

### 3.4.5 Kombination von Lernvorgängen

Ursache des Lernens ↓	Gegenstand des Lernens	
	Reizmuster	Verhaltensweise
Positive Erfahrung	Bedingte Appetenz	Bedingte Aktion
Negative Erfahrung	Bedingte Aversion	Bedingte Hemmung
	Versuch-und-Irrtum	Differenzdressur

Lernen am Erfolg

#### Lernen am Erfolg – (SKINNER-Box und der Problemkäfig THORNDIKES)

s. AB

AB

##### Problemkäfig THORNDIKES

Vor dem Lernen:

planloses Umherspringen (ungerichtetes Appetenzverhalten)  
und zufälliges Hebeldrücken (zufällige Aktion).

Öffnung der Tür = unbedingter Reiz

Hebel = neutraler Reiz, später bedingter Reiz

Klassische Konditionierung:

Hebel zunächst neutral, aber zeitlich eng verknüpft mit unbedingtem Reiz (Türöffnung) und unbedingter Reaktion (Flucht). Hebel wird zum bedingten Reiz für gerichtetes Suchverhalten (bedingte Appetenz).

Operante Konditionierung: zufälliges Hebeldrücken wird sofort verstärkt (→ bedingte Aktion)

##### SKINNER-Box

Ohne Lampe:

Bedingte Aktion

Mit Lampe:

Aufleuchten = klassisch konditionierter bedingter Reiz (bedingte Appetenz)

Hebeldrücken → bedingte Aktion

##### Versuch und Irrtum

s. Abitrainer, S. 107

##### Differenzdressur

s. Abitrainer, S. 106