

Einführung in die Verhaltensanalyse
Operantes Konditionieren
Stimuluskontrolle
Wiederholung 2 / Lückentexte / Lösungen

1. Generalisation bedeutet, ein Verhalten in verschiedenen Situationen zu **verstärken**, bis es auf andere Exemplare derselben Stimuluskategorie generalisiert.
2. Ein Prompt ist ein zusätzlicher **Stimulus**, der die Wahrscheinlichkeit, dass eine Person in einer neuen Situation korrekt reagiert, **erhöht**.
3. Fading ist der **zeitweise** Einsatz von Prompts, um eine **Diskrimination** zu erreichen.
4. Programmierung ist der **zeitweise** Einsatz von Prompts, um eine **Generalisierung** zu erreichen.
5. Programmierter Unterricht beinhaltet das **Niederschreiben** der Antwort, die **unmittelbare** Rückmeldung und Fortschritte in **kleinen** Schritten.
6. Imitation beinhaltet einen imitativen **Stimulus**, das imitative **Verhalten** und die **Verstärkung** des imitativen **Verhaltens**.
7. Bsp.: Peter sieht, wie Hans beim Fußball mit einem Kopfball ein Tor erzielt. Peter probiert nun auch einen Kopfball, trifft aber nicht und köpft in Zukunft auch nicht mehr. Dies ist (ein / kein) **kein** Beispiel für Imitation.
8. Instruktion beinhaltet eine verbale **Beschreibung** des **Verhaltens**, dieses selbst und seine **Verstärkung**.
9. Bsp.: Der Lehrer erklärt Jürgen im Werkunterricht, wie er zwei Metallstücke zusammenlötet. Jürgen lötet und der Lehrer lobt ihn für seine Arbeit. Jürgen benutzt von nun an häufiger den LötKolben, um zwei Metallstücke zu verbinden. Dies ist (ein / kein) **ein** Beispiel für Instruktion.
10. **Konditionierte** Verstärker verlieren ihre Wirkung, wenn sie immer ohne einen Backup-Verstärker auftreten.
11. **Primäre** Verstärker benötigen keine Backups.
12. **Generalisierte** Verstärker sind Verstärker, die mit vielen Backups verknüpft sind.
13. Geld ist demnach ein Beispiel für einen **generalisierten** Verstärker.

14. Tokens sind **generalisierte** Verstärker, die u.a. in der Therapie verwendet werden.
15. Generalisierte Verstärker haben u.a. den Vorteil, dass sie nicht so leicht zu **Sättigung** führen.
16. Bei einer Stimulus-Response-Kette wird das Verhalten einer Person immer wieder zum **diskriminativen Stimulus** für ihr nächstes Verhalten.