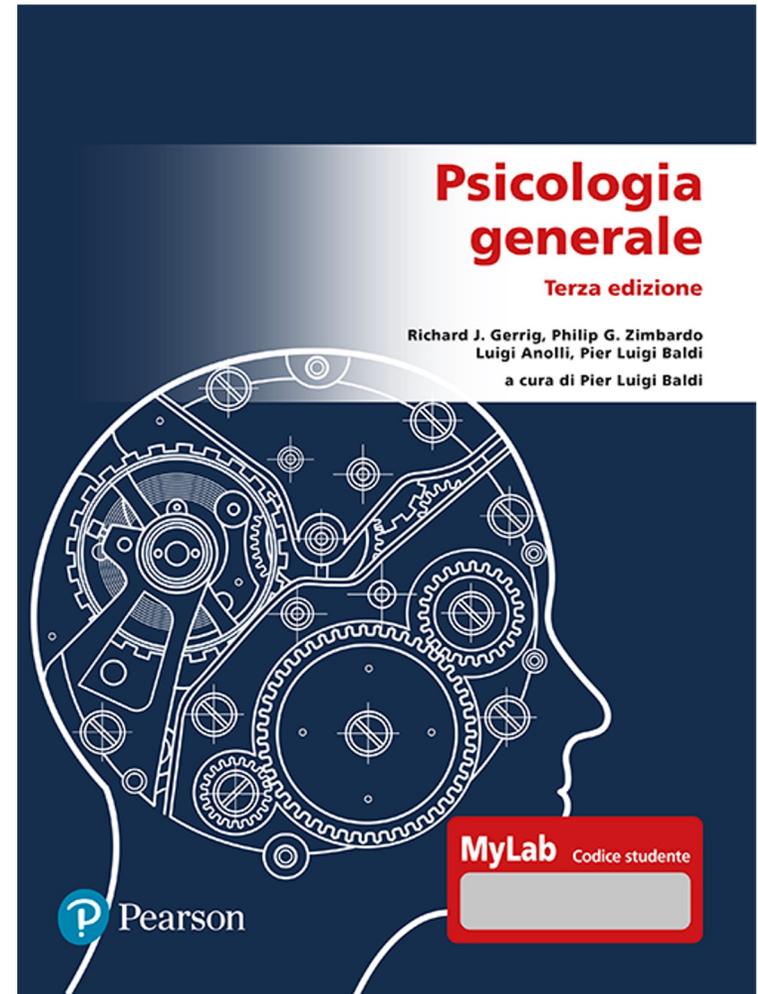


Psicologia generale

CAPITOLO 7

IL PENSIERO



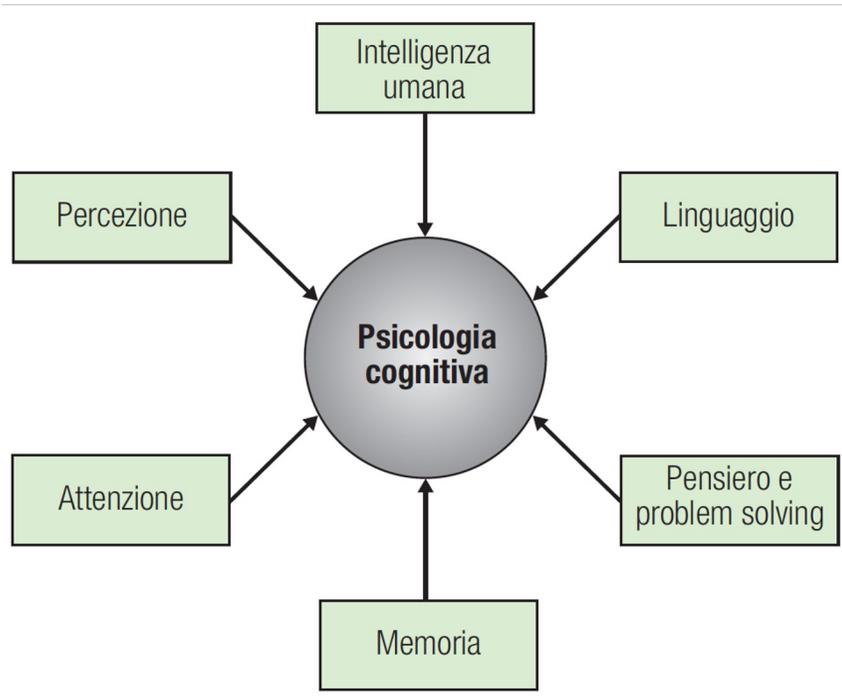
Il pensiero

La **cognizione** è un termine generale che si riferisce a tutte le forme di conoscenza; comprende sia i contenuti sia i processi mentali.

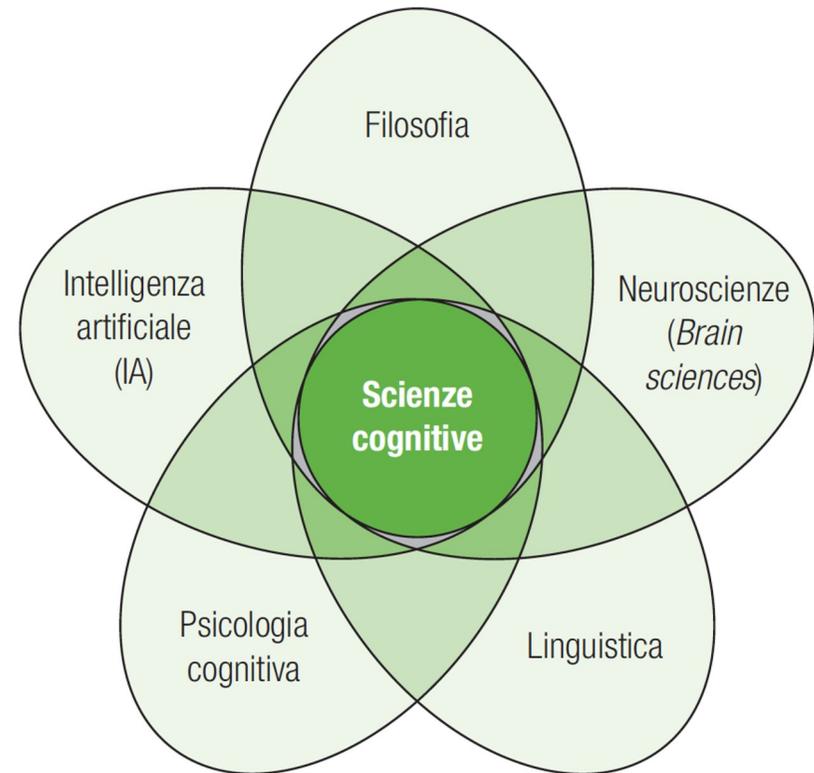
La branca della psicologia che si occupa dello studio della cognizione si chiama **psicologia cognitiva** ed è supportata in modo interdisciplinare dalle **scienze cognitive**.

Gli psicologi cognitivi studiano le funzioni mentali superiori, con attenzione particolare ai modi in cui le persone acquisiscono le conoscenze e le utilizzano per manipolare e comprendere la loro esperienza nel mondo.

7.1 Studiare la cognizione



L'ambito della psicologia cognitiva.



L'ambito delle scienze cognitive.

7.1.1 Scoprire i processi mentali

Donders (1868) ideò una metodologia per studiare la velocità dei processi mentali, basata su compiti sperimentali (dei quali uno è di controllo) e ispirata dall'intuizione che passaggi mentali supplementari possano essere dedotti dal maggiore tempo richiesto per eseguire un compito.

La misurazione della **quantità di tempo** necessaria ai soggetti sperimentali per eseguire dei particolari compiti è utilizzata come metodo per testare specifiche ipotesi sullo svolgersi di alcuni processi cognitivi.

7.1.2 Processi mentali e risorse mentali

Ci sono **processi seriali** e **paralleli**: quelli seriali si svolgono uno dopo l'altro, quelli paralleli si sovrappongono nell'unità di tempo.

Gli studiosi cercano di scoprire se i processi sono seriali o paralleli valutando la misura in cui essi impegnano le *risorse mentali*.

I **processi controllati** richiedono attenzione e molte risorse cognitive; nella maggior parte dei casi non è possibile svolgere più processi controllati contemporaneamente.

I **processi automatici** non richiedono attenzione; spesso si possono eseguire più processi automatici in contemporanea, senza avere interferenze.

7.2.1 Il pensiero verbale

Pensiero verbale: pensiero strutturato in forma verbale.

Si sono occupati dei rapporti intercorrenti tra pensiero e linguaggio, oltre a **Watson** e **Smith**, anche lo psicologo russo **Vygotskij** e lo psicologo e pedagogista svizzero **Piaget**.

L'ipotesi delle relatività linguistica di Sapir-Whorf dice che il tipo di linguaggio che un soggetto apprende alla nascita ne condiziona la struttura del pensiero, i processi percettivi e mnestici.

7.2.2 Le immagini mentali

Immagine mentale: rappresentazione analogica, nella mente, del mondo sia “esterno” che “interno”.

Tramite esperimenti che hanno fatto uso della *risonanza magnetica funzionale* si è giunti a due conclusioni:

- esiste una sostanziale sovrapposizione dei processi cerebrali nella percezione e nell’immaginazione;
- le regioni cerebrali attive nell’immaginazione costituiscono una sottoparte di quelle attive nella percezione – nessuna regione cerebrale è impegnata unicamente nei compiti d’immaginazione.

7.2.3 Il pensiero in astratta forma proposizionale

Pensiero astratto: pensiero formato da codici astratti senza l'uso di parole né di immagini.

Fodor sostiene che il "linguaggio della mente", è formato da rappresentazioni che:

- hanno parti costituenti che si combinano tra loro secondo le regole della logica;
- sono composte da parti atomiche (concetti) innate corrispondenti a proprietà del mondo;
- sono composizionali;
- sono regolate secondo le condizioni di verità e le relazioni di implicazione.

Approfondimento

ESISTONO I SIMBOLI AMODALI?

Concetti di natura amodale: concetti innati, non provenienti da alcuna modalità sensoriale.

Non esiste nessuna evidenza empirica dell'esistenza dei simboli amodali nel cervello perché non si sa quali siano i meccanismi nervosi coinvolti o quali processi connettano le regioni delle mappe visive con i simboli amodali.

Non si sa neanche il contrario, cioè in che modo un simbolo amodale di un oggetto attivato in memoria metta in azione la corrispondente rappresentazione visiva di quell'oggetto.

7.3 Categorie e concetti

Categorie mentali: classi di entità relativamente omogenee al loro interno ed eterogenee rispetto alle entità delle altre classi.

Concetto: la conoscenza che abbiamo di una categoria di oggetti o eventi.

Tassonomia: ordinamento sistematico. In questo caso è da intendersi nel senso di classificazione gerarchica delle categorie.

Prototipo: migliore esemplare di una categoria, quello che lo rappresenta meglio, poiché dotato di maggiore salienza.

7.3 Categorie e concetti

Secondo una **concezione estesa del prototipo** si passa dal prototipo come esemplare concreto al prototipo come **costrutto mentale**, inteso come *insieme di proprietà astratte*.

Il prototipo diventa la configurazione degli *effetti prototipici* (insieme delle proprietà più salienti che distinguono una categoria da un'altra).

Le *proprietà essenziali* sono più importanti di quelle *tipiche*. Le proprietà tipiche sono correlate con la prototipicità categoriale: quanto più è elevato il numero delle proprietà tipiche presenti in un componente, tanto maggiore è la sua rappresentatività categoriale.

7.4 Problem solving e ragionamento

Problem solving e ragionamento comprendono la combinazione delle informazioni contingenti con quelle immagazzinate in memoria: lo scopo è trovare una soluzione.

7.4.1 Problem solving

Lo **spazio del problema** è la definizione formale di un problema, comprende uno stato iniziale, uno stato finale e un insieme di operatori.

L'**algoritmo** è una procedura step-by-step che fornisce sempre la risposta giusta a un particolare tipo di problema.

L'**euristica** è una strategia cognitiva o regola *empirica* usata come scorciatoia nella soluzione di problemi complessi.

7.4.1 Problem solving

Per risolvere un problema bisogna pianificare la serie di operazioni che verranno messe in atto.

Per migliorare l'abilità nel risolvere i problemi bisogna trovare un modo di rappresentare il problema tale per cui ogni operazione sia possibile.

La **fissità funzionale** è un blocco mentale che influisce negativamente sulla capacità di risoluzione dei problemi, inibendo la percezione di una nuova funzione per un oggetto precedentemente associato a uno scopo diverso.

7.4.2 Ragionamento deduttivo

Per risolvere problemi mettiamo in atto forme speciali di pensiero chiamate *ragionamento*.

Il **ragionamento deduttivo** consiste nel trarre conclusioni a partire da premesse, basandosi su regole logiche.

Ciò che non è valido in un problema logico, tuttavia, non necessariamente è falso nel mondo reale.

Alcuni errori derivano dall'**effetto del bias dovuto alla credenza**, per cui si giudicano valide conclusioni credibili e non valide quelle non credibili.

Il ragionamento deduttivo coinvolge un tipo di analisi relativamente indipendente dal linguaggio.

7.4.3 Ragionamento induttivo

Il **ragionamento induttivo** consiste nell'inferire una conclusione a partire da indizi basandosi su dati probabilistici.

Precedenti successi possono creare una **disposizione mentale**, ovvero uno stato cognitivo preesistente che può migliorare la qualità e velocità di percezione e abilità di soluzione dei problemi.

Il ragionamento induttivo attiva la comprensione basata sul linguaggio.

7.4.4 Ragionamento abduttivo

Il **ragionamento abduttivo** consiste nel passare a ritroso dagli effetti alle cause, nel tentativo di spiegare qualcosa che è già accaduto.

7.5 Giudizio e presa di decisione

Il **giudizio** è un processo attraverso cui si formano opinioni, si raggiungono conclusioni e si fanno valutazioni critiche.

La **presa di decisione** è un processo con cui si sceglie tra due o più alternative, accettando o rifiutando le opzioni disponibili.

Sulla base di un **approccio normativo** alla presa di decisione, è stata formulata la **teoria della scelta razionale** secondo la quale le decisioni dell'uomo sono stabili e logiche.

Le ricerche condotte in ambito psicologico hanno dimostrato la precarietà e i limiti delle scelte umane; da queste premesse ha origine l'**approccio descrittivo** alla presa di decisione.

7.5.1 Euristiche e giudizio

L'euristica della disponibilità è un giudizio basato sull'informazione disponibile prontamente in memoria.

L'euristica della rappresentatività è una strategia cognitiva che assegna un oggetto a una categoria sulla base di poche caratteristiche considerate rappresentative di quella categoria.

L'euristica dell'ancoraggio è una regola in base a cui i giudizi delle persone sul valore di un qualche evento o esito evidenziano aggiustamenti insufficienti, verso l'alto o verso il basso, rispetto a un valore di partenza.

7.5.2 La psicologia della decisione

È necessario comprendere gli aspetti psicologici della presa di decisione, per valutare se essa regge ad una analisi attenta.

È importante prendere in considerazione i contesti delle decisioni, perché i *punti di riferimento* sono fondamentali nella presa di decisione.

Tra le conseguenze della presa di decisione può esserci il rammarico e quando esso è prevedibile si può rinviare la decisione.

7.6 La creatività

La **creatività** è l'abilità individuale di generare idee o prodotti che siano nello stesso tempo innovativi e appropriati rispetto alle circostanze in cui vengono generati.

7.6.1 Valutare la creatività

I ricercatori hanno provato a misurare la creatività attraverso la misurazione del:

- **pensiero divergente**: l'abilità di generare una varietà di soluzioni insolite ai problemi;
- **pensiero convergente**: l'abilità di combinare diverse fonti di informazione per trovare la soluzione a un problema.

Approfondimento

COME SI FA A DIVENTARE PIÙ CREATIVI?

Leung ha dimostrato l'influenza positiva delle esperienze multiculturali sulla creatività di alcuni studenti.

Förster ha previsto di poter rendere più creativi i partecipanti a un esperimento inducendo il pensiero astratto piuttosto che quello concreto.

Altri ricercatori hanno elaborato diverse ipotesi basandosi sul ragionamento controfattuale: i soggetti che costruiscono pensieri controfattuali additivi hanno più comportamenti creativi a breve termine rispetto a quelli che generano pensieri controfattuali sottrattivi.