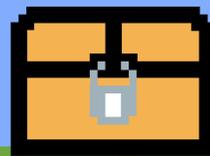


應用行為分析— 負增強

Play



四期後效聯應



MO



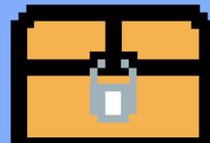
SD



B



C



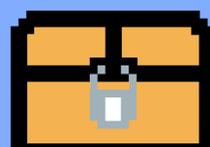
WHAT IS SD

區辨刺激是什麼？

能夠讓個體區
辨的刺激

個體有把握這
個刺激出來後
展現某個行為

得到想要的結
果



負增強於四期後效聯應中的展示



很久沒喝可樂[嫌惡刺激]

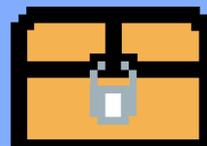


看到販賣機(SO)



投幣按可樂按鍵(B)

中止匱乏可樂的刺激(C)



正及負增強的差別

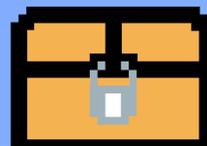
增強指的是使SO的行為增加

而正負的差別是在於.....

正增強:【加入】個體喜愛的刺激

負增強:【去除】個體嫌惡的刺激

負增強成立的必要前提是嫌惡刺激的出現，缺乏這個嫌惡刺激就不可能移除或去除，表2-7



負增強的類型



逃脫後效

死到臨頭型的

避免後效



可區辨的避免

一般學生

自由操作避免

好學生型的

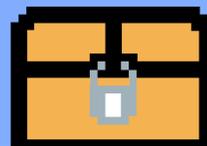
TNT

逃脫後效

ESCAPE CONTINGENCY

臨檢被告知呼氣，並警告不配合的話要抽
血檢驗(嫌惡)-看到呼氣測試機(SD)-不配合
臨檢(B)-被告知要抽血鑑定(C)-看到抽血器
(SD)-無奈配合臨檢(B)-中止糾纏(C)

死到臨頭型的超級皮的人

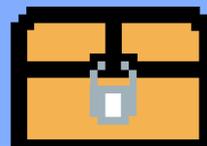


可區辨的避免後效

DISCRIMINATED AVOIDANCE

臨檢被告知呼氣，並警告不配合的話要抽
血檢驗[嫌惡]-看到呼氣測試機[S0]-配合呼
氣測試[E]-避免強制抽血[C]

一般學生

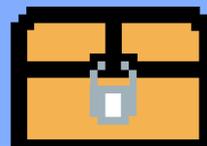


自由操作避免後效

FREE OPERANT CONTINGENCY

從不酒駕但遇到警察臨檢(嫌惡)-通常都能
避免警方酒測(C)

品學兼優的學生

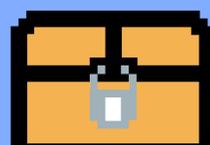


負增強及處罰

都有嫌惡刺激

負增強

處罰

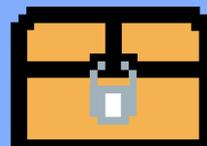


負增強及處罰的差別

雖然都涉及嫌惡刺激但

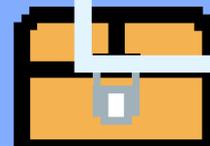
負增強的嫌惡刺激是在動機的那一格，且
是提高配合的行為
處罰的嫌惡刺激是放在後果的那一格，且
處罰是減少目標行為

永遠記住增強是增加而處罰是減少



負增強之教學現場的各取所需

負增強的作用	動機操作 (嫌惡刺激)	區辨刺激 SD/前事 A	行為B	後果B	未來行為
就學生而言	上數學課 就算很認真還是聽不懂	會將學生帶到反省區的數學老師	干擾同學或影響教學	被請到「反省區」可名正言順地休息一下，還能暫時逃避聽不懂的嫌惡感，或趁機放空一下	一旦回座位，會如法炮製，干擾同學或影響教學
就老師而言	有學生上課不認真，還干擾上課	預設的反省區	請學生到反省區	暫時不用理會學生的不認真及干擾行為	一旦看到有學生不認真或干擾的行為，老師請學生到反省區的可能性增加



負增強倫理考量

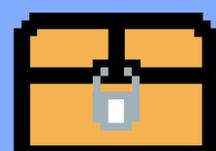
當實施嫌惡刺激時通常會有倫理問題，例如學生到反省區而老師的要求是學生回答一題正確就能回座，學生努力上課想移除此難堪狀況但仍然聽不懂而無法回答正確.....

而老師持續使用反省區這種剝奪和限制的方法就會有侵犯人權的疑慮



優先考慮!!!

能用增強處理的行為就不用處罰。除非在努力下仍無法改善時才會考慮使用增強為主的介入策略。

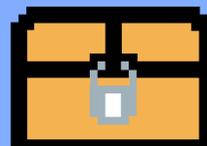


增強計畫表(增強時間表)

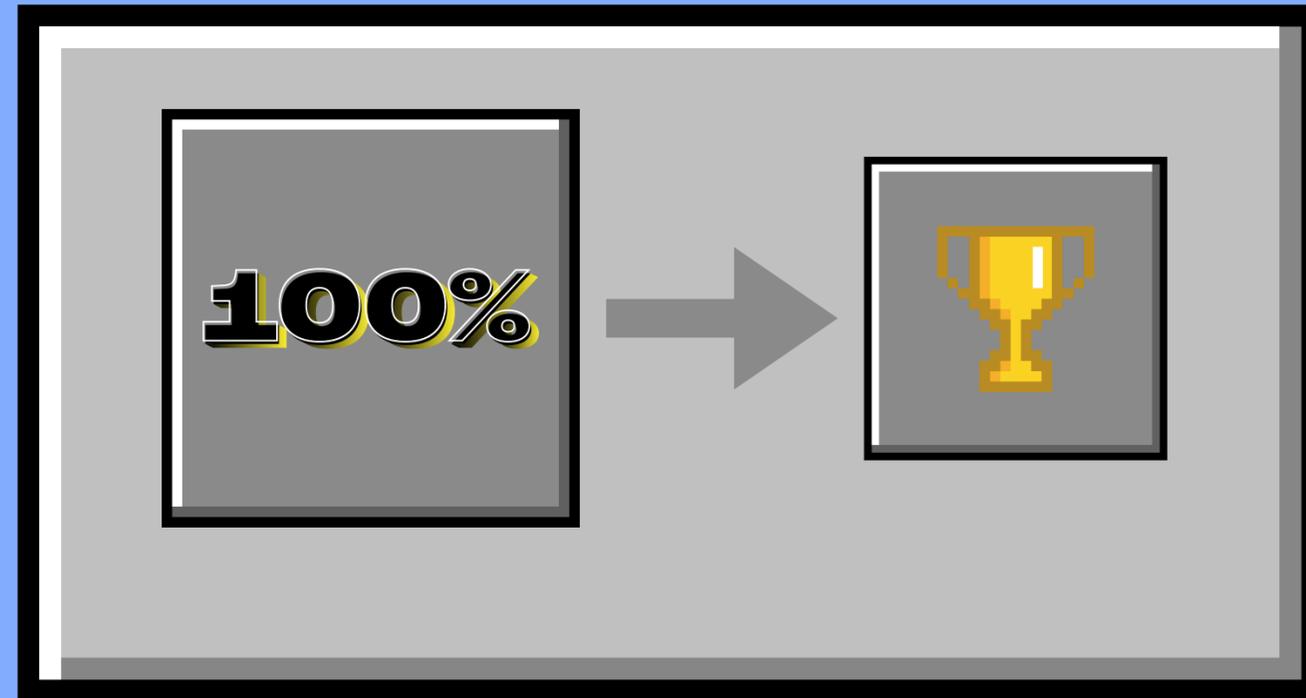
- 連續增強VS間接增強
- 連續增強:1比1的增強，一個好行為出現就增強一次的概念。
- 間接增強:
 1. Fix Ratio(FR) ; Variable Ratio(VR)
 2. Fix Interval(FI) ; Variable Interval(VI)
 3. 上述的差別整理再P56表2-10&2-11
 4. 一開始適合用FR來引發穩定的行為發生率之後再採用VR

增強物因人而異

- Leaf 等人(2014)比較食物、玩具、回饋(回答對或不對)及社會性增強對三名自閉症兒(4-5yrs)的差別。
- 食物增強最快 社會性增強最慢
- 重點不再於我們要多使用食物性增強 而是了解找到對的增強會有事半功倍的效果



SCORE



下一次:1月8日
閲讀:P60-72

