

ชื่อ-สกุล:

ชั้น:

เลขที่:

พฤติกรรมสัตว์

จงเลือกข้อความที่ถูกต้อง

-1 กลไกการเกิดพฤติกรรมในสัตว์เกิดจากสิ่งเร้าภายนอกเท่านั้น
-2 ปลาหลายชนิดว่ายน้ำสวนทางกับทิศทางของกระแสน้ำ ทำให้ไม่ถูกกระแสน้ำพัดพาไป จัดเป็นพฤติกรรมแบบโอเรียนเทชัน
-3 พฤติกรรมการใช้เหตุผลจัดเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ที่พบมากในสัตว์ที่มีระบบประสาทไม่ซับซ้อน
-4 การร้องเตือนภัยของนกเมื่อมีศัตรูบุกรุกอาณาเขตเป็นการสื่อสารด้วยเสียง
-5 อวัยวะรับรู้ความรู้สึกจะเปลี่ยนสิ่งเร้าให้เป็นกระแสประสาทเข้าสู่หน่วยประมวลข้อมูลในไขสันหลังแล้วส่งคำสั่งไปยังหน่วยปฏิบัติงานเพื่อแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสม
-6 เมื่อสิ่งแวดล้อมมีการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมก็อาจเปลี่ยนแปลงได้บ้างเนื่องจากการเรียนรู้เพื่อให้อยู่รอดในสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไปได้ดียิ่งขึ้น
-7 พฤติกรรมที่พันธุกรรมมีบทบาทมากกว่าประสบการณ์มักเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้
-8 พฤติกรรมที่มีแบบแผนแน่นอนเป็นพฤติกรรมที่เป็นมาแต่กำเนิด มีแบบแผนเฉพาะตัว และจะเหมือนกันในสัตว์สปีชีสนั้น
-9 การฟังใจในสัตว์สามารถเกิดได้ทุกช่วงของชีวิต
-10 แอมิซูเอชันเป็นพฤติกรรมที่เป็นมาแต่กำเนิดที่สัตว์ลดการตอบสนองต่อสิ่งเร้า เพราะสิ่งเร้านั้นไม่เกิดประโยชน์หรือโทษกับการดำรงชีวิตของตน
-11 การฟังใจเป็นพฤติกรรมของสัตว์แรกเกิดที่เรียนรู้ที่จะสร้างความผูกพันกับแม่หรือสัตว์ที่มีอายุมากกว่า ช่วยให้ลูกได้รับประโยชน์ในเรื่องความคุ้มครองจากอันตรายและการได้รับอาหาร
-12 ผู้ฝึกจะใช้อาหารเป็นตัวกระตุ้นให้สัตว์ที่ถูกฝึกเพื่อการแสดงทำตาม เป็นพฤติกรรมการลองผิดลองถูก
-13 สัตว์ที่มีระบบประสาทเจริญไม่ดี จะมีการแสดงพฤติกรรมที่ซับซ้อนได้

จงเลือกข้อที่ถูกต้องที่สุด

การเรียนรู้แบบใดที่ถือว่ามีพัฒนาการสูงสุด

☐ การฟังใจ

☐ แสบิซูเอชัน

☐ การใช้เหตุผล

☐ การเชื่อมโยง



ข้อใด ไม่ใช่พฤติกรรมแบบรีเฟล็กซ์ต่อเนื่อง

☐ การชักโยของแมงมุม

☐ ลูกไก่แรกเกิดจิกกินเมล็ดข้าว

☐ การแกะมะพร้าวของกระรอก

☐ นกกระจาบบอายุมาก สร้างรังได้เร็วกว่านกอายุน้อย

พฤติกรรมของสัตว์เป็นผลจากการทำงานร่วมกันระหว่างข้อใด

☐ ฮอร์โมน และ สภาพแวดล้อม

☐ พันธุกรรม และ สภาพแวดล้อม

☐ พันธุกรรม และ ฮอร์โมน

☐ พันธุกรรม สภาพแวดล้อม ฮอร์โมน

เมื่อนักเรียนเห็นมะนาวผ่านแล้วรู้สึกน้ำลายสอ อาการเช่นนี้เป็นพฤติกรรมแบบใด

☐ ความเคยชิน

☐ การฟังใจ

☐ การเรียนรู้แบบมีเงื่อนไข

☐ การลองผิดลองถูก