

Samenvatting biologie hoofdstuk 1 gedrag havo 4

§1.1 communicatie

Iets duidelijk maken	<ul style="list-style-type: none"> • d.m.v. contacten met anderen maak je van alles duidelijk • Taal levert maar een kleine bijdrage aan communicatie, je gebruikt ook andere manieren om informatie uit te wisselen • Alles wat een dier of mens doet of nalaat, is gedrag • In de loop van de tijd verandert je gedrag
Het begin van de eerste les	<ul style="list-style-type: none"> • Om de spanning te verminderen gebruiken mensen, in spannende situaties een speciaal type gedrag: Ritueel Gedrag • De situatie bepaald het ritueel • Ritueel gedrag is vaak afgeleid van gedrag dat zijn oorspronkelijk betekenis verloren heeft <ul style="list-style-type: none"> ○ Dat andere gedrag is meestal nog wel te herkennen
Aanzien	<ul style="list-style-type: none"> • Signalen in een vaste volgorde vormen een herkenbaar ritueel • Mensen en dieren gebruiken signalen om de onderlinge rangorde te bepalen
Samenleving	<ul style="list-style-type: none"> • Een rangorde brengt voordeel voor de roedel en voor het individu • Ieder individu doet een onderdeel van het hele werk
Territorium	<ul style="list-style-type: none"> • Een territorium is een gebied waarin een mens of dier heer en meester is • In zo'n gebied leeft het dier, zoekt er voedsel of brengt er zijn jongen groot • Dieren en mensen gebruiken allerlei signalen om duidelijk te maken dat dit jouw plek is en het te verdedigen
Dreigen	<ul style="list-style-type: none"> • In dergelijke situaties ontstaat vaak dreiggedrag, een agressieve houding die aangeeft wie de baas is • Dieren dreigen ook bij conflicten, dat gebeurt vooral op de grens van hun territorium <ul style="list-style-type: none"> ○ Door dit territoriumgedrag, bedoeld om het territorium in stand te houden, kiest de vlucht het andere dier weg

§1,2 Prikkel

Hommels	<ul style="list-style-type: none"> • Een dier/mens reageert op een prikkel (verandering in de natuur)
Geuren	<ul style="list-style-type: none"> • Alles wat een dier of mens doet (waarneembare activiteiten) worden bepaald door inwendige prikkels • Voorbeelden van inwendige prikkels zijn: honger, dorst, hormonen, etc.
Werken met hommels	<ul style="list-style-type: none"> • Een uitwendige prikkel is een prikkel die uit de omgeving komt en wordt waargenomen met zintuigen • Voorbeelden hiervan zijn: geluid, licht geur, smaak, etc.
Reactie	<ul style="list-style-type: none"> • Als op een prikkel altijd dezelfde reactie volgt, dan is dit een sleutelprikkel • Een overdreven sleutelprikkel is een supernormale prikkel • Een voorbeeld van een supernormale prikkel is: lippenstift
Motivatie	<ul style="list-style-type: none"> • De reactie op een prikkel kan variëren • De hoeveelheid van iets laat de motivatie oplopen of teruglopen • De druppel die de emmer doet overlopen wordt de drempelwaarde genoemd
Vanaf het prille begin	<p><i>Motivatie is de bereidheid om een bepaald gedrag uit te voeren. Die motivatie ontstaat door prikkels. Pas als de drempelwaarde bereikt is, vertonen mensen en dieren gedrag. Gedrag is voor een deel aangeboren.</i></p>

§3 functies van gedrag	
Stress	<ul style="list-style-type: none"> • Kortdurende stress kan positief werken op reactievermogen en prestaties • Langdurige stress werkt negatief op gezondheid en welzijn
Vechten of vluchten?	<ul style="list-style-type: none"> • Elk organisme heet behoefte aan een veilige omgeving waarin het gezond kan functioneren • Vluchtgedrag is normaal • Het lichaam reageert op stress door het hormoon adrenaline in het bloed aan te brengen <ul style="list-style-type: none"> ○ Hierdoor gaat het hard sneller kloppen en versnelt de ademhaling spannen de spieren • Ambivalent gedrag is gedrag dat elementen van twee tegengestelde gedragsystemen (vluchten en verdedigen) afwisselt • Ambivalent gedrag kan overslaan in een heel ander gedrag (overspronggedrag) • Bij dieren en mensen kan ambivalent gedrag er toe leiden dat de agressie van het ene gedragsstelsel zich richt op iets heel anders <ul style="list-style-type: none"> ○ Dit wordt omgericht gedrag genoemd
De honden van Pavlov	<ul style="list-style-type: none"> • Mens en dier koppelen daarbij een neutrale prikkel aan de prikkel die een reflex oproept <ul style="list-style-type: none"> ○ Na enige tijd reageert het dier ook op de neutrale prikkel zonder dat de oorspronkelijke prikkel aanwezig is
Leren door beloning	<ul style="list-style-type: none"> • Het leggen van het verband tussen een bepaald gedrag en het voordeel dat dit oplevert, wordt 'operant conditioneren' genoemd <i>Bij klassieke conditionering leert een dier twee van elkaar losstaande prikkels te koppelen. Bij operant conditioneren leert een dier gewenst gedrag door koppeling met een beloning of een straf</i>
§4 gedragsonderzoek	
Olifanten in Drenthe	<ul style="list-style-type: none"> • Gedrag dat dieren leren door bij elkaar te kijken, heet imitatiegedrag <ul style="list-style-type: none"> ○ Dit komt ook voor bij mensen: in veel spelletjes doen kinderen de 'grote mensen wereld' na
Schakels en ketens	<ul style="list-style-type: none"> • Elke gedrag bestaat uit aparte handelingen of gedrags-elementen: • Een groep gedrags-elementen bij elkaar vormt een gedragsketen • Samenhangende elementen vormen gedrags-systemen • Een aantal gedrags-systemen bij elkaar vormt het gedrag • Een ethogram is een lijst met een objectieve beschrijving van de gedrags-elementen en wordt veel gebruikt door onderzoekers • Turf je hoe vaak verschillende gedrags-elementen voorkomen, dan maak je een protocol
De mens in de olifant	<ul style="list-style-type: none"> • De samenleving van olifanten lijkt erg op die van mensen <ul style="list-style-type: none"> ○ Het gevaar bestaat daardoor diergedrag te bekijken en te verklaren door een menselijke bril (antropomorfisme) ○ Antropomorfisme, het toekennen van menselijke eigenschappen aan dieren, is niet wetenschappelijk
Slim zijn	<ul style="list-style-type: none"> • Sommige dieren hebben inzicht, dit betekent dat ze leren door een oplossing te bedenken in plaats van lukraak te proberen
§5 ontwikkeling van gedrag	
Consultatiebureau	<ul style="list-style-type: none"> • Het gedrag van pasgeboren baby's bestaat uit veel onwillekeurige bewegingen of reflexen

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Na een aantal weken verdwijnen veel reflexen ○ Na een maand of drie laat een baby meer bewust gedrag zien
Jong zijn	<ul style="list-style-type: none"> • Een jong kind ontwikkelt zich niet alleen lichamelijk, maar ook psychisch en sociaal: • Het gedrag verandert voortdurend • Ook zijn rolpatronen terug te vinden: meisjes spelen met poppen terwijl jongens met auto's bezig zijn
Inprenten	<ul style="list-style-type: none"> • De periode waarin een kind erg gevoelig is voor het leren van dingen wordt inprenten genoemd <p><i>In de eerste levensjaren verandert het gedrag van het kind voortdurend door lichamelijke, sociale en psychische ontwikkelingen. Reflexmatig gedrag gaat steeds meer over in bewust gedrag. Een kind leert onder andere door te spelen en via inprenting</i></p>
Leren	<ul style="list-style-type: none"> • Naast de eerdergenoemde manieren leert een kind ook leren door te oefenen (de spieren nauwkeuriger te gebruiken etc.), trail and error (de handleiding eerst lezen voor dingen te doen) en gewenning (niet meer reageren op prikkels wanneer deze geen zinvolle informatie meer bevatten)
Gedrag en geweten	<ul style="list-style-type: none"> • Het besef van eerlijkheid groeit en ook voor het gedrag dat daarop is gebaseerd in de kleutertijd • Eerlijkheid is voor ons een waarde, een opvatting over wat belangrijk is in ons bestaan <ul style="list-style-type: none"> ○ Die gedragsregels noemen we normen

Belangrijke aantekeningen

Vormen van leergedrag:

1. Gewenning
 - a. Als er niet meer gereageerd wordt op een prikkel
2. Inprenting
 - a. In een bepaalde gevoelige periode leren dieren wie ze moeten volgen
3. Klassieke conditionering
 - a. Natuurlijke gedrag versterken of verzwakken door gebruik te maken van reflexen
4. Operant / modern conditionering
 - a. Nieuw gedrag aanleren door beloning en straf. Het gewenste gedrag wordt operant genoemd (een hond een pootje laten geven)
5. Imitatie
 - a. Leren praten / leren schrijven / lezen
6. Trail and error. Proef- ondervindelijk leren
 - a. Met een blokkendoos spelen
7. Inzichtelijk leren. Gedrag dat eerst is bedacht en daarna uitgevoerd
 - a. Natuurkunde leren/maken / een boomhut maken
8. Motorisch leren spierbeheersing
 - a. Leren fietsen of leren schrijven

Voortplantingsgedrag:

- Bijv. balts
 - Boorbeeld van een ritueel
 - Nut?
- * samen een band hechten
 - * tegelijkertijd vruchtbaar zijn
 - * etc.