Samenvatting Biologie Hoofdstuk 1 **GEDRAG**

**Gedrag** is alles wat mensen/dieren doen of laten.

Gedragsonderzoek:

* kijken naar de reacties in verschillende situaties
* ethologie
* maken van ethogram en protocol
* objectieve benadering

Bij gedrag gaat het niet om karaktertrekken of gevoelens*. Bv. Hond is blij.* Dit is een subjectieve benadering (antropomorf).

**1.1 Dierenwelzijn**

Inwendige prikkels  *hoog*

 Motiverende factoren Drempelwaarde *(bereid tot bv paren)*

Uitwendige prikkel



 **gedragseenheden**

*meerdere*

*gedragseenheden*

 Een aantal samenhangende

 gedragsketens is een **gedragssysteem**

 Gedragssystemen vormen samen het **gedrag**

**Functies van gedrag:**

1. overleven van een individu

2. overleven van een soort

Onderzoekers gaan ervanuit dat het **welzijn** van dieren in gevangenschap groter is, wanneer ze natuurlijk gedrag kunnen vertonen.

**Toezicht:**

1. De Voedsel en Waren Autoriteit veetransporten, verzamelcentra & slachterijen

2. DE Landelijke Inspectiedienst Dierenbescherming dierenmishandeling

**1.2 Gedrag bestuderen**

Sleutelprikkel roept steeds hetzelfde gedrag op

Supernormale prikkel versterkte sleutelprikkel

**Leren:**

1. Inprenting

2. gewenning

3. Spelen

4. Associatief leren (klassieke conditionering)

5. Trial-and-error (operante conditionering)

6. inzicht

**Inprenting**

Vorm van leren, die beperkt is tot een korte **gevoelige periode**. Er is wel een aangeboren deel, ze leren bijv. makkelijker het geluid van soortgenoten.

**Aangeleerd/aangeboren**

Aangeboren

Heel veel dingen zijn aangeboren, die hoeven niet meer te worden geleerd. *Bv. Huilen en het pikken naar de rooie vlek bij meeuwen*

Gewenning

Dit is niet aangeboren maar aangeleerd, het ontwikkelt zich door een leerproces.

*Bv. Het afleren om bang te zijn voor een vogelverschrikker, als ze merken dat deze hen niet achterna komt.*

Aangeboren en aangeleerd

Sommige dingen zijn al voor een deel aangeboren, maar worden later uitgebreid, door **imiteren** (= naatbootsen van gedrag van soortgenoten).

**Leren door spelen**

Door te spelen ontwikkelen dieren een sociaal gedrag, omgaan met groepsgenoten. Hierbij leren ze ook elkaars positie kennen en respecteren: **rangorde**

**Associatief leren *(klassieke conditionering)***

1. koppelen van 2 dingen

2. piepen daarna eten volgende keer weer piepen

**Trial-and-error *(operante conditionering)***

Leren door te proberen of omdat iets per ongeluk het gewenste resultaat oplevert. Dan doe je de volgende keer hetzelfde (gedrag). Dieren krijgen een beloning of straf voor hun handeling.

**Inzicht**

Leren door het leggen van een verband tussen oorzaak en gevolg in nieuwe gebeurtenissen of situaties

**1.3 Communicatie en gedrag**

**Signalen** = prikkels bedoeld om soortgenoten (alleen soortgenoten herkennen de signalen) te beïnvloeden

**Ritueel** = serie gedragseenheden (gedragsketen), die van tevoren vaststaan. Soort voorbereiding op het echte gedrag (balts voortplanting). Ritueel gedrag bij dieren berust op het geven van signalen, die als sleutelprikkels dienen.

**Conflictgedrag:**

1. overspronggedrag

 - past niet bij de situatie (leeuw likt aan zijn poot, aanvallen – weglopen)

 - conflict (innerlijk) tussen 2 gedragssystemen

2. ambivalent gedrag

 - afwisselen van elementen uit 2 gedragssystemen (aanvallend en terugtrekkend gedrag)

3. omgericht gedrag

 - bv. schoppen tegen een tafelpoot al je boos bent op je broertje

Misverstanden in communicatie ontstaan wanneer de zender een onjuist signaal afgeeft of de ontvanger het signaal verkeerd interpreteert. Zintuigen en hersencentra vormen filters waar de informatie doorheen gaat.

**1.5 Gedrag van primaten**

**Cultuur** = dat individuen binnen een groep verglijkbaar gedrag vertonen. Dat groepsgedrag verschilt van het gedrag in andere groepen. Mensen of dieren binnen een groep imiteren van elkaar. Cultuur is de overdracht van normen, waarden activiteiten en gewoontes heet cultuur.

**Inlevingsvermogen** =stelt mensen/dieren in staat samen te werken en sociaal gedrag te vertonen . Meeleven met de ander.

**Parasieten**

Parasieten hebben vaak 2 gastheren. Bv. Vogel – slak

Vogel krijgt parasiet binnen ontwikkelen zich en produceren eitjes in de vogeldarm vogel poept op planten voedsel voor slakken krijgen de eitjes binnen in 1 of beide tentakels gespierde zak met parasietenlarven neemt de beuring van de slak over gaat niet weg (onder de bladeren), maar gaat erbovenop zitten opgegeten door een vogel

**Stress**

Stress kan je verlammen maar bepaalde mate van stress is ook nodig om:

* aanzetten tot grotere prestaties
* moeilijke situaties het hoofd bieden
* lichaam komt in paraatheid (alert), hormonen & adrenaline
* hersenen actief feiten/omstandigheden (te maken met stressvolle situatie) beter onthouden
* Leren gaat een stuk beter

 Kortdurende stress

Chronische stress:

* Je ontspant niet meer
* Geest en lichaam raken overbelast
* Sneller ziek
* Lange termijn: suikerziekte, hoge bloeddruk & depressie

**Stress bij dieren** (dit schaadt het welzijn en de gezondheid):

Bv. Olifanten 🡪 eindeloos heen en weer wiegen

Paarden 🡪 schudden vaak met hoofd of zuigen lucht op

Dit zijn stereotiepe gedragingen. Dieren blijven deze handeling herhalen, zonder doel. Dit is meestal zo bij langdurige stress. Bij kortdurige stress zorgt het vaak bij dieren voor overspronggedrag.

Door zo goed mogelijk het oorspronkelijke leefgebied van een dier na te bootsen verminderd de stress.