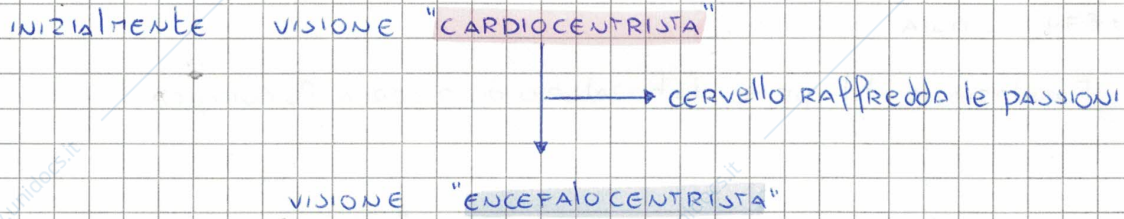
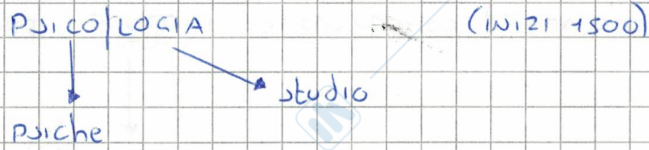


PSICOLOGIA 1 - LEZIONE 1 16/10/2019



• EUROFILO

ANATOMISTA del III sec. dC

Attribuisce ai **VENTRICOLI CEREBRALI** funzioni psichiche, sedi delle FORZE VITALI

• SALENO

NEUROSCIENZIATO del II sec dC

CERVELLETTO => controllo dei muscoli

ENCEFALO => ANIMA RAZIONALE → **TEORIA DELLA PERSONALITA'**

CORDONE => ANIMA IRASCIBILE

FEGATO => ANIMA SENSITIVA

(IPPOCRATE)

4 Fluidi:

- sangue
- flegma
- bile nera
- bile gialla

• ANNI 1800

METODO DELL'INTROSPEZIONE = CERCARE DI COMPRENDERE I PROPRI PROCESSI psichici

↓
impossibile

- 1879 Lipia

FONDAZIONE del primo LABORATORIO di RICERCA Psicologica

↓
metodo SPERIMENTALE
e
metodo clinico

PROCESSI MENTALI →

sequenza dei singoli eventi necessari alla formazione di un contenuto di conoscenza.

SONO di 2 tipologie:

• **PROCESSI COGNITIVI** = permettono di orientare l'individuo nello spazio, di vedere, sentire, apprendere e ricordare

- SENSAZIONE - PERCEZIONE

- ATTENZIONE

- APPRENDIMENTO

- MEMORIA

- LINGUAGGIO

- PENSIERO

- IMMAGINAZIONE

- **PROCESSI DINAMICI** = motivano e guidano il nostro comportamento esprimendolo con le emozioni

PERSONALITA'
DI UN
INDIVIDUO

- BISOGNI
- PULSIONI
- EMOZIONI
- MOTIVAZIONI

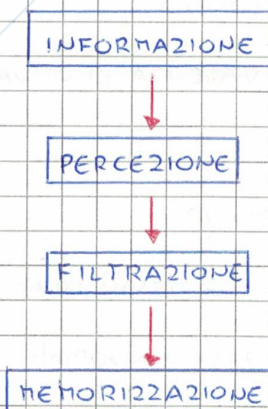
SCUOLE PSICOLOGICHE →

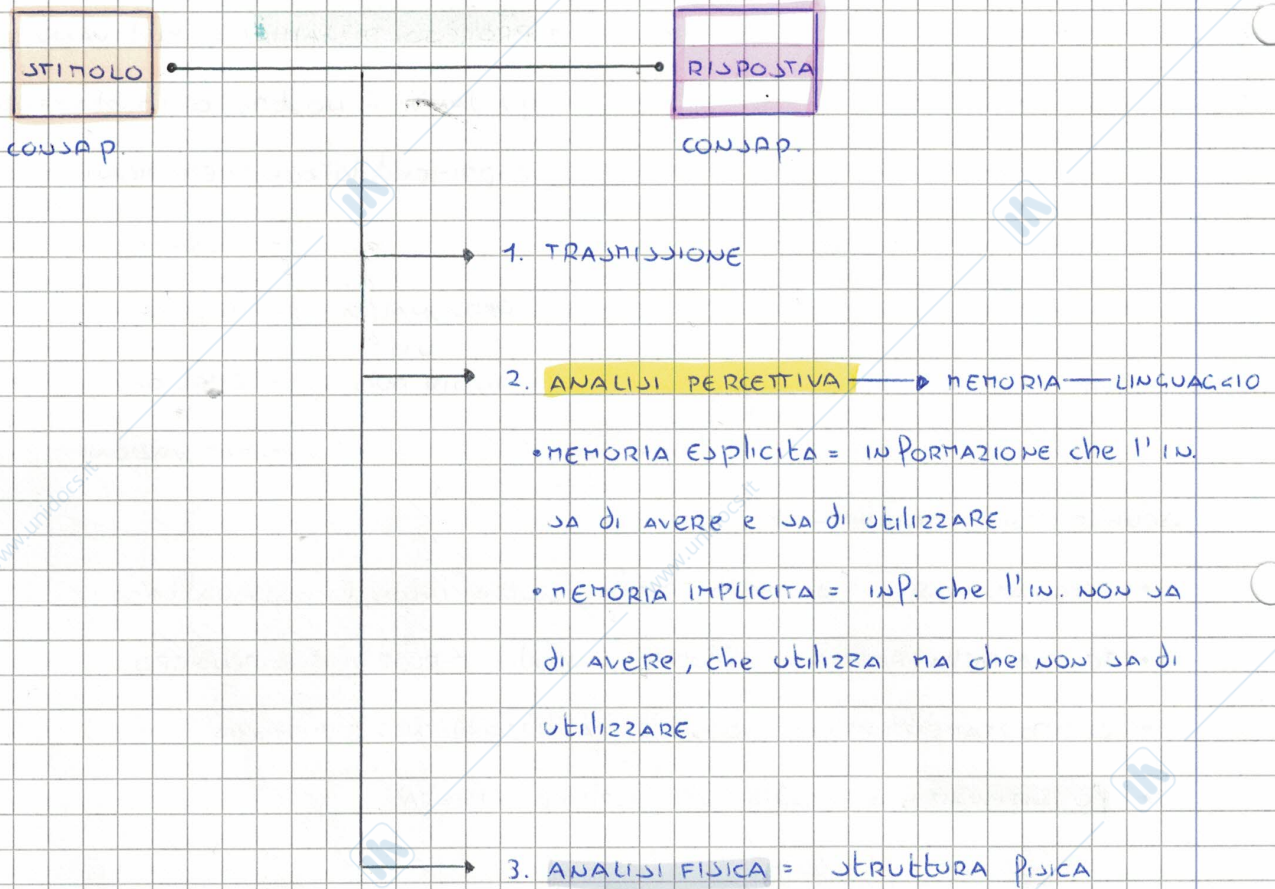
- **PSICOANALISI** = SICHMUND FREUD, studia inconscio, sessualita'...
- **TEORIA DELLA FORMA** = GÉSTALT, studia percezione e pensiero
- **COMPORAMENTISMO** = studia apprendimento e memoria
- **COGNITIVISMO** = studia tutti i processi mentali.

↓
PSICOLOGIA COGNITIVA = studio dei processi mentali e come questi influenzano le capacita' dell'individuo di interagire con l'ambiente.

ELABORAZIONE DELL'INFORMAZIONE →

PROCESSO
SIA
CONSCIO CHE
INCONSCIO





VARIABILI TOP-DOWN

PERMETTONO di VELOCIZZARE i PROCESSI di ELABORAZIONE ; CUIDATE DALLA MEMORIA

- CONOSCENZA
- CONTESTO
- VALENZA EMOTIVA

VARIABILI BOTTOM-UP

PROCESSO CHE VIENE MESSO IN ATTO QUANDO NON VIENE RICONOSCIUTO l'oggetto tramite i dati sensoriali.

SELEZIONE DELL'INFORMAZIONE →

ATTENZIONE = RISORSA che l'individuo utilizza quando vi sono molteplici fonti di informazione, verso l'interno (MEMORIA) o verso l'esterno.

Esistono tre tipologie:

- A. SOSTENUTA = MANTENERE ATTIVA L'A.
- A. DIVISA = IMPEGUAMO A PIÙ COMPITI
- A. SELETTIVA

SELEZIONE DELL'INFORMAZIONE



ELABORATA

→ BRODBERG: VIENE ELABORATA SOLO LA PARTE FISICA DELLE INP. NON ELABORATE

FENOMENO DEL COCKTAIL PARTY

TUTTA L'INFORMAZIONE VIENE ELABORATA SIA IN MODO FISICO CHE IN MODO COGNITIVO PERÒ CIÒ CHE DEVE ESSERE ELABORATO VIENE PORTATO A LIVELLO DI CONSAPEVOLEZZA

ATTENZIONE SELETTIVA SPAZIALE

• SELEZIONE DELLA POSIZIONE NELLO SPAZIO

- ANTERIORE ←
1. **DISANCORACCIO** (PARIETALE)
 2. **SHIFTING** (collicolo sup)
 3. **ANCORACCIO** (PULVINAR)

• SELEZIONE E INTEGRAZIONE DEGLI ATTRIBUTI DELLO STIMOLO

POSTERIORE ← - CIRO DEL CINCOLO

PSICOLOGIA 2 - LEZIONE 1 18/10/2019

APPRENDIMENTO →

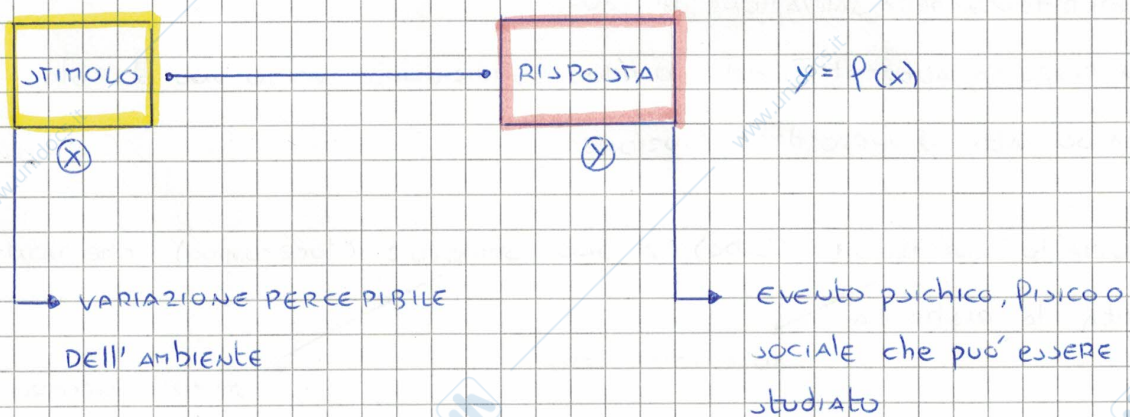
è un processo di cambiamento esplicito o implicito che implica dei cambiamenti permanenti, può anche verificarsi ma rimanere in potenza.

è la conoscenza ottenuta per mezzo dello studio o dell'istruzione

- l'atto di acquisire una conoscenza o un'abilità
- una modificazione comportamentale conseguente ad un'interazione con l'ambiente e come risultato di esperienze che conducono allo stabilirsi di nuove configurazioni di risposta a stimoli esterni

SI DEVONO ESCLUDERE:

- tendenza innata alla risposta
- maturazione dell'individuo
- stati temporanei



CLASSI DI STIMOLI:

- ELICITANTE = PRODUCE REAZIONE AUTOMATICA O INVOLONTARIA
- DISCRIMINATIVA = OCCASIONE OPPORTUNA PER EMETTERE UNA RISPOSTA
- RINFORZANTE = RENDE PIÙ FREQUENTE LA RISPOSTA
- PUNITIVA = RENDE MENO FREQUENTE LA RISPOSTA

Risposta = AZIONE che risponde ad un evento precedente (stimolo)

CLASSI:

- ELICITATE = INVOLONTARIE
- COMPORTAMENTI EMESSI = IN RELAZIONE ALLA STORIA DELL'INDIVIDUO

PARAMETRI DI MISURA:

- AMPIEZZA = m. QUANTITATIVA
- LATENZA = $\Delta t = t_{risp} - t_{stimolo}$
- DURATA = t ATTIVAZIONE DEL COMPORTAMENTO
- FREQUENZA = no di risposte
- no di TENTATIVI/PROVE = PRIMA DELL'APPRENDIMENTO

CONDIZIONAMENTO CLASSICO →

PARADIGMA SPERIMENTALE MESSO A PUNTO DA PAVLOV

"ESPERIMENTO DELLA SALIVAZIONE DEL CANE"

→ RISPOSTA AUTOMATICA DELL'INDIVIDUO CONDIZIONATO VERSO UNO STIMOLO ASSOCIATO DIVERSO DALLA PUNZIONE

ASSOCIA LO STIMOLO 1 (CIBO) A UNO STIMOLO 2 (LUCE/SUONO) CHE NON ELICITA LA RISPOSTA

↓ INCONDIZIONATO

↓ STIMOLO NEUTRO

Pavlov mette il cane in condizione di ricevere numerose esposizioni che fanno sì che l'individuo venga **CONDIZIONATO**

$$RC \Rightarrow UC = UN + \text{no di ESPOSIZIONI} \cong SI \Rightarrow RI$$

nella vita di ogni giorno la maggior parte delle risposte condizionate è elicitata da stimoli condizionati associati in modo casuale a stimoli incondizionati responsabili di tali risposte.

CONDIZIONAMENTO DI EMOZIONI E PAURE →

CONDIZIONAMENTI DI EMOZIONI PIACEVOLI :

- CANZONI ↔ SERIE DI RICORDI
- ODORE ↔ PERSONA

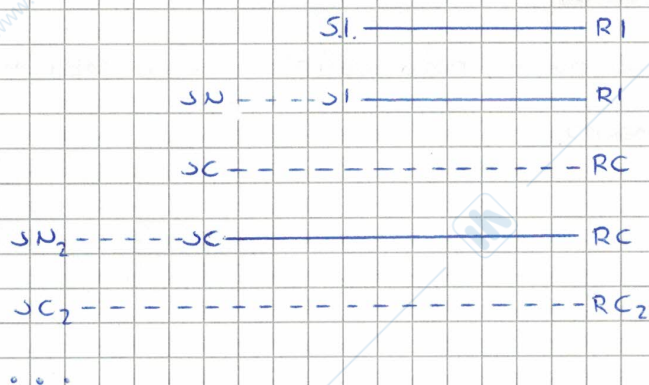
PAURA = RISPOSTA INCONDIZIONATA PROVOCATA DA STIMOLI SPIACEVOLI O DOLOROSI

• CONDIZIONAMENTO DI ORDINE SUPERIORE =

Watson → "ESPERIMENTO DEL PICCOLO ALBERT"

1. ALBERT HA UNA R.I. (PAURA) A UN S.I. (RUMORE)
2. ASSOCIAMENTO ESTERNO DELLO S.I. A UNO S.N. (PUPAZZO ^{BIANCO})
3. R.C. (PAURA) ALLA S.C. (PUPAZZO BIANCO)

PUÒ AVVENIRE UN PROCESSO DI GENERALIZZAZIONE PER CUI ALBERT HA R.C. (PAURA) DI OGNI STIMOLO CONTENENTE PARTE DI S.C. (BIANCO).



UNA RISPOSTA RIMANE CONDIZIONATA A CONDIZIONE CHE S.N. SIA UTILE NEL TEMPO

↓
ALTERAMENTI ESTINZIONE = ELIMINAZIONE RISPOSTA

- CRADIENTE DI // = TENDENZA DELL'INDIVIDUO A ELIMINARE LA R.C.

CONDIZIONAMENTO OPERANTE →

LIMITI DEL C. CLASSICO:

- METODOLOGIA DA LABORATORIO
- gamma di risposte limitate
- risposte semplici
- porzione limitata del comportamento
- NO UOMO

la risposta precede l'erogazione dello stimolo, detto **RINFORZO**.

PRECURSORI:

- **Thorudye = legge dell'effetto**

PU LEBOX ← ————— maggior piacere/disagio ————— maggior rafforzamento/indebolimento

lo stabilirsi dei legami tra S e R non è frutto solo della loro contiguità temporale, ma degli **effetti** che seguono la risposta

PROCEDURA DI BASE DEL C. OPERANTE:

SKINNER APPERMA l'esistenza di 2 classi di comportamento:

- **CLASSE RISPONDENTE** = risposte elicitate da S. conosciuti (PAVLOV)
- **CLASSE OPERANTE** = risposte emesse indipendentemente da S. identificabili (THORUDY)

Nel C. OPERANTE la conseguenza "cibo" (S₂) RINFORZA un comportamento LIBERAMENTE EMESSE che ne ha prodotto l'erogazione. il comportamento è così RINFORZATO.

FUNZIONI DELLO STIMOLO:

- ELICITANTE
- DISCRIMINATIVA
- RINFORZANTE
- PUNITIVA

LA PIÙ IMPORTANTE È QUELLA **RINFORZANTE**

RINFORZATURE = EVENTO-STIMOLO CHE RENDE
PIÙ FORTE UN COMPORTAMENTO

- POSITIVO = RAPFORZA LE RISPOSTE CHE SEGUONO
- NEGATIVO = L'ASSENZA RAPFORZA LA R. CHE SEGUE
- PRIMARI O NATURALI = RUOLO DEL CONTESTO (H₂O, cibo)
- SECONDARI O CONDIZIONATI = LEGATI A BISOGNI FISIOLOGICI COSTRUITI DURANTE LA VITA
- DINAMICI = SI RIPANNO A DEI COMPORTAMENTI CHE A LORO VOLTA HANNO UNA GERARCHIA

MODELLI SU CUI IL RINFORZATORE AGISCE:

- **CONTINUO** = (RISPOSTA \implies RINFORZO);

AVVIENE UN RAPIDO APPRENDIMENTO MA UNA BASSA RESISTENZA ALL'ESTINZIONE
E UNA BASSA VALIDITÀ ECONOMICA (PERIODI LIMITATI DI E)

- **INTERMITTENTE** = (ALCUNE RISPOSTE \implies RINFORZO);

AVVIENE UN LENTO APPRENDIMENTO MA UNA ALTA RESISTENZA ALL'ESTINZIONE
E UN'ELEVATA VALIDITÀ ECOLOGICA (PERIODI LUNGI)

"A RAPPORTO" \leftarrow $\left\{ \begin{array}{l} - \text{FISSO} = \text{MACCHINETTA DELLE MERENDINE} \\ - \text{VARIABILE} = \text{VOT MACHINE (PIÙ FORTE ALL'EXT.)} \end{array} \right.$

Lo stimolo la cui presentazione ha effetto indebolente sul comportamento che segue è detto **PUNIZIONE**

La punizione diminuisce temporaneamente l'intensità o la frequenza di un comportamento, ma non lo sopprime.

EFFETTI COLLATERALI:

- REAZIONI EMOTIVE CONDIZIONATE
 - FUGA
 - EVITAMENTO
- NUOVI ←
COMPORTAMENTI

L'**ESTINZIONE** non raggiunge mai livello 0, ma la cessazione del rinforzo provoca un decremento che al massimo raggiunge il livello naturale. La velocità dell'estinzione (v_e) è legata alla storia dell'apprendimento.

APPRENDIMENTO COMPLESSO →

comportamenti il cui apprendimento è reso possibile solo da lunghe sequenze di esperienze

Si realizzano tramite:

- **MODELLAMENTO/MODELLACCIO** = avvicinamento alla R. corretta per approssimazioni successive
 - **CONCATENAMENTO** = apprendimento di sequenze di comportamenti lunghe e complesse attraverso processi discriminativi
- EMULAZIONE
DI UN
MODELLO ←

PSICOLOGIA 2 - LEZIONE 3 30/10/2019

Cazzaniga de Pinisce:

- APPRENDIMENTO = processo attraverso il quale si acquisiscono nuove conoscenze → processo di riorganizzazione delle informazioni da memorizzare
- MEMORIA = persistere di tali informazioni

Durante il processo che conduce dall'apprendimento alla memorizzazione si distinguono 3 passi

1. CODIFICA
2. IMMAGAZZINAMENTO
3. RECUPERO

LA MEMORIA →

AREE FRONTALI → MEMORIA A BREVE TERMINE

IPPOCAMPO → PASSEGGIO DA MEMORIA A BREVE TERMINE A LUNGO TERMINE

CERVELLETTO → MEMORIA PROCEDURALE

1. CODIFICA = presentazione degli stimoli.

può essere VOLONTARIA → CONSAPEVOLEZZA

o INVOLONTARIA → CODIFICA ACCIDENTALE

* PAIVIO = AVALERSI di un doppio codice per la codifica di un item

- C. VISIVO
- C. VERBALE

2. **IMMACAZZINAMENTO** = INTERVALLO di RITENZIONE IN CUI SI HA il CONSOLIDAMENTO delle TRACCE MNESTICHE
ESISTONO delle ASSOCIAZIONI tra i VARI elementi della NOSTRA MEMORIA ORGANIZZATE in RETI SEMANTICHE

3. **RECUPERO** = RIPRODUZIONE del MATERIALE MEMORIZZATO, il RECUPERO degli ITEMS e' FACILITATO dall'uso di INDIZI.

EBBINGHAUS →

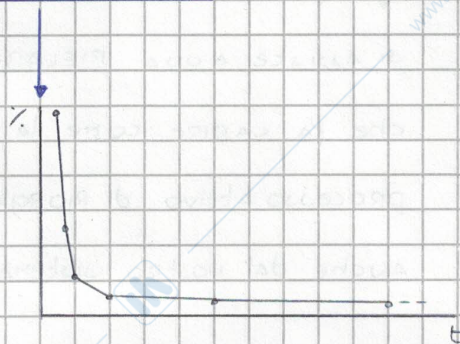
(STUDI ASSOCIAZIONISTI)

RITENEVA che le TRACCE MNESTICHE si COLLEGHERO attraverso dei PROCESSI ASSOCIATIVI

↓
utilizza MATERIALE PRIVO di SIGNIFICATO (SILLABE)

FOCALIZZA l'ATTENZIONE sul concetto di OBLIO e descrive in modo sperimentale la CURVA dell'oblio

RAPIDA PERDITA di
INFORMAZIONI IN PUNTO
NE del tempo PER poi
REGOLARIZZARSI



tuttavia possono generarsi degli effetti di **INTERFERENZA**, quando un apprendimento precedente in presenza negativamente un apprendimento successivo

L'interferenza può essere:

- PROATTIVA = NELLA RIEVOCAZIONE DI B COMPaiono item di A
- RETROATTIVA = NELLA RIEVOCAZIONE DI A COMPaiono item di B

L'interferenza può essere anche POSITIVA (TRANSFER PROATTIVO) quando in un secondo apprendimento utilizzo conoscenze procedurali pregresse per facilitare l'apprendimento → MANDOLINO - CHITARRA

Bartlett →

CRITICA Ebbinghaus per il tipo di materiale che usava perché secondo lui utilizzare materiale privo di senso impediva di valutare il ruolo della SEMANTICA, CRUCIALE PER IL PROCESSO DI MEMORIZZAZIONE.

Bartlett rivaluta e rilancia l'importanza di studiare la memoria in senso ecologico → "La Guerra degli Spiriti"

↓
SI ASSISTE A UNA RIELABORAZIONE della storia che fa capire come la memoria svolga un processo attivo di RIORGANIZZAZIONE mediata anche dal nostro sistema di valori e credenze.

contemporaneamente a Bartlett si arriva alla formulazione di una ipotesi secondo la quale l'APPRENDIMENTO è un PROCESSO ATTIVO

COMPONENTI DELLA MEMORIA →

LA MEMORIA VIENE VISTA COME PROCESSO ATTIVO COMPOSTA DA 3 COMPONENTI:

- REGISTRO SENSORIALE = I stadio della memoria

Sperling → Esperimento della matrice più suono

MAGAZZINO della memoria dove la capienza è pressoché illimitata ma l'informazione rimane per tempi brevissimi, in

forma:

- ECOICA = (UDITIVA)

- ICONICA = (VISIVA)

L'attivazione del registro sensoriale corrisponde a una regolazione preattentiva dello stimolo.

- MEMORIA A BREVE TERMINE =

ha sia durata che capacità limitate

↓
CIRCA 20s

↓
CIRCA 7 ± 2 (SPAN = 5-9)

possiamo ingannare la MBT con il

CHUNKING, ovvero il raggruppamento di più items

L'informazione della MBT a un certo punto viene persa perché decade (durata limitata o troppi items → interferenza)

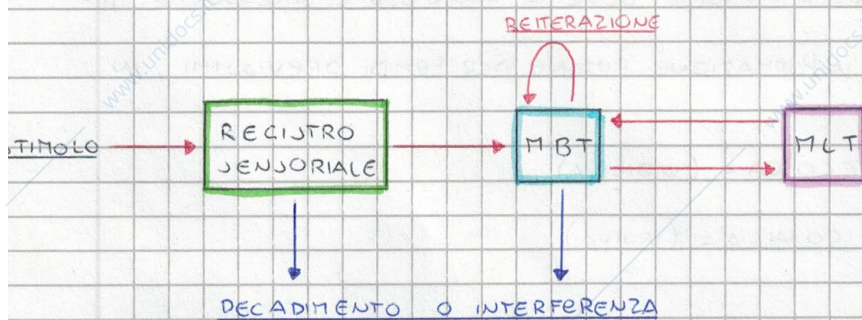
ma se si ripete o reiteriamo si può mantenere

MODELLO DI ATKINSON E SHIFFRIN →

(MTB)

DESCRIVONO LA MEMORIA COME UN SISTEMA A 3 COMPONENTI.

LA MEMORIA A LUNGO TERMINE PUÒ ESSERE ATTIVATA SEIAMO IN QUELLA A BREVE TERMINE E HO BISOGNO DI PRENDERE DELLE INFO DALLA MLT PER OPERARE NELLA MBT.



MODELLO BADDLET - HITCH →

(MTB)

PRENDE IN ESAME LA MBT DESCRIVENDOLA COME WORKING MEMORY.

LA MBT VIENE DESCRITTA COME UN SISTEMA ATTIVO DI ELABORAZIONE DELLE INFORMAZIONI COSTITUITO DA 3 COMPONENTI DISTINTE, SUPER

VISIONATE DALL' **ESECUTIVO CENTRALE**

↓
COORDINA, PIANIFICA ed è la componente che permette di svolgere 2 compiti nello stesso istante (uno dei 2 è automatizzato).

Le componenti della MBT sono:

- **LOOP FONOLOGICO** = INFO ARCHIVATE IN PORTATO FONOLOGICO

• **TACCUINO VISIVO-SPAZIALE** = coinvolta nella formazione di "immagini mentali" → si attiva quando si ricorda un percorso, la disposizione di oggetti nello spazio ecc.

• **BUFFER EPISODICO** = spazio temporale in cui info che vengono dalla MIT o dalle altre 2 componenti della MBT si integrano.

• **MEMORIA A LUNGO TERMINE** =

A seconda del materiale immagazzinato si distinguono vari tipi di memoria a lungo termine:

TULVING ← [- **SEMANTICA** = (significato) più generiche
- **EPISODICA** = (episodio) più precise e vincolate al tempo

- **DICHIARATIVA** = esprimibili tramite la parola

- **PROCEDURALE** = non esprimibili a parola (andare in bici)

- **ESPLICITA** = (consapevole) lo sono la EPISODICA e DICHIARATIVA

- **IMPLICITA** = (inconsapevole) PROCEDURALE e PRIMING

↓
ESPOSIZIONE A UN CERTO
STIMOLO FACILITA' L'ESECU-
ZIONE DI UN COMPITO
SUCCESSIVO

- **PROSPETTICA** = (esplicita ed dichiarativa) utilizzo e conserva-
zione di PIANI D'AZIONE