

# Teorija kontigviteta i učenje iz jednog pokušaja

## Općenito

Teorija kontigviteta (**Contiguity theory**) ili *zakon kontigviteta (law of contiguity)* i *učenje iz jednog pokušaja (one trial learning)* su ideje koje je 1920-ih uveo američki filozof, matematičar i psiholog [Edwin Guthrie](#) u suradnji sa Stevensonom Smithom. Zakon kontigviteta podrazumijeva da je **bliska vremenska povezanost (close temporal relationship)** podražaja i odgovora jedini nužan uvjet za stvaranje asocijacija između njih.

## Što je teorija kontigviteta i učenje iz jednog pokušaja?

Guthrie je pokušao objasniti učenje kroz **povezivanje** podražaja s odgovorom.<sup>1)</sup> Učenje je, u terminima ponašanja, funkcija okoline. Prema Guthrieu, učenje je povezivanje određenog podražaja s određenim odgovorom. Međutim, povezivanje će se dogoditi samo ako se **podražaj i odgovor pojave u dovoljno bliskom vremenskom razmaku** jedan poslije drugog (**zakon kontigviteta**). Povezivanje je uspostavljeno tijekom **prvog susreta s podražajem (učenje jednim pokušajem)**. Ponavljanja ili **potkrepljenja** u obliku nagrade ili kazne ne utječu na snagu povezanosti. Ipak, svaki podražaj je ponešto različit te je zato potrebna veća količina ponavljanja da bi se formirao općeniti odgovor. Prema Guthrieu, ovo je jedina vrsta učenja koja postoji, stoga on nije *teoretičar potkrepljenja (reinforcement theorist)*, nego *teoretičar kontigviteta (contiguity theorist)*.

Složenija ponašanja sastoje se od **niza pokreta (navike)**<sup>2)</sup>, gdje je svaki pokret mala kombinacija podražaja i odgovora. Tijekom učenja iz jednog pokušaja ne uče se cijela ponašanja, nego nizovi pokreta od kojih se aktivnost sastoji (inkrementalno učenje). Neuspješne aktivnosti ostaju nenaučene jer su zamijenjene kasnijim uspješno naučenim aktivnostima.<sup>3)</sup> Drugi istraživači poput [Johna Watsona](#) proučavali su cjelokupne aktivnosti samo zato jer je to bilo jednostavnije, ali pokreti su, prema Guthrieu, ono što bi se zapravo trebalo istraživati.

Zaboravljanje se ne događa zbog protoka vremena, već zbog interferencije. Kako vrijeme prolazi, podražaji se mogu povezati s novim odgovorima. Tri različite metode mogu pomoći da se stare nepoželjne navike zaborave i zamjene novima<sup>4)</sup>:

- **Metoda umora (Fatigue method)** - Koristeći brojna ponavljanja, životinja postaje toliko umorna da više ne može reproducirati stari odgovor i uvodi novi odgovor (ili jednostavno ne reagira).
- **Metoda praga (Threshold method)** - Prvo se izlaže slaboj verziji podražaja koja je ispod razine praga. Njegova snaga se postupno povećava sve dok se puni podražaj ne može tolerirati bez stvaranja nepoželjnog odgovora.
- **Metoda nespojivih odgovora (Incompatible stimuli method)** - Odgovor je „odučen“ stavljajući životinju u situaciju u kojoj se ne može izvršiti nepoželjan odgovor.

Iako je zamišljena kao opća teorija učenja, Guthrieova teorija je uglavnom testirana samo na

životinjama. <sup>5)</sup>

## Koje je primijenjeno značenje teorije kontigviteta i učenja iz jednog pokušaja?

Prema Guthrijevim riječima, “*učimo jedino ono što sami napravimo*”<sup>6)</sup>. Učenja mora biti aktivno, odnosno uključivati i **učiteljevu i učenikovu aktivnost** kako bi se podražaj i odgovor mogli povezati unutar vremenskog ograničenja. Guthrie je svoje ideje primijenio u liječenju **poremećaja ličnosti**.

## Kritike

Guthrijeve teorija je ispočetka bila preferirana zbog svoje **jednostavnosti**, ali kasnije je iz istog razloga kritizirana. Njena jednostavnost kasnije je pretvorena u **nepotpunost**. Također, zasnovana je na nedovoljno eksperimentalnih podataka te je kritizirana zbog toga što nije mogla objasniti zašto se ljudi često ponašaju različito u istim situacijama. <sup>7)</sup>

## Ključne riječi

- teorije kontigviteta, učenje iz jednog pokušaja, pokret, zaboravljanje
- [Edwin Guthrie](#)

## Literatura

[Peterson, H. Edwin R. Guthrie. Muskingum College, Department of Psychology. Pribavljeno 16.siječnja 2011.](#)

[Kearsley, Greg. Contiguity Theory \(E. Guthrie\). The Theory Into Practice Database Pribavljeno 16.siječnja, 2011.](#)

[Cooper, S. Theories of Learning in Educational Psychology: Edwin Guthrie and One Trial Learning. Pribavljeno 18.siječnja, 2011.](#)

## Pročitaj više

[Guthrie, E. Conditioning as a principle of learning. Psychological Review, 37, p412-428, September 1930.](#)

[Guthrie, E. R. Association as a function of time interval. Psychological Review 40, no. 4: 355-367, July 1933.](#)

[Guthrie, Edwin Ray. The psychology of learning. P. Smith, 1960.](#)

Guthrie, E. The Effect of Outcome on Learning. *Psychological Review*, 46, p480-485. 1939.

## Recentna literatura

Costa, D. S. J. and Boakes, R. A. Varying temporal contiguity and interference in a human avoidance task.

Flores-Abreu, I. N., Hurly, T.A. and Healy, S.D. One-trial spatial learning: wild hummingbirds relocate a reward after a single visit

1)

Guthrie, Edwin R. Psychological Facts and Psychological Theory. *Psychological Bulletin* 43: 1-20, 1946.

2)

Peterson, Heather. Edwin R. Guthrie. *Povijest psihologije*.

3)

Cooper, Sunny. "Edwin Guthrie i 'Učenje iz jednog pokušaja'". *Teorije učenja u psihologiji obrazovanja*.

4)

Ormrod, J. E. *Human learning*. New Jersey: Merrill Prentice Hall, 1999. prema Cech, C. G. Chapter 5 - Priroda potkrepljenja i njeni utjecaji na stjecanje: Guthrijeva teorija kontigencije, 1998.

5)

Kearsley, Greg. *Teorija kontigviteta (E. Guthrie). Teorija u praksi baze podataka*.

6)

Sills, David L. *International Encyclopedia of the Social Sciences*. Volume 6. Crowell Collier & Macmillan Inc. pps 296-302. 1968.

7)

Cooper, Sunny. Edwin Guthrie i 'Učenje iz jednog pokušaja'. *Teorije učenja u psihologiji obrazovanja*.

From:

<https://learning-theories.org/> - **Learning Theories**

Permanent link:

[https://learning-theories.org/doku.php?id=hr:learning\\_theories:contiguity\\_theory\\_and\\_one\\_trial\\_learning&rev=1389560186](https://learning-theories.org/doku.php?id=hr:learning_theories:contiguity_theory_and_one_trial_learning&rev=1389560186)

Last update: **2023/06/19 15:49**

