学习

经典条件作用

无条件刺激 US

无条件反射 UR

条件刺激 CS

条件反射 CR

经典条件作用的形成条件：时间上的接近

刺激泛化：将条件刺激泛化到相似刺激，一朝被蛇咬，十年怕井绳

刺激分化：将条件刺激与其相似刺激区分开来，如圆心光斑刺激狗分泌唾液，但椭圆形光斑则不会

消退；当条件刺激与原有的非条件刺激不再相伴出现，则会产生条件反射的消退

自发恢复：在条件反射消退后的一段休息时间后，再次单独呈现条件刺激，会恢复条件反射（为什么）

二级条件作用：CS2-CS1-CR

US与CS的时间规律：US在CS后延迟半秒出现最佳

操作性条件作用

迷笼实验，试误说

某一行为与随后的积极刺激产生联结

操作性条件作用也存在类化与辨别、消弱与自发恢复、二层条件作用、次强化物、行为塑造（循序渐进地加强）

强化：提高个体发生某种行为的概率

原强化物：直接满足个体需求的事物

次强化物：学习过程中间接满足个体的事物

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 强化与惩罚 | 喜爱的事物 | 厌恶的事物 |
| 呈现 | 正强化 | 阳性惩罚 |
| 撤出 | 阴性惩罚 | 负强化 |

强化总是正面的，刺激好的行为增多

惩罚总是负面的，刺激坏的行为减少

对教育孩子而言，暴力的惩罚会导致孩子的攻击性提高，简单粗暴的惩罚会让孩子不知道正确的行为方式是什么

如何更好的利用惩罚：

迅速而短暂

在反应出现后立即执行

是对特定的令人讨厌行为的反应，决不能针对个人特点

惩罚不应给予皮肉之苦

强化程序：

比率程序表——经过一定行为次数之后发生反应

固定比率程序表:强化物在个体作出一定数目的反应后才出现。如点击一百下，解锁新关卡

变比率程序表:强化物之间的平均反应次数预先确定，抗消退能力最强。如概率一定的游戏抽奖，自我迷信大于平均心理

间隔程序表——经过一定的时间间隔发生反应

固定间隔程序表-时间间隔固定，回报时间临近时反应越来越多

可变间隔程序表-平均时间间隔固定

立即强化>延迟强化，部分强化>连续强化：时不时给予你赌博的甜头

观察学习：社会学习理论

通过观察他人的行为及行为的后果而间接产生的学习，学习成果有的能够直接表现，有的作为行为潜能，如学会如何握住一把手枪

班杜拉攻击模仿实验

实验程序：

被试分组：攻击榜样组、非攻击

榜样组、控制组

评定指标：

对榜样攻击行为的模仿

对榜样攻击性语言的模仿

用木锤进行的其他攻击行为

自发做出的身体或语言攻击行为

认知学习

完形主义：顿悟是指突然察觉到问题的解决方法，是通过学习者重新组织或重新构建有关事物的形式、个体理解到整个情境中刺激之间的关系而实现的。

学习不必靠盲目的尝试和重复练习，只要个体理解整个情境中各刺激之间的关系，顿悟就会自然发生

顿悟建立在经验和知识基础之上

方位学习：个体的行为是目标导向，而不是反应导向

目标导向是在目标之下做出反应以达到目的

反应导向是受反应结果的后效强化所决定

学习乃是经由认知而非经由刺激与反应联结的过程

强化并不是产生学习的必要条件，学习完全可以在无强化的情况下发生（迷津实验，疑问，逃出迷宫不是一种自我奖励吗，且为何延迟奖赏效果大于立即奖赏）

三个重要概念：系统脱敏法、满灌疗法、习得性无助（与认知相关）

总结：

经典条件作用理论：刺激与反应时间的接近

操作条件作用理论：反应结果的后效强化

社会学习理论：对他人行为的观察

认知学习理论：对刺激与反应关系之间的理解