

Was ist Operantes Konditionieren?

Ein Angler geht immer zum gleichen Fluss. Er nimmt täglich einen anderen Köder, um zu testen, mit welchem Köder er am besten Fische fangen kann. Am ersten Tag nimmt er einen einfachen Haken. Kein Fisch beißt an. Am zweiten Tag versucht er es mit einer blauen Fliege und fängt tatsächlich zwei Forellen. Am dritten Tag nimmt er eine grüne Fliege. Ein Biss ist zu spüren, aber der Fisch entkommt. Am vierten Tag setzt er eine selbstgebaute Fliege. Am fünften Tag nimmt er wieder die blaue Fliege und angelt einen Fisch. Er beschließt, weiterhin nur noch mit der blauen Fliege zu angeln (siehe Tab. 1).

laufende Aktivitäten

Tab. 1: Wie je erfolgreicher die Konsequenzen des Verhaltens, umso öfter wird es gezeigt.

Tag	1. Tag	2. Tag	3. Tag	4. Tag	5. Tag
Köder	Haken	blaue Fliege	grüne Fliege	selbstgebaute Fliege	blaue Fliege
Erfolg	nichts	zwei Forellen	ein Biss	nichts	1 Fisch
					

Das hier genannte Beispiel verdeutlicht das Grundprinzip des Operanten Konditionierens: Die Konsequenzen eines Verhaltens beeinflussen das weitere Auftreten des Verhaltens.

© TU Dresden, Psychologie des Lehrens und Lernens

Zugriffsweg

Lernwerkzeuge

- Text
- Videos
- Experimente
- Links
- Folien
- Aufgaben
- Literatur

Operantes Konditionieren

- Einleitung
- Was ist Operantes Konditionieren?**
- Prinzipien des Operanten Konditionierens
- Exkurs
- Experimentalparadigma
- Verhaltensbeeinflussung
- Vertreter
- Anwendungen
- Modifikationen

inhaltliche Struktur

- Glossar
- Sammelmappe
- Protokoll
- Material



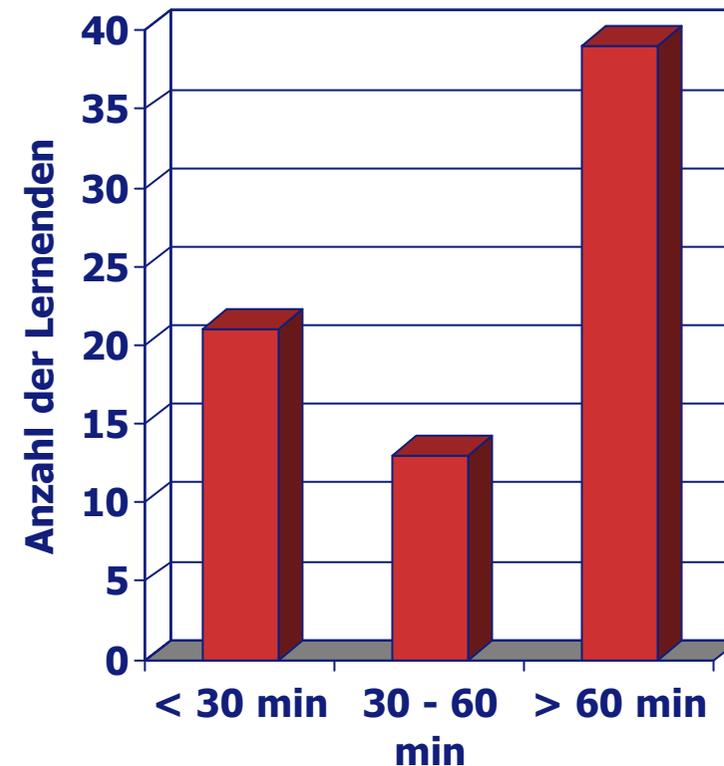
Zugriffsverhalten, Gesamtbearbeitungszeit

Zugriffsverhalten

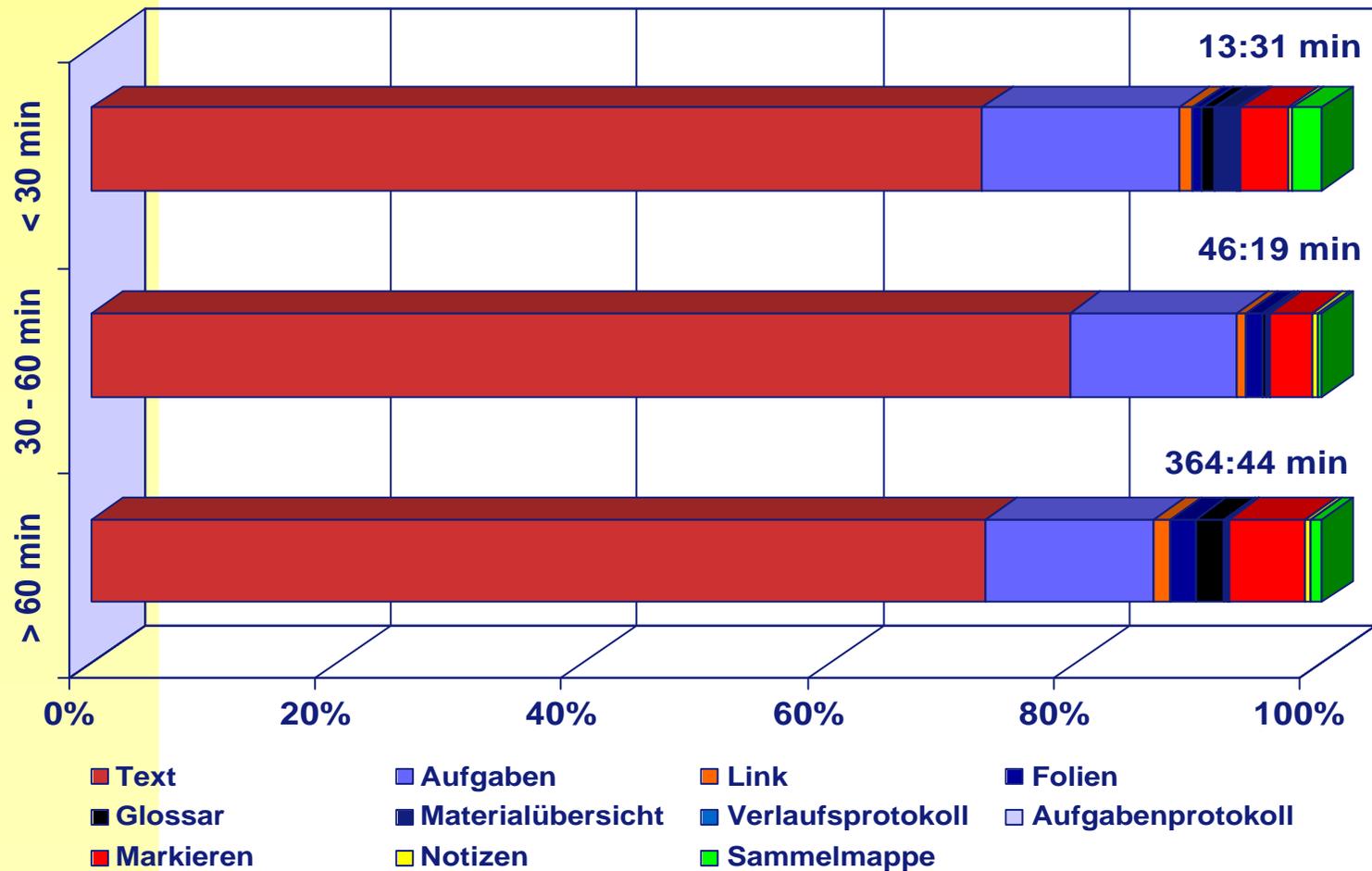
Studierplatz	Anzahl Personen	Anzahl Logins pro Person (MW)
Lerntheorien	58	2,74 (SD = 2,16) Max = 11
Klassisches Konditionieren	50	2,92 (SD = 2,24) Max = 9
Operantes Konditionieren	47	2,70 (SD = 2,53) Max = 13
Purposive Behaviorism	30	2,23 (SD = 1,17) Max = 5
Beobachtungslernen	40	2,58 (SD = 2,17) Max = 12

N = 73

Gesamtbearbeitungszeit

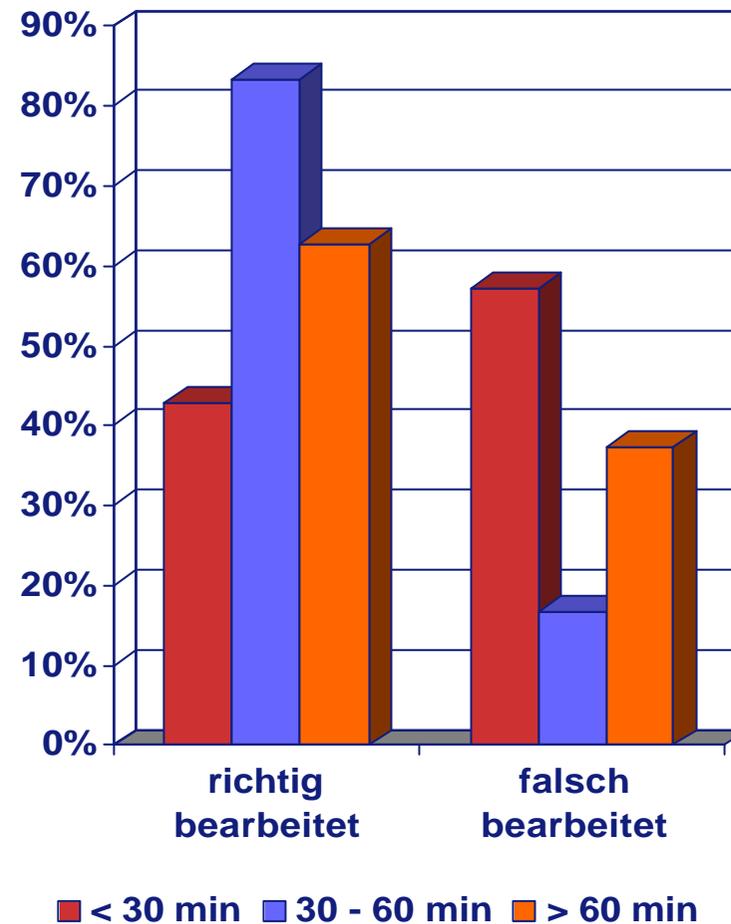


Prozentualer Anteil der Lernaktivitäten

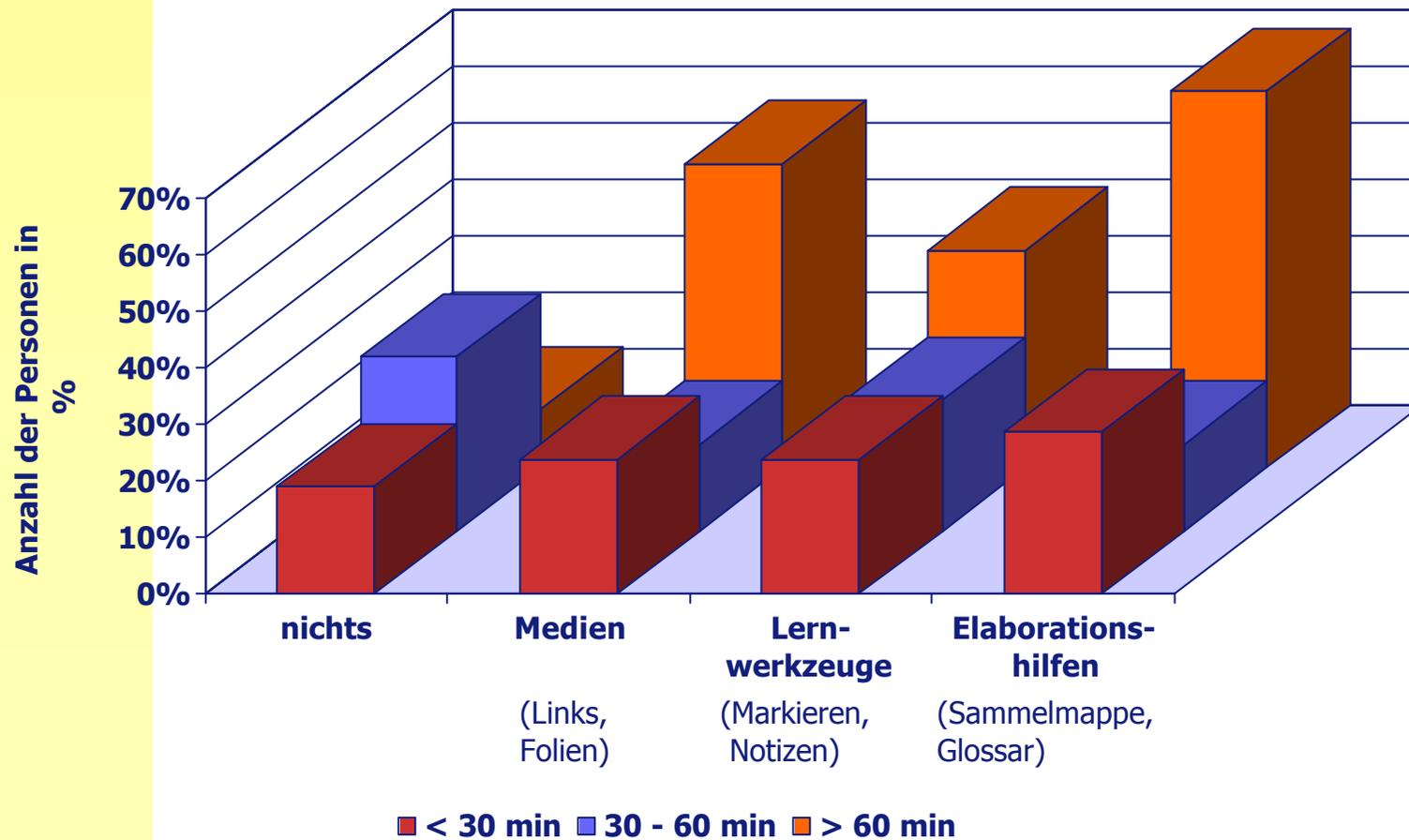


Aufgabenbearbeitung

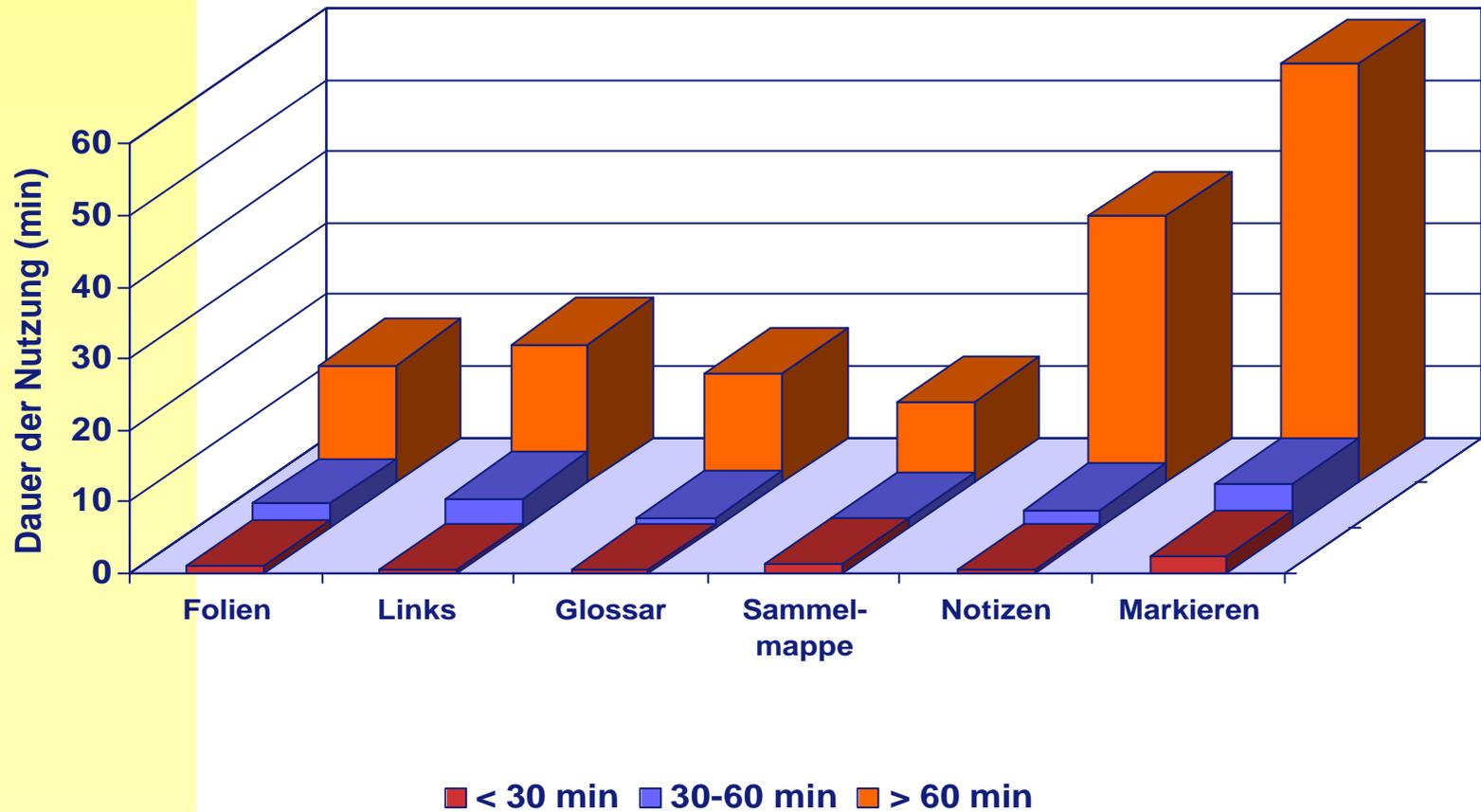
- Anzahl der Personen, die Aufgaben bearbeitet haben in Prozent:
 - < 30 min: 24%
 - 30 bis 60 min: 31%
 - > 60 min: 54%
- Anzahl bearbeiteter Aufgaben in Prozent:
 - < 30 min: 3%
 - 30 - 60 min: 9%
 - > 60 min: 15%
- Dauer Aufgabenbearbeitung:
 - < 30 min: 7 min
 - 30 - 60 min: 15 min
 - > 60 min: 81 min



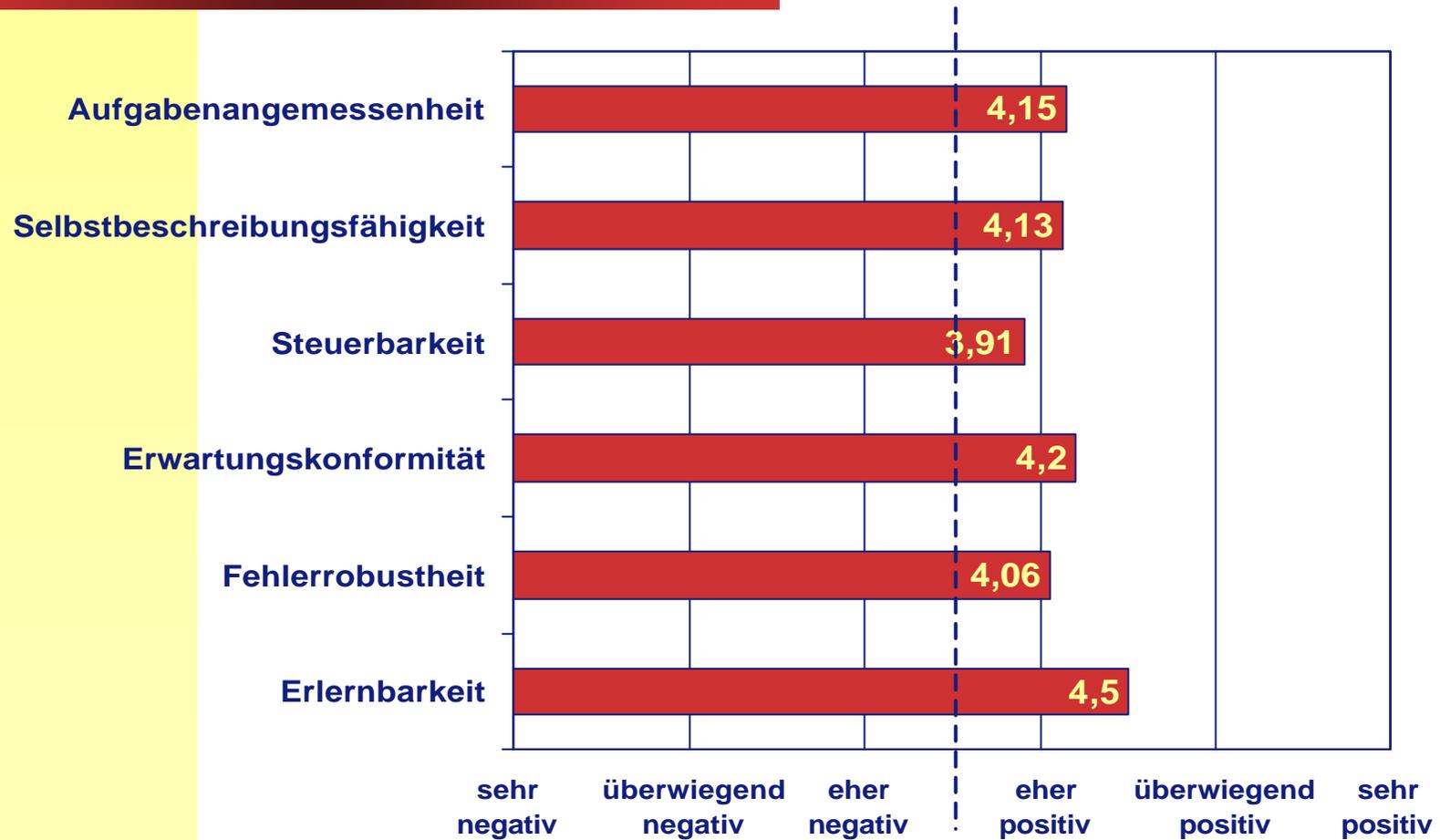
Nutzung der Medien, Lernwerkzeuge, Elaborationshilfen



Nutzung der Medien, Lernwerkzeuge, Elaborationshilfen

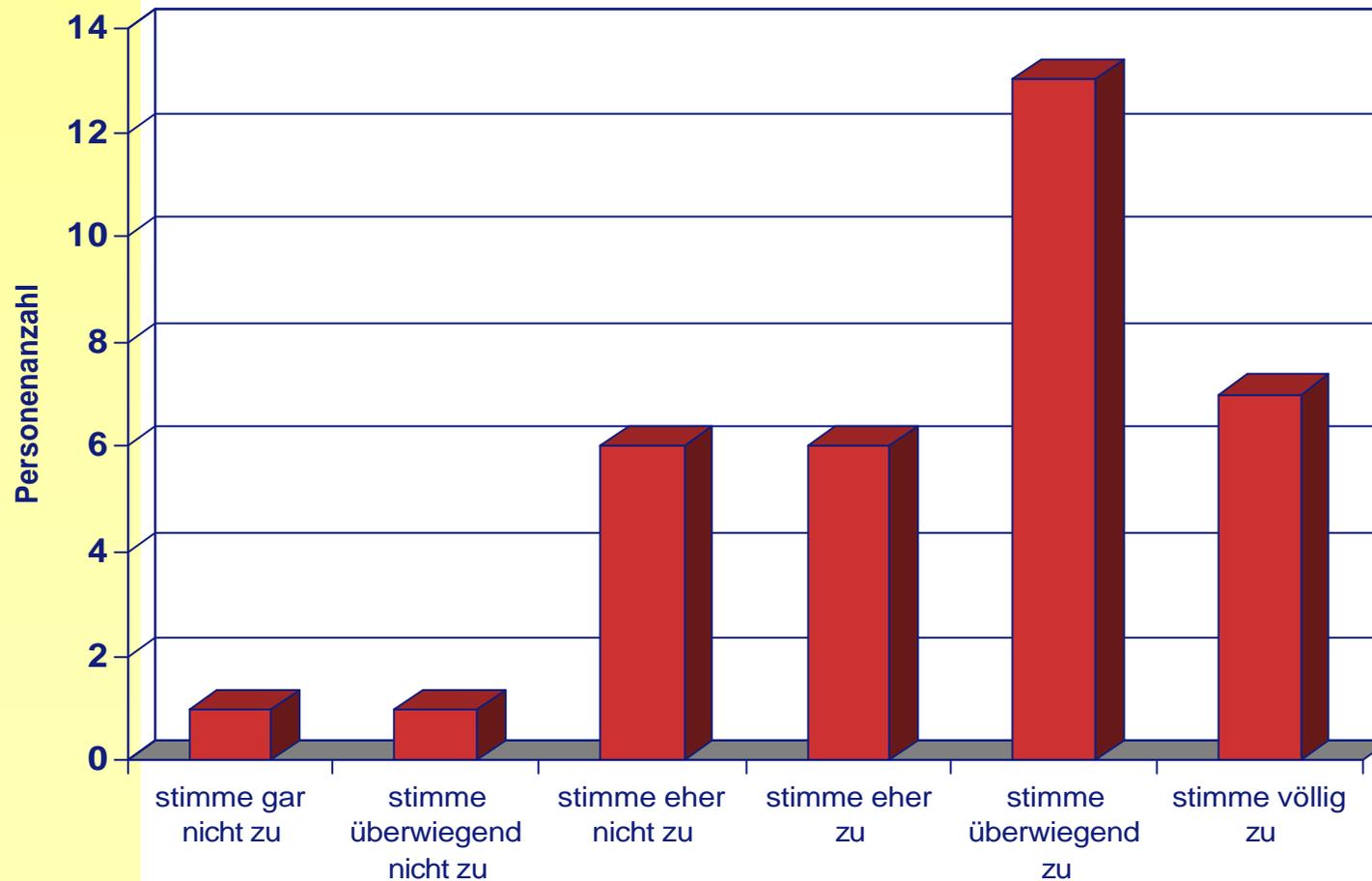


Benutzerfreundlichkeit



N=34

Subjektiv empfundener Spaß bei der Arbeit mit dem Studierplatz



Fazit

- **Umgang mit den Möglichkeiten der Lernumgebung muss erst „erlernt“ werden**
 - ausreichend Lernzeit zugestehen
 - Training im Lernen mit multimedialen Lernumgebungen
- **Angebot an Interaktionsmöglichkeiten wird nicht ausreichend genutzt**
 - direkte Förderung von allgemeinen Lerntechniken
 - „Durchlässigkeit“ der Studierplätze
 - individuelles Ergänzen, Verändern, Bearbeiten ermöglichen
 - lokale Begrenztheit aufheben
 - Zusammenfassung & Integration von Informationen
- **Angebot an metakognitiven Hilfen wird kaum bzw. nicht genutzt**
 - Nutzung metakognitiver Strategien herausfordern
 - Lernaufgaben
 - Zielsetzung und Planung
- <http://www.studierplatz2000.tu-dresden.de/studierplatzmodule.htm>