

# Samenvatting Biologie Hoofdstuk 1



Samenvatting door A.  
715 woorden  
22 maart 2014

★ 8,1

76 keer beoordeeld

Vak Biologie  
Methode Nectar

## § 1.1 Communicatie

*Gedrag* – alles wat een mens of dier doet. Gedrag helpt dieren vaak om in leven te blijven: is het koud dan zoeken ze beschutting of ze gaan eten omdat ze honger hebben. Voor mensen ook: als je naar buiten gaat trek je een jas aan en een supermarkt bezoek je niet voor de gezelligheid.

Het gedrag van mensen heeft ook andere functies, **sociale** bijvoorbeeld. Mensen praten, huilen en lachen met elkaar. Je gedrag kan naarmate je ouder wordt nog veranderen.

*Ritueel gedrag* – gedrag met een duidelijke signaalfunctie. Het heeft vaak z'n oorspronkelijke betekenis verloren. Voorbeelden van ritueelgedrag zijn: een uitgestoken hand, een glimlach en/of een groet.

*Signalen* – prikkels die voor **soortgenoten** informatie bevatten. Bijvoorbeeld: stem, lichaamshouding en/of kleren. Bij dieren bijvoorbeeld de hoogte van de staart.

Signalen in een vaste volgorde vormen een herkenbaar cultureel. Mensen en dieren gebruiken signalen om de onderlinge rangorde te bepalen en elkaars gedrag te beïnvloeden.

*Rangorde* – de plaats die je hebt in een groep.

*Territorium* – gebied dat door één of meer individuen van één soort wordt bezet en tegen binnendringende soortgenoten wordt verdedigd. **Territoriumgedrag** is het verdedigen van het territorium. Je hebt ook nog **dreiggedrag**, dat is een agressieve houding aannemen zodat er duidelijk wordt wie de baas is.

## § 1.2 Prikkel

*Prikkel* – invloed (bijvoorbeeld de koningin van een groep bijen die uitvliegt als de temperatuur omhoog gaat)

Prikkel:

- **Inwendige prikkel** – motivatie, honger, dorst, voorplantingsgedrag, enz.
- **Uitwendige prikkel** – invloed uit de omgeving
- **Sleutelprikkel** – prikkel waar altijd hetzelfde gedrag op volgt (bijvoorbeeld rode vlek op de snavel)
- **Supernormale prikkel** – overdreven sleutelprikkel waardoor er een sterkere reactie volgt (bijvoorbeeld hele snavel rood)

Gedrag ontstaat als een reactie op inwendige en uitwendige prikkels.

Niet elke prikkel is een sleutelprikkel, de reactie hangt vooral af van de hoeveelheid stuifmeel. Hoe minder stuifmeel,

hoe onrustiger de hommels zijn.

*Motivatie* – de bereidheid om een bepaald gedrag uit te voeren, de motivatie ontstaat door prikkels.

*Drempelwaarde* – Het laatste zetje waardoor er wat ondernomen wordt, ze vertonen dan gedrag. Gedrag is voor een deel aangeboren.

Je **instinct** heb je al sinds je geboorte.

### § 1.3 Functies van gedrag

*Kortdurende stress* kan positief werken op reactievermogen en prestaties, *langdurige stress* werkt negatief op gezondheid en welzijn.

**Ambivalent gedrag** – Conflict tussen twee gedragssystemen, bijvoorbeeld aanvallen en vluchten.

**Overspronggedrag** – Totaal iets anders gaan doen dat wat past in de situatie.

**Omgericht gedrag** – De agressie die je hebt van een gedragssysteem afreageren op iets heel anders.

Bij *stress* functioneren dieren niet optimaal. Soms leidt stress tot *ambivalent gedrag*.

Gedrag kan worden aangeleerd:

- *Conditionering*:

1. **Klassieke conditionering** – een prikkel veroorzaakt een bepaald gedrag dat oorspronkelijk niet door de prikkel veroorzaakt wordt (bijvoorbeeld hond van Pavlov)
2. **Operante conditionering** – bepaald gewenst gedrag aanleren door beloning of straf (bijvoorbeeld de skinner box)

(*Experiment van Pavlov* – Honden maken speeksel wanneer ze eten ruiken. Door het dier te prikkelen met eten en met een bel, zal de hond na een tijd alleen al van het horen van de bel speeksel maken, bron 8)

(*Skinnerbox* – het dier moet bijvoorbeeld een knop indrukken voordat het voedsel krijgt, je beloont het dier dus door een gedrag aan te leren)

Bij **klassieke conditionering** leert een dier twee van elkaar losstaande prikkels te koppelen.

### 1.4 Gedragsonderzoek

*Imitatiegedrag* – een vaardigheid leren door nabootsing (kleine kinderen doen de ‘grote-mensen-wereld’ na)

- **Gedragselementen** – de handelingen van gedrag
- **Gedragsketen** – samenhangende gedragselementen
- **Gedragssysteem** – samenhangende gedragsketens
- **Gedrag** – samenhangende gedragssystemen

*Ethogram* – Een lijst met objectieve beschrijvingen van de gedragselementen.

*Protocol* – lijst waarin je de gedragselementen turft of telt.

*Antropomorfisme* – menselijke eigenschappen toekennen aan een dier.

*Inzicht* – met een oplossing komen voor een onbekend probleem.

## § 1.5 Ontwikkeling van gedrag

*Reflexen* – snelle, onbewuste reactie op een prikkel

*Bewust gedrag* – gedrag waarbij je zelf nadenkt hoe het moet (een baby gaat bijvoorbeeld op de stem van anderen reageren)

*Rolpatronen* – aan jongens/meiden toegewezen **gedragspatronen**. Jongens spelen bijvoorbeeld met auto's terwijl meiden met poppen spelen. Deze klassieke rolpatronen verdwijnen steeds meer.

Leerprocessen:

- **Inprenten** – iets leren in een bepaalde korte periode (heel gevoelige periode)
- **Inzicht** – oplossing voor een onbekend probleem
- **Oefenen** – trainen door herhaling
- **Trialanderror** – leren door uit te proberen
- **Gewenning** – afleren van een reactie op een aanhoudende prikkel
- **Imitatie** – iets of iemand aan doen (conditionering)

In de eerste levensjaren verandert het gedrag van het kind voortduren door lichamelijke, sociale en psychische ontwikkelingen.

**Reflexmatig** gedrag gaat over in **bewustgedrag**.

*Waarde* – een opvatting over wat belangrijk is in ons bestaan.

*Normen* – de gedragsregels, dus wat wel of niet mag.

**Waarden en normen** bepalen ook veel van ons gedrag.