

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Gelişiminde Eğitim Psikolojik Temelleri

Öğrenme Psikolojisi:

Öğrenme Psikolojisi'nin temel kavramları

Öğrenmeyi Etkileyen Faktörler

Öğrenme Kuramları (Davranışçı Kuram)

- Klasik koşullanma
- Bilişlilik Kuramı
- Bağlısıncılık
- Edimsel Koşullanma

Bilişsel Davranışçı Kuram

- Sosyal Öğrenme
- Amaçlı Davranışlılık

Bilişsel Kuramlar

- Gestalt
- Bilgiyi İşleme Kuramı

Öğrenmenin Temel Kuramları

Öğrenme: Nispeten kalıcı ve davranış değişikliği. Bir davranışın öğrenilmiş olması için neler gerekir?

- Davranışlarda değişiklik yaratmalı
- Süreklilik yaratmalıdır.
- Yöntemi doğru olmalı.

Davranış: Uyucu ve Tepki arasındaki tüm süreçlerdir.

Aşağıdaki davranışlardan hangisi öğrenilmiştir / ya da / öğrenilmemiştir

Öğrenme Ürünü olan Davranışlar

- Yöntem
- Kalıcı ve
- Değişim
- olmalı

İstendik Davranışlar

- Korunmalar
- Eğitim boyutu
- yordamlanma
- bizi kitle birine
- toplama istemi

İstendik Davranış

- Eğitim hatalı
- kafa etme
- Akran zorbalığı

Öğrenme Ürünü olmayan Davranışlar

- Davranışın gelen davranışlar
- Geneli olan davranışlar

Öğrenme DEĞİLDİR!

Beyne / Organizma / Refleksler / İlgiler / Geneli Davranışlar

Beyne / Organizma / Refleksler / İlgiler / Geneli Davranışlar

Beyne / Organizma / Refleksler / İlgiler / Geneli Davranışlar

Beyne / Organizma / Refleksler / İlgiler / Geneli Davranışlar

Öğrenmeyi Etkileyen Faktörler

I Öğrenmeye İlgili Faktörler

- 1 Türe Özgü Hazırlık
- 2 Organizma
- 3 Genel uyumculuk hali
- 4 Kaygı
- 5 Dikkat
- 6 Gıcıklenme
- 7 Hazırlanmışlık
- 8 Yaş
- 9 Zeka
- 10 Transfer (Aktarım)
- 11 Ket Uurma (Unutma)
- 12 Çeşitlik / çeşitlilik Etkisi

II Öğretken ve Yöntemle İlgili Faktörler

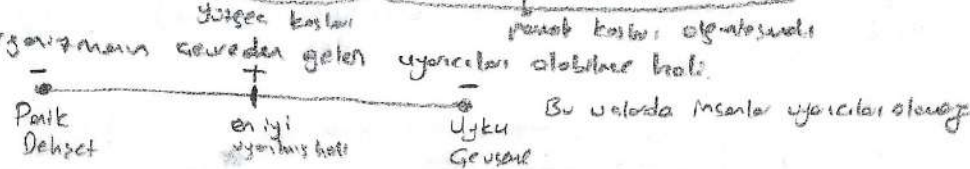
- Kuramın yapısı
- Zaman
- Öğrenci Aktivitesi
- Geri Bildirim
- Kısa Adımlar İlkesi

III Öğrenme Materyaliyle İlgili Faktörler

- Algısal Ayar edilebilirlik
- Kuramsal Gruplama
- Anlamsal Çatışım
- Telifat Edilebilirlik

I Öğrenmeye İlgili Faktörler

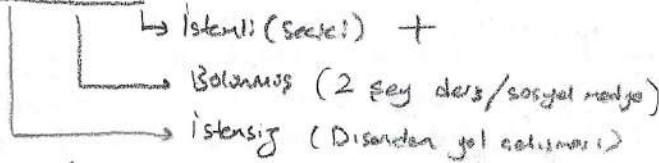
- 1 Türe Özgü Hazırlık: Genetik durumu. (Beynin yapısal yapısı, kromozom sayısı)
- 2 Organizma: Öğrenmenin en koşulları. Tüneli oluşturma, edinece. Bu bakımdan becerisi kazanma - öğrenme
- 3 Genel Uyumluluk Hali: Organizmanın çevreden gelen uyucuları alabilme hali.



④ Köşer : (Anksiyete) : Organizmanın, beklentide olduğu bir durumda ilgili yasadışı gerilim halidir.
Zararı ne olacaktır



⑤ Dikkat (Odaklanma) :



⑥ Güdülenme (Motivasyon) : Amaca yönelik eylemlerde bulunma istegidir. (İsteklilik)

⑦ Hazırbulmuşluk : İlet, istek, an öğrenme

⑧ Yas : 0 ————— 20 öğrenme performansı daha iyi ————— 20 ————— 50 ————— 100

⑨ Zeka : Öğrenmenin hızını etkiler.

⑩ Transfer (Aktarım) : Öğrenilen bilginin yeni öğrenilecek bilgiyi kolaylaştırması veya zorlaştırmasıdır.

Kolaylaştırıcı

Olumlu Aktarım
(Pozitif Transfer)

• Zihinsel veya Psikomotor olabilir

↓
İleriye Destekleme
Top. etk. öğrenme
Çarpmaya öğrenme
Kolaylaştırması

↓
Geriyi Destekleme
Sarıya öğrenenlerin bilgi
daha önce öğrenilmiş
bilgiyi daha iyi hale
getirmesi.
Futbol oynayanlar Basket
oynadığına başladılar ve
daha iyi futbol oynadılar

Zorlaştırıcı

Olumsuz Aktarım
(Negatif Transfer)

• Psikomotor durur. (Alışkanlık Götürmesi)

⑪ Ket Vurma (Unutma) : Zihinsel karışma. İki öğrenilmiş bilgi vardır. İki bilgiden biri diğerini
batar.

Eski Bilgi Yeni Bilgi vardır.

İleriye Ket Vurma

Eski bilginin yeni bilgiyi unutturması



Geriyi Ket Vurma

Yeni bilginin eski bilgiyi unutturması



NOT Hangisini unutturmuş
OLUYA KET VURUR

2025 (eski) ————— 2026 (yeni) ————— 2026'dan önce 2025'den/Neyi unuttum 2026'yı
→ ileriye ket vurdu.

2026'AGS ————— 2027'AGS ————— 2026'AGS'den önce 2027'den/Neyi unuttum
Geriyi ket vurma

Tıpolp (ilk doğan)

Kutolp (ikinci doğan) Tıpolp'den önce. İleri ket vurma

Trebizondan → Bursa'ya → Trabzon'a taşındı. Adres bursa oldu → Geriyi ket vurma
Eski eskidir yeni yenisdir Trab. tekrar daşında Eski'dir.

⑫ Öncelik ve Sıra Etkisi

Ket Vurma

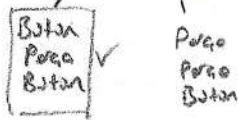
Giriş // // → öncelik (dersin başını hatırlama)
Çıkarma
/ Çıkarma / // → Sonrakı (dersin sonunu hatırlama)

Hatırlama

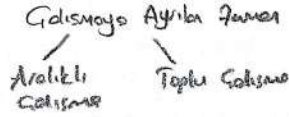
İngilizce öğreniyordum Senne
Fransızca'da çalışıyordum.
Eğer ben İngilizce çalışırsam
İngilizce öğrenmek kolaylaşır
İleriye ket vurma.
İng. öğrenirken Fransızca öğrenirsen Geriyi ket vurma.

II. Öğretene ve Öğrenele İlgili Faktörler

1. Kurulum Yapısı:



2. Zaman:



3. Öğrenci Aktivitesi:

Etkin Katılım
Yaparak Öğrenerek öğrenme

4. Geri Bildirim:

Denet / Değerlendirme

5. Kurak Adımlar: Parçalara bölerek kolaydan zora basımlarla kavrayışa sokulacak öğrenmek.

III. Öğrenme Materyaliyle İlgili Faktörler

1. Algısal Ayırt Edilebilirlik: Renkli kalem, sarıya kırmızıya benzerlik fark etmek.

2. Anlamsal Gözlem: 2 kişi var 2 kişiye aynı şeyler anlatıldı. İki kişinin zihninde kaydedilen şekli aynı değildir. Şemalara göre ilişkilendirir ona göre anlatır. Herhangi bir bilgiyi ne kadar çok orantıyla ilişkilendirir ne kadar çok bağlantı kurar. Bilgiyi tek yerden değil birçok yerden algılar. **Pygmalion Etkisi** → Kendini gerçekleştirme beklentisi.

3. Kavramsal Gruplandırma: Kavram haritaları kullanma.

4. Telaffuz Edilebilirlik: Telaffuzu kolaylaştıran öğrenme kolay. Zorla öğrenmesi zor.

Öğrenme Kuramları

Davranışçı Kuramlar

- Klasik (Tepkisel) Koşullama: Pavlov
- Britisiklik Kuramları: Watson - Guthrie
- Bağlısıcılık (Deneme - Yanılma): Thorndike
- Edimsel (Operant) Koşullama: Skinner.

Bilişsel Davranışçı Kuramlar

- Sosyal Öğrenme Kuramı: Bandura (Sosyal - Bilişsel)
- Amaçlı Davranışçılık: Tolman (Gizli Öğrenme)

Bilişsel Kuramlar

- Gestalt Kuramı (Bütüncül): Koffka, Wertheimer, Lewin, Köhler
- Bilgiyi İşleme Kuramı

Humanist (İnsani) Kuramlar

- İhtiyaçlar Hiyerarşisi: Maslow
- Davranış Merkezli Kuram: Rogers.

Davranışçı Kuramlar

Davranışçı Kuramın Özellikleri

- Tabula Rasa → Boş levha
- ABD

- (Sadece) Gözlemlenebilir Davranışlar
- U → T

- Organizma Potansiyeli
- Öğrenme = performans

- Hayvan Çalışmaları
- Koşullama
- Pekileştirme

DI. Klasik (Tepkisel) Koşullama: [PAULOV]

Güzel bir örnekten bahsedildiğinde vücudumuzda ne gibi değişimler yaşanır?

Özellikleri:

Organizmanın daha önceden tepkide bulunmadığı bir uyarıcıya (NOTE), tepkide bulunma sürecidir.

Duyusal tepkiler: karpas (otomatik sür. sistem)

Korku - Sevgi - Kızgınlık - Afke - Açlık - Ürpeme - Titreme - Koygı.

Pekileştirme görevi yapan unsur koşullama uyarıcıdır.

U → T

Uyarıcı Tepkiden önce gelir.

Uyarıcı → Tepki

Klasik Koşullanmanın Temel Kavramları:

Koşulsuz → öğrenme değildir.
Koşullu → öğrenmedir.

Koşulsuz Uyarıcı	Koşulsuz Tepki	Notr Uyarıcı	Koşullu Uyarıcı	Koşullu Tepki
Organizmada doğal olarak tepki veren uyarıcılardır. - açlık - elekt. şoku - garajlı - sesli	Koşulsuz uyarıcıya verilen doğal öğrenilmiş tepkilerdir. öğrenme değildir. - korku - ağlama - afke.	Organizma için hiçbir anlam ifade etmeyen ve bu yüzden organizmada tepki oluşturmaz uyarıcılardır.	Notr uyarıcı ile koşulsuz uyarıcının eşleşmesi (bitişiklik) sonucu ortaya çıkan, öğrenilmiş uyarıcılardır. → öğrenilmiş	Koşullu uyarıcıya gösterilen öğrenilmiş tepkilerdir. → Koşullu uyarıcıya verilen tepkilerle öğrenmedir.
Yüksek Ses (Koşulsuz Uyarıcı)	İrkilme (Koşulsuz Tepki)	Okul zil'i (Notr Uyarıcı)	Okul zil'i + Yüksek Tono gelişir Okul zil'i / Koşullu uyarıcı haline gelir.	İrkilme (Okul zil'inden irkilme) Koşulsuz Tepki, Koşullu Tepki haline gelir.
Elektroşok	Korku	Dymek	Dymek + Elektroşok	Korku

Klasik Koşullama Deneyi

E+ → salya
(Koşulsuz) (Koşulsuz)
uyarıcı Tepki

Zil
Notr

Zil + et
(Koşullu Uyarıcı)

salya
(Koşullu Tepki)

★ Klasik Koşullanmanın İlkeleri

- 1) Bitişiklik
- 2) Bitişiklik Türleri
- 3) Haberlilik ilkesi
- 4) Pekiştirme
- 5) Sonme
- 6) Kendiliğinden gelişme
- 7) Alışma
- 8) Değişikleşme
- 9) Duyarlılaşma
- 10) Uyarıcı Genelleme
- 11) Ayırt etme
- 12) Gölgeleme
- 13) Engelleme
- 14) Üst Düzey Koşullama
- 15) Düşük Düzey Koşullama
- 16) Birleşik Koşullama
- 17) Göreceli Etkisi
- 18) Öğrenme Güçlüğü
- 19) Öğrenme Güçlüğü
- 20) Kendini gerçekleştirme

1) Bitişiklik : Zil + E+
Notr uyarıcı ile Koşulsuz Uyarıcının yan yana gelmesi. Zil + E+ arasındaki zaman (0.5 - 30) saniye olması

2) Bitişiklik Türleri:

1. Zil : Zil geldi sonra et . Zil ———— A? etki
et ————

Gecikmeli : Zil ————
et ———— HAZIR

E+ zamanlı : Zil ———— Aynı anda gelirse
et ———— güçlü olana tepki verir.
et'e yapışır Zil'i farketmez (Zil geldiğinde)

Tersine : Zil ————
et ———— Koşullama olamaz et'i Zil'e gelir

Temporal : Zil ————
et ———— Zamanla koşullanır.
10 dk bir et

3) Haberlilik İlkesi : Pavlova göre Notr uyarıcıdan sonra Koşulsuz uyarıcı gelmeli der
Rescorla: Doğru ama Koşulsuz uyarıcıdan sonra notr gelmede koşullanır
Uyarıcının belirli bir zamanda bilgi vermesi

Olumlu Haberlilik

Uyarıcı: Birim okundan birşey gelecek
Dikkatli ol.
sirenden sonra elekt. şoku
sireni duyunca koşmaya
sirenden sonra birşey
gelecek
olumlu haberlilik

Olumsuz Haberlilik

Devam etmekte olan durum bitti rahatsız
mesajı verilir.

Önce elektrik sokmuş uyarıcı elektrik
sokmuş bitince siren geliyor.
Bitti
olumlu haberlilik

④ Pekistirece : Ortama girildiğinde ve ortandan çıktığında Tepkiyi Arttıran/Azaltan uyuruculardır. Kozulmuş uyurucu

⑤ Sorun : Zile koşullandım ve Tepki veriyorum.

Zil	Et yok	Tepki
Zil	Et yok	Tepki
Zil	Et yok	Tepki

Tepki
Azalır
Biter
SÖNME

ABA Zil → Et olmasa bile Tepki.

⑥ Geri GELME : Kendiliğinden

⑦ Alışma : Et → solya
Et → solya
Et → solya yok / ALIŞMA

⑧ Duyarısızlaşma (Duyarısızlaşma) : Tepkilerin azalması, biter

⑨ Duyarısızlaşma : Aynı tepki aynı

⑩ Uyurucu Genellemesi :
Bazı uyurucular aynı tepki verene
Zil → Tepki
Bazı Gon → Tepki
Siren → Tepki

⑪ Ayır Etme :
Zil → Tepki
Gon → Tepki VERMEZ

⑫ Genelleme :
İki tane uyurucu aynı anda geldiğinde
baskın olan tepki verilir. Diğer
görmezden gelir.
Zile et aynı anda gelince
ete tepki verir zil görmezden gelir.

⑬ Engelleme :
Zile koşullandıysa başka sarsma
gelen her bir sarsma koşullandırıcıdır
Koşullandıysa aynı davranışa istenene
Bursa dışında istenilen davranış

⑭ Üst Düzey Koşullama :
Birden fazla uyurucu koşullama
→ Zil → Tepki
Örneğin ne okusun anında koşullama olur
(Zilin).
Işık + Zil → Tepki
İkisinde koşullama.
Çocukların reklamı
Hobi + Tutar → Tepki
Hobi + Tutar → Tepki
Önce Tutar ardından
hobiye

⑮ Duyarısızlaşma :
2 tane uyurucu her zaman yan yana
Edi - Bada
Esikması ikisi bir anda
Her benzer gelen aynı
Bırakma etkilerinden
Diyeninde okunabilir
Zene birden aynı anda
koşullama.

⑯ Birleşik Koşullama :
Aynı anda 2 tane farklı uyurucu
ikisine birlikte koşullama

⑰ Görücü Etkisi (Olumsuz Tat Koşullama) :
Bazı satıcılar bir süre satılamaz.
Belirli zaman uyurucu kısa süre sonra ortaya
gelmesi. (Tepki koşullama)
Dolgu etkisi: Herhangi bir uyurucu dolgu dolgu
sıra bir şeyleri yapar.
Öğretmenden dolgu → okullarda kitapları öğretmenden
okuyandan nefret etkisi.

⑱ Öğrenilmiş Çaresizlik :
Daha önce denediğim denediğim
olmadı şimdi de olamadı
Geçmişteki olumsuz deneyimler
geleceğe etkisi.
Kopuk bulup okuyamamaya
can bulur. Bununla ilgili
Kaldırıldığında etkisi kafa
gelmeye.

⑲ Öğrenilmiş Çaresizlik :
Yasadığı olumsuzluklara rağmen
pes etmemek kararlılık.

⑳ Kendini Gerçekleştiren Kehanet
(Pygmalion Etkisi)
İnsanların zihindeki kehanetleri gerçekleştiren.
Nege inanırsan o yönde hareket ediyorsan o yol gidiyor.
olumlu - olumsuz olabilir.

Bitişiklik Kuralları

Watson Guthrie öğrenimin tek yansı bitişiklik. U-T, U-U bitişikliği.

Çok odaja önce herşeyi ortaya atıyor. Tekrar bitişiklik kurmak için ilk dışarı çıkarıyor. Kapıdan önceyle içeriye girenleri topluyor bitişiklik bitişiklik olacak.

Kuralları	Bitişiklik	En Sık	En Sık (yapın da gizli)	Pekistirme (odajı ceta)	Gizlenme
Watson	✓	✓	✓	X	X
Guthrie	✓	X	✓	X	X

Tek deneme
Tek Seferlik
Bost davranışlar

WATSONSistematik Düşünüş (Korku yok etme)

- neşemeyi öğrenmek
- Korku Hiperaktif yapmak
(En az → En çok korkulu.)
- Adım Korkuyu ortadan kaldırmak

[Korkunun YOK EDİLMESİ] Odajı yok
vada Sistemlik Düşünüş

Watson: Bina 1. dizeye çok yakın
ne isterseniz doktor müdahale us yaparım

Albert Deneyi: Korku olmayan çocukla korku
oluşturup sonra ortadan kaldırmak
Albert deneyi: baskıncı ortadan
kaldırmak korkusu

Peter Deneyi: Çocuk beyaz tıyız şeylerden korkuyor
Asmalı olarak
En az tıyız hayvanların resimleri vs.

*Asmalı Mang
Bırakma

Okul korkusu - Korkulu korkusu

↓
çizgi film
↓
Mikrofon
↓
Kafes içindeki beyaz tav. sevdik.

GUTHRIE

• Düşük dozdan başlayıp
doz artırma

1. Düşük (Alistırma):

• Adım adım artırma

Biseye organmayı adım adım oluşturma.

Ate efer kaymadan önce tıyız ince tıyız bez
gidet kumusun ağırlığını artırma.

Kurbağayı ılık suya alıp yavaş yavaş ocakını demli
ettirirsen cabuğu dener.

Azıcık peynir attıra attıra peynir yer.

2. Bektirme - (Yama)3. Zıt Tepkiler (Çatışma Uyarıcısı)

Hatır için ağız tıyız yemek.

⊕ ⊖

Sevmedik bir şeyi sevdiğim şeyin hatırına
kabul etmek.

Barek sevdiğim işpancığı sevdiğim
(İspancıklı barek alınca 1. tıyız etmesi)

Bağımsızlık (Bağ) Kuralları

(Deneme - Yanılma) Seve başlama

Bağ → Tepki ve uyarıcı arasındaki ilişkiyi bağdır. T-U
(Hız)

Tepkinin etkisinden organıma hız alıyorsa

Deneme - Yanılma Öğrenme

Kedi pedala basar etkisinden et edili olarak gelir. Kedi bundan hız alırsa davranış devam eder.

Tpedal → Uet öğrenimin çabı deneme yanılma. Rastlantıdır.

Özellikleri: Rastlantıdır. Mantıklı değildir. Bilimsel ipuçlarına dayanmaz.

Thorndike ve Öğrenme Yasaları

Drinel Yasalar

- Horizbunalıslık
- Etki
- Tekrar

I'k meil Josalar

- Diklat Gekan Unggulan
- Operasi Berlikel!
- Teori Gentiligi
- Analisis Gecis
- Teori Analogi
- Etik jayilmasi
- Ait olmo
- Analisis Zilik
- Kuesk Admali

BİRENCİ YASALAR

Harurlubnost : Organizma harur deil tepki; jupanyo zalyarysa harurlubnost ve qyryme diler. Sür verdim. Eşbelemes. Ono okutan dya. 😞

Senece Hızlı Sızı etkileriz, Okutuyordun ☹️ oprime ne kadar bulmuşluk etkiler.
Hız + okuturum

Hour + duration

* Etkl: Hase giden Etkl: T $\rightarrow$ ^{Parma Kader} Cretel bisey _{Haz dene} dawaing eder.

Rəhbətliq edən Etik: $T \rightarrow$ ^{Həz. alimlə}
^{parat kəndi.}
Azərbaycan dövləti

Tekrar: Tekrar sadece geribildirim varsa öğrenme çok daha hızlı olur. Tekrar olulduğu için ANCAK Tekrar etmenizi tavsiye ederim çünkü öğrenme sadece bir miktarda tekrarla olmaz.

İKNCİL YASALAR (Örney, Etik fık)

Diklat Cekan Ujicakari Aljabar segitiga diklat cekan kosma piken → dolo kelay operasi.

Ögrenici dâllikler : Kâlici dâllikler — Greecî dâllikler.
(Zekâ beceriler) (İlgi istek tutum becerikler)
Dâvâta gela

Tepki Çevre (lib): (Çoklu Tepkiler) Anırsız olaylara da karşılık gelen tepkiler. Pedalo basmadan önce tepkisi bütün davranışlar.

Görsel Göz: $\alpha \rightarrow T$ Ayar kolu (Kedye)

Kanul +  → Ayaga kelti.

Sara Soedoe Komut uenya Ayaga kolkyar (Klasik kontona)

Teori Analogi (Berne): Berne diuraikan bahwa terdapat tiga aspek yang membentuk diri seseorang, yaitu *Parent*, *Adult*, dan *Child*. *Parent* adalah aspek yang berkaitan dengan nilai-nilai, norma, dan aturan yang diwariskan oleh orang tua. *Adult* adalah aspek yang berkaitan dengan kemampuan untuk berpikir secara rasional dan objektif. *Child* adalah aspek yang berkaitan dengan emosi, perasaan, dan pengalaman masa kecil. Berne berpendapat bahwa ketiga aspek ini saling berinteraksi dan membentuk perilaku seseorang. Misalnya, jika seseorang memiliki *Parent* yang otoriter, maka ia akan cenderung memiliki perilaku yang otoriter pula. Sebaliknya, jika seseorang memiliki *Child* yang insecure, maka ia akan cenderung memiliki perilaku yang insecure pula.

Etker Yayılması : Tepkiye edel vermek istiyorum. Farkında olmadan bu doku. anında etkisizliklerde pekiştirme
Pomak kaldırımları (spretneva spretmenne) denesi. Pomak kol. izni verilen bağlamında
pekiştiriyorum.

Ait Olma : Birne sufsat kofepisi Ait olan davarlar daha ko'g opretilir.
Kediler nimalar (antalar) ...

Kediler hayvanlar (evet diğer canlılar) kısımları daha kolay öğrenilir.

Grafiksel Zetile: Alfabe, sayı a, b, c, d, e, f Testler sayı diğer a, y, v (20'der)
Temi yapmak vardır.

Kısa Adımı: Kolaydan zora basılan kimseler o adam adam sprene.

Edimsel (Operant) Koşullanma

SKINNER

- Edimsel Koşullanmanın Özellikleri
- Klasik Koşull, Edimsel Koşull Farkı
- Edimsel Koşull Sırası (Skinner Kutusu)
- Edimsel Koşullama İlkeleri

- Sönme
- Kendiliğinden Geri Gelme
- Alışma
- Alışkanlık Kazanma
- Zamanlama
- Tepki Çeşitlenmesi
- Ayırt etme
- Ayırt edici uyarı
- Ayırt edici Edim
- Pekistireciler
- Pekistirme/ceza
- Pekistirme Türleri
- Kadınlı Yoklama
- Zıncırlama
- Koşullu ödül
- (Premack İlkesi)

dönüşün ödül/ceza ya bağlı olarak birimleri ritmesi.
* geribildirme dır.

$$T \rightarrow U (\text{pekistirec})$$

$$T \rightarrow U_{\text{afan}} +$$

$$T \rightarrow U_{\text{azal}} -$$

Pekistirec her zaman tepkiden SONRA gelir. Dav. sıklığı artırır veya azaltır

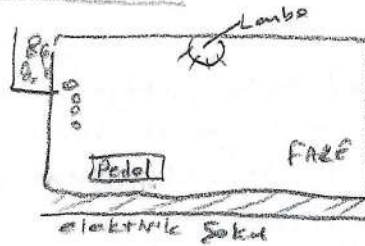
Psikomotor tepkiler

Amaçlı ve Bilinçli davranışları kapsar

Klasik Koşullama - Biziçlilik
Duyusal Fobiler dır
Ötünem sür sistemi davranışları
Refleksler kapsar.

Edimsel Koş - Geribildirim
Amaçlı bilinçli eylemleri kapsar.

SKINNER Kutusu



Organizma Uyarıcıdan Yoksun Olmaz (Aç)

Yapılan ilk davranış tesadüfidir. Ancak tepkinin en az 1 kez de olsa yapılması gerekir.

$$T \rightarrow U_{\text{pekistirec}} (+)$$

Sonrakı davranışlar Amaçlı ve bilinçlidir.

Fare Pedala Bastı ve Yiyecek Aldı.

$$T_{\text{pedal}} \rightarrow U_{\text{yiyecek}}$$

İlkeler!

- 1) Sönme: Pekistirec ortadan kalkar, Tepki önce olur (sönme Potansiyeli) sonra Azalır.
- 2) Kendiliğinden Geri Gelme: Ödül yok tekrar sınırsız denemek.
- 3) Alışma: Ödül alışmak
- 4) Alışkanlık Kazanma: Tepkinin otomatik hale gelmesi. Çoğu kapalı yapar hale tepki artık öğrenmede.
- 5) Zamanlama: Tepki sonrası pekistirec verne zamanı daimi çok geç olmazdı.
- 6) Tepki Çeşitlenmesi: Çay demledi anırsı Aferim dedi. Çorak aynı ödül için benzer davranışlar yapar. Kahve yenek yapar (ödül beklentisiyle benzer davranışlar yapmak)

Uyarıcı Çeşitlenmesi

Duyusal
U-T dır
Ödül yok

Öğrenim Çeşitlenmesi

Birer drumlarda yapma
Kopida kaldı kartla açtı
Çine bilince ayırsını yapma

Tepki Çeşitlenmesi

Psikomotor dır
T-U dır
Ödül vardır.

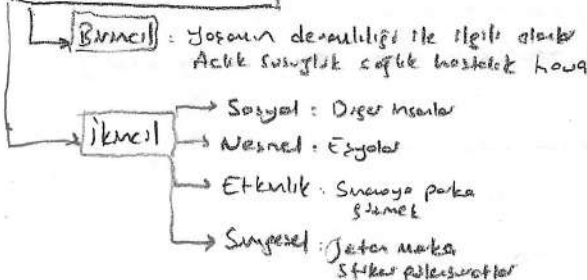
- 7) Ayırt Etme: Lamba açılınca pedala basarsa yiyecek varır. Lamba kapalıyken basarsa bile ödül vermiyor. Fare sadece Lamba açılınca basmaya baslar. (Ayırt etmeye baslar)

- 8) Ayırt Edici Uyarıcı: Her zaman tepkiden önce gelir. Tepkiyi kontrol eder. (Lamba)
Roda - Hızlı kestim - İhtiyaç dır.

- 9) Ayırt Edici Edim: Ayırt edici uyarıcıya verilen Tepkidir.

- 10) PEKİSTİRECELER (Pekistirec & Pekistirme): Pekistirci uyarıcı. Tepkiden sonra gelir.

Jopitama Çare



Değerleme Çare

Ölçümü: Ortama girdiğinde organizmayı mutlu eder ve davranış sıklığı artırır. Ortamdan çıkarsa organizma mutsuz olur. Davranış sıklığı azalır.

Ölçümü: Ortama girdiğinde organizmayı mutsuz eder ve davranış sıklığı azalır. Ortamdan çıkarsa organizma oluk çok rahatladım der davranış sıklığı artırır.

[Güçlü Azaltıcı öğrenme → kötü bir davranışın ortadan kaldırılması. Dav. Azalır.]

Kötü öğrenmeyi kaldırıp yerine gelen öğrenme getirdiğinde potansiyel dır.

Olmulu
Pekistires

Olmulu Pekistires ortama girdiginde
bu durum OLUMLU PEKISTIRME.

Özellikle olumlu gelir. Organizma MUTLU olur. Dav. Sikli: AETAR.

Olmulu Pekistires ortamdan cikarildiginda

II. Tip Ceza

olumlu gelir. Organizma MUTLU olur. Dav. Sikli: AETAR.

Olmusuz
Pekistires

Olmusuz Pekistires ortama girdiginde

I. Tip Ceza

olumlu gelir. Organizma MUTLU olur. Dav. S. kl. AETAR.

Olmusuz Pekistires ortamdan cikarildiginda

Olmusuz Pekistires

olumlu gelir. Org. MUTLU olur. Dav. S. kl. AETAR.

11

Pekistirme

Dav. Sikli: AETAR (her zaman)

Olmulu Pekistirme

Olmusuz Pekistirme

Davranis
Sikli

AETIM? (PEKISTIRME)

Ortama (iyi) birsey geldiyse Olmulu Pekistirme
Ortamdan (kötü) birsey cikarildiyse Olmusuz Pekistirme

AZALDIMI? (CEZA)

Ortama (kötü) birsey geldiyse direkt I. Tip CEZA
Ortamdan iyi birsey geri ciktiysa II. Tip CEZA

Ceza

AZALIM (her zaman)

I. Tip Ceza

II. Tip Ceza

Dav.

AETIM

Pekistirme - Ceza

Olmulu Pekistirme

Olmulu Pekistirme

Olmulu Pekistirme

Olmulu Pekistirme

Olmulu Pekistirme

Olmulu Pekistirme

Olmulu Pekistirme

12

PEKISTIRME TABİFELERİ

Süreklili

Aktör dav. serisi pektires

ZAMAN

Aralıklı

Sabit Aralıklı: Her gün 15.00
11.00 - 12.00

Değişken Aralıklı: No zaman sınırları yapıcı
belli değil.
Rastgele

Artan Aralıklı: 10 dk sessiz duruş
15 dk sessiz duruş

Azalan Aralıklı: Kuru yarasınca derinleşir
pne 120 dk 118 dk

Kısmi (Aralıklı)

DURANIS

ORANLI

Sabit Oran: Belli sayıda davranışa
özellikle gelmesi yapılan davranışın
Sıklıkla beklidir.
Dav. sayısı belli ise. Her 3 partide dikey
Her 5 anda 10 kare prim.

Değişken Oran: Dav. sayısı belli değilse
EN etkili
Belli olmayan partide prim
Kuru sans aydınlatma koru koru.
100. 100. 100.

Artan Oran: Davranışın sabit miktarda artması
beklenir. 2 soru
4 soru soru çare.
6 soru
10 soru

Azalan Oran: İstemeyen davranışlarda
Ciddi azaltma.

Yüksek Oran: 40 dk. bakan testi bulur

Düşük Oran: Kuru hoşnuyuk induram

Kotilek

Her zaman
her an.
Müli pignu

13

Koduneli Yaklaşım: Kataydan para basitler kamayışa
Adım oduna year bir davranışa birtimdir.
Araba kullanma: Pas tepide - hafif trafik - Anayol çibi

14

Zincirleme Öğrenme: Bir davranış parçaları bölünür
SIRAYLA yapılır. Birbir yapmadan
diğerine geçemez.
İnternet alışması: ATM den para çekme

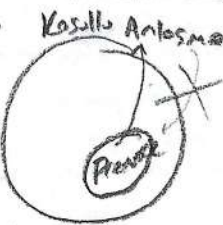
15

Kosullu Anlaşım: Kendiyle başlatılır herkeste Anlaşım
yapabilir.
Bu hafta öğrenme B. bilimsel refos oluca
Alemaden istersen ayıncapını verim

16

Premack İhtesi: Kosullu Anlaşımın ötek haktır
(Büyük Anne Kuralı) (İlgili - Etkinlik Pekistiresi)

Özellikle yapılır.
Hoca testlerini etkisen dışarı çıkabilirsin.
Anne Baba



Her Premack Anlaşım zamanında
bir Kosullu Anlaşım olur

AMA

Her Kosullu Anlaşım Premack DEĞİL

Önce istenmeyen davranış yaparsın sonra hoşuna giden şey yapabilirsin (özellikle gelecek)

Bilisel - Davranışçı Kuramlar Bandura, Tolman

Bilisel etkili kuramlardır. İssel süreçler ve isel pekiştirmeler dır. Öğrenme ≠ Performans.
Organizma Aktiftir. Bilir İskır.



Sosyal Bilisel Kuram

(Sosyal Öğrenme)
(Görülen Yoluyla Öğrenme)
(Model Alma yoluyla Öğrenme)
(Dolaylı Öğrenme)

BANDURA

Her zaman bir gözlemci
ve birde MODEL var

Gözlemci modele bakar onun davranışlarını
olar kendine uygular ve içselleştirir.
Bilisel bir durumdur.

Görülen Yoluyla Öğrenmenin Aşamaları

- 1) Dikkat: Odaklanma (Modeli görmek)
Modelin davranışlarını izler dikkat eder.
- 2) Hatırlama: Akılda tutmak. Zihne kaydedilme.
Zihinsel imajlar ve sözel sembollerle.
- 3) Uygulama: Kendi yaratılması (davranışın).
Davranışa dönüşüm.
İstekte bulunması.
- 4) Geliştirme: Pekiştirme (Davranışın Devamlılığı)
Dışarıdan Pekiştirme: Aklım çok
güçlü oldu.
Dolaylı Pekiştirme: Model pekiştirildi
onun görür oldu
pekiştirilirdi der
İssel Pekiştirme: Kendi kendim!



Çocuk satranç oynarken babasının eline bakması: nasılsa nasıl
(Dikkat)
Satranç oynarken nasıl oynadığı babam kafamda hatırlarım.
(Hatırlama)
Çocuk satranç oynayabilmek için ve kas kordiyarına sahip olması
gerektir. Zihinde bunu ilgili prosedürler ve satranç oynama y. istemesi.
Ve satranç oynadı
(Uygulama)

Arkadaşı güzel oynadın dedi → Dışarıdan Pekiştirme

Babam benden iyi Mükemmelsin dedi babam → Dolaylı Pekiştirme

Ben çok iyi oynadım yandım sevdim → İssel Pekiştirme

Görülen Yoluyla Öğrenmenin Özellikleri

Model: [Kimler Model Alınır]

Alında onun birer.
Statistik insan.
Gör gösteren insanlar

Davranış [Hangi davranış Model Alınır]

İstemsiz olan pragmatik olan
pratik olan ihtiyaç bollerden
davranışlar model alınır.

Gözlemci [Hangi özellikleri]

Model olma Etkileri.

- 1) Sembolleştirme Kapasitesi:
Zihne kaydedilme yeteneği
yaklaşık model olma ortaya
giknır.
- 2) Öngörü (Bilme) Kapasitesi:
- 3) Dolaylı Öğrenme Kapasitesi:
Bakarsına bakarak öğrenmeyi
ortaya koyabilme.
- 4) Öz Yeterlilik Kapasitesi:
Kısımın bu şeyi yapabilen
kendine duyduğu güde duyguları
İLKADIR.
- (Sözel iktisat/teklik/pratiklik
davranış/dolaylı/dışarıdan gelen)
- 5) Öz Yargılama Kapasitesi:
Öz kritik. Kendini yargılama
disiplini.
- 6) Öz Dışlanma Kapasitesi:
Öz davranışa pratikte uygulanma
sınırları planlama. zaman ayırma
ettiler.

Öğrenmeyi Sıfırlayan Dolaylı Yönelimler

- Dolaylı Pekiştirme: Model bir şey yaptı ve
[Kendisi kazandı kazanma] ötek kazandı kazandı ayrıştırdı
kısır parça sende oldu. Yaptırdım
Dışarıdan Pekiştirme ötek
almak için.
- Dolaylı Geliştirme: → İssel pekiştirme
[Öğretiyse kazandı] Bende yapabiliyorum. Biri
yaptırdım. Kendini göster
getirme. Aklım kazandı. Bir ötek kazandı
davranış yok. Motivasyon istemiyordum.
- Dolaylı Cezası: Benim sınırladığımı aydınlatma
- Dolaylı Düşünce: Sende böyle bir karar yok sende karar alıyorsun.
Bir nene bakarsın bence parça karar. Çocuklarda kararın
başla.

7) Kısırlılık Belirleyicilik Kapasitesi

Genel bir etkililiğe
Bende sınırlı
Davranışın Geneli etkililiğe
Cevrede davranış etkililer.

Amaçlı Davranışçılık

Gizli öğrenme
İşaret öğrenme
Gestalt öğrenme
Ortak öğrenme

TOLMAN.

Tolman göre davranış amaçlıdır ve öğrenme bilgiyi keşfetmektir.

* Gizli Örnek Öğrenme: Organizmanın pekiştirici olmadan fakat öğrenmeden yaptığı öğrenmeler. O davranışlar performansa dönüştürülmedikçe bellekte saklı kalır.

2 şekilde

Bilissel Harita (Yer)

Bilissel Sıra Sıra Öğrenme Yeteneği.

[Zihinde o kadar dışın ya da içinde dışın olmayabilir]
Çünkü aynı olma birer durumda olabilir

Bilissel (Cognitive) Kuramlar

Gestalt

Koffka - Kohler
Wertheimer
Levin Kıt

Bilgiyi İşleme

Bilgi Nasıl Alınır?
İşlenir
depolanır.
Geri Çatırılır

Bilissel Kuramların Özellikleri

- Organizma Aktif
- Uyucu - Organizma - Tepki
- Çevre, Kalıtım belirleyici
- Sıra odaklıdır
- öğrenme ≠ performans
- Bilissel süreçler ön plandadır
- Bilgi öğrenilir
- Özneldir / Subjektif
- Motor (Bilimsel)

Davranışçı Kuramlarda!

Pasif

Uyucu - Tepki

Sadece Çevre vardır

Çizim odaklıdır

öğrenme = performans

X

X davranış ve koşullara ver

Objektif / Nispet

X Atamamdır (Pasif olarak indirgiyerek öğrenme)

GESTALT KURAMI (BÜYÜK)

Bütün her parça parçaların toplamından daha fazladır, daha anlamlı ve daha değerlidir.

Gestalt ve Algı Yasaları

① Şekil - Zaman (Figur-Form): Şe on benzerlikten oluşan şekiller. Diğer etraftan gelen sesler zamanlıdır. TV izlerken izlediğin film şekiller. Herisi zamanlıdır. Algı yasalarında odaklandığın şey her zaman şekildir. Odanın dışında kalanlar zamanlıdır.

② Yokluk: Birbirine yakın olan harfler kelimeler BURAYAPARKETMEK Telefon numarası 0212 543. Gruplandırma yapınca daha iyi algılanır.

③ Basitlik: Kolay bir şeyden karmaşık bir duruma geçiş yapmak. Üçgen yuvak kolaydan 5gen zor basit → karmaşık.

④ Bazellik Yasası: Ortak özellikleri olan şeyleri bir arada tutmak. Resim öğretmenleri - Ağs ya öğretmenler, bakışlar ortak bazı özelliklere göre

⑤ Tanımlama (Bütünleme) yasası:



Burada ne görüyorsun? Kaldır fırçası. Aslında noktalı zihinde tanımlama parçası ve zaten zihinde bazı tanımlar. Nispet - Nispet.

⑥ Simetri yasası: Simetrik olan durumlar daha iyi algılanır. Mesela zihinde

⑦ Süreklilik (Devamlılık) yasası: Nesne sürekliliği (Uçur olduktan bilginin devam etmesiyle zihinde devam). Bir nesne güvencinde davranışın devam etmesi istenirken süreklilik yasası. Zaten o saatteki cisimler zihinde birer parçadır. Zihinde bir

⑧ Phi - Fenomen: Hareket etmediği halde hareketliymiş gibi görünmesi. Algılanması.

- Gestalt Krawler:

istenced - ozameti praznata
Sopet bar. istem baranaki
elamun lei. ifade mader
Arowa kullamety.

NOT → Bu belletke soklama sırası sonuysa
MUTİMA under.
Dijital Kayıt - Kısa sarıli pild

Duyusal Kayıt Belleği

Bilginin duysal kayıt Belleğinden alınmasını sağlayan süreçler;

- Dikkat
- Seçici Algı (Algıdan Seçicilik)

Kısa Süreli Bellek

Bilgiyi kısa süreli Bellekte tutmayı sağlayan bilişsel süreçler;

- Gruplama
- Sörekli Tekrar

Bilginin kalıcı hale gelmesini sağlayan bilişsel süreçler.

- Örgütlenme: Bilgiyi organize etme

- Ekleme: Uc uca ekleme
Anlam genişletme
Farkların genişletme

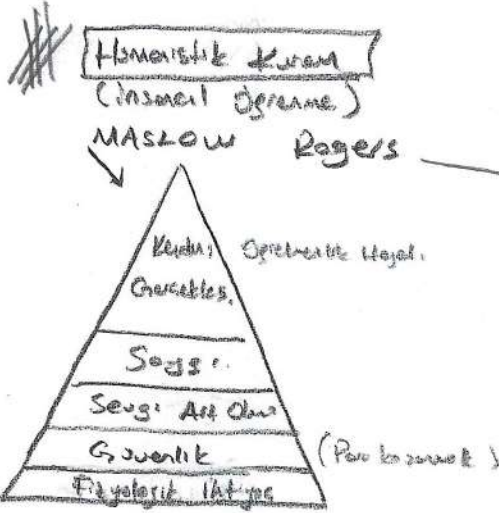
* (Kodlama: En etkili)

- Açık Örtük Tekrar.
- Örgütme Aktivitesi
- Zorlayıcı Kodlama (Bellek Destekleyen) (Pavlov)

Uzun Süreli Bellek

Bilginin uzun süreli bellekten geri getirilmesini sağlayan süreçler

- Hatırlama (Tanıma)
- Unutma (Geri getirmeme)



Deneyimsel Hiss Alan Kuram.
Öğrenme merkezli.