrungen = Behinderung der Lösung

Positiver Transfer

Vorerfahrungen = Hilfreich bei Lösung

PROBLEMLÖSUNG

Einflüsse

- Funktionale Gebundenheit (Gewohnheit)
- Einfluss Emotionen / Stimmung
- Motivational (Belohnung)

Prinzip / Definition

- Höchste Stufe des Lernens bzw. Denkens
- Neues Wissen
- Produktives Denken / entdeckendes Lernen
- Nötig = nicht abrufbares Wissen lösbar
- Zusammenhänge = Versuch + Irrtum



METAKOGNITION

- **Wissen über Denkfähigkeiten**
(Strategien)
- **Wissen über Wissen**

- **Lenkung des Denken + Lernens**

- **Gespür für Gelegenheiten zur Wissensnutzung**
(bewusst oder intuitiv)

- **Kognitive Empfindung**
(Wahrnehmung, Denken, Erkennen von Gefühlen)

EMOTIONEN

Gefühl ≠ Emotion

GEFÜHLE

- Psychische Regung (innere Empfindung)
- Empfindung / Einstellung
- Verhältnis zur Umwelt
- OHNE Wertung
- REGUNG

Gefühlsreaktion auf Grund verschiedener Faktoren

EMOTION

- Physische Reaktion
- Gemütsbewegung / Gefühlsregung
- Lat. -> emovere (heraus bewegen, Bewegung setzten)
- MIT Wertung
- ERREGUNG

5 KENNZEICHEN

AFFEKTIVITÄT (GEFÜHLSCHARAKTER)

Gesamtheit des Gefühls-Gemütslebens = Stimmung, Emotion + Motivation

Lächeln = Affekt Sympathie

Erröten = Affekt Scham

UNWILLKÜRLICHKEIT

Passive Erlebnisse

keinen direkten Einfluss -> höchstens bewusst unterdrückt

Lotto gewonnen = hervorgerufene Gefühle -> Mimik + Gestik

OBJEKTGERICHTETHEIT

Bezug auf Ereignis (mit bestehenden Erfahrungswerten assoziiert (personale Disposition))

Freut sich über etwas

Ängstigt sich vor etwas

ERREGUNG RESP. AKTIVIERUNG

je nach Intensität -> starker / leichte Erregung (sichtbar)

Frisch verliebte Person

BEGRENZTE ZEITLICHE DAUER

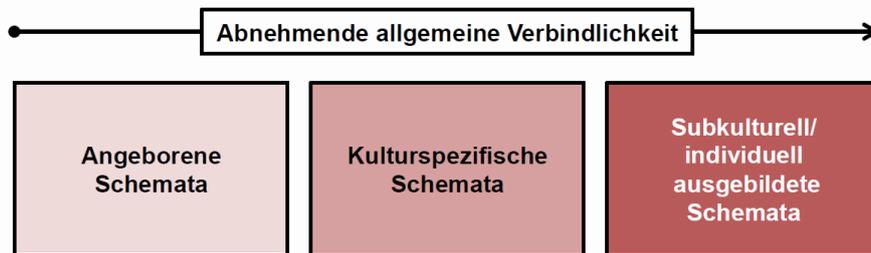
$$Life = \int_{birth}^{time\ forgotten} \frac{happiness}{time} \Delta time$$

Emotionen = Dauer bestimmte Situationen

Schlechtes Essen = Ekel -> schlechtes Essen weg = Emotion weg

EMOTIONALE SCHEMATA

Reizverknüpfung als Hauptaufgabe



KULTURELLE

- Mehrzahl der Reize
- Kulturelle Gefühlsschablonen (in der Gesellschaft erlernt)
- Beträchtliche, interkulturelle unterschiedliche Gefühlsqualitäten

ANGEBOREN

LIEBE / HASS

- Unkonditionierte Reize
- Keine Kognitive Kontrolle
- Persönlichkeits- und Kulturübergreifen

INDIVIDUELL / SUBKULTURELL

- Einzelne subjektive Relevanz
Erziehung / Situation (in Eile?) / individuell
- Biographisch bedingt
- Externen Reiz = intensive Beschäftigung mit Thema
(Hobby + emotionalen Vorlieben)

AUSDRUCK

MIMIK

STIMME

KÖRPERHALTUNG

GESTIK

MOTIVATION

Motiv = Beweggrund des Verhaltens

Motivation = Antriebskraft

Motiv = Bedürfnis

Motiv → **Motivation** ← **Anreger**
 pers. Disposition - aktueller Prozess - Situative Bedingung

Leistungsstreben → **Leistungsmotivation** ← **Dargebotene Möglichkeit, Schwierigkeitsgrad**

Motivation = unterschiedliche Verhalten ausdrücken

Unterschiedliche Motivationen = gleiches Verhalten

MOTIVATIONSTHEORIE

Intrinsische = innerhalb der Person

Extrinsische = ausserhalb der Person

- Appetenz + Aversion = angenehme Alternative (Qual der Wahl)
- Aversion + Aversion = unangenehme Alternative (Steuererklärung)
- **Appetenz + Aversion = BLOCKADE -> Folge = Abbruch**

MOTIVATION+EMOTION = PSYCHISCHEN PROZESS

Emotion	Befindlichkeit	Momentane Erlebnislage	Ist-Wert	Zwei Seiten eines psychischen Prozesses	=Befindlichkeitsseite des Prozesses
Motivation	Antrieb	Anstreben einer Ziellage	Soll-Wert		=Antriebs- oder Zielseite des Prozesses

- Emotion = Befindlichkeitseite
- Motivation = Zielseite

Wechselwirkung = Emotionen steuern Motivation und umgekehrt

Kognition = Zielsetzung (Wissen wie sich motivieren)

SPRACHE

Wissenschaftlich gesehen wird Sprache unterschiedlich definiert, hauptsächlich wohl aber als eine unendliche Menge wohlgeformter Sätze. Schliesslich ist die spezifische Menschensprache das, was uns am meisten vom Tier unterscheidet.

Sprachproduktion = Sprechen (Lauten + psychischer Prozess)

Sprachrezeption = Verstehen (Wahrnehmung + psychischer Prozess)

Kommunikation muss etw. BEWIRKEN

Entwicklung:

- Bereitschaft ist zeitlich Begrenzt (Kaspar-Hauser Syndrom)
- Soziale Umgebung
- Biologische Voraussetzung
- Kind:
 - ✓ Fähigkeit = angeboren
 - ✓ Körpersprache
 - ✓ Lernen aus Gesprächen (mit Eltern)

Kaspar-Hauser-Syndrom = schlechte Entwicklung

- Vernachlässigung
- Mangelnde Pflege
- Liebesentzug im frühen Kindesalter

Mensch vs Tier

Auch Tiere sind in der Lage zu sprechen, tun dies jedoch durch Laute oder stärkere Gesten oder Gerüche. Nur der Mensch jedoch ist in der Lage, in der uns gewohnten Art zu sprechen.

Geschlechterunterschiede

Frauen sind bei der Sprachflüssigkeit und der Artikulationsgrammatik den Männern überlegen. Männer haben jedoch geringere Probleme bei der räumlichen Vorstellung und der Orientierung.

Artikulation = Wortwahl (Ausdruck)

Broca Areal = Störung (Aphasie) -> Sprachproduktion (Probleme mit Sprechen)

Wernicke Areal = Störung -> Wortsalat