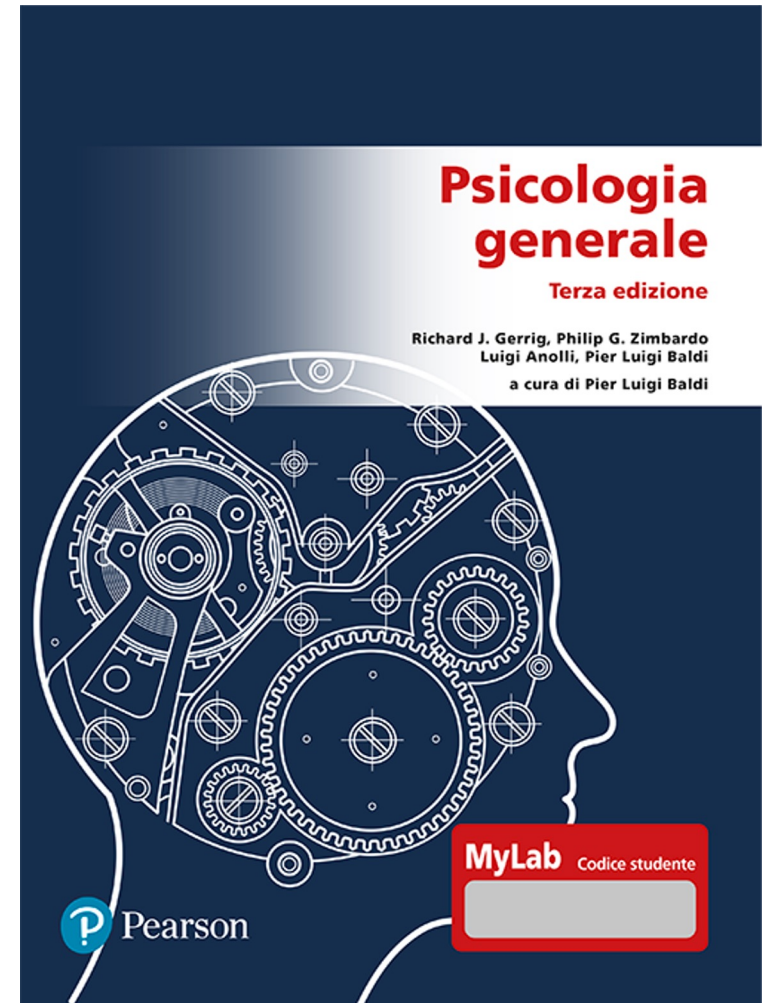


# Psicologia generale

## CAPITOLO 7

## IL PENSIERO



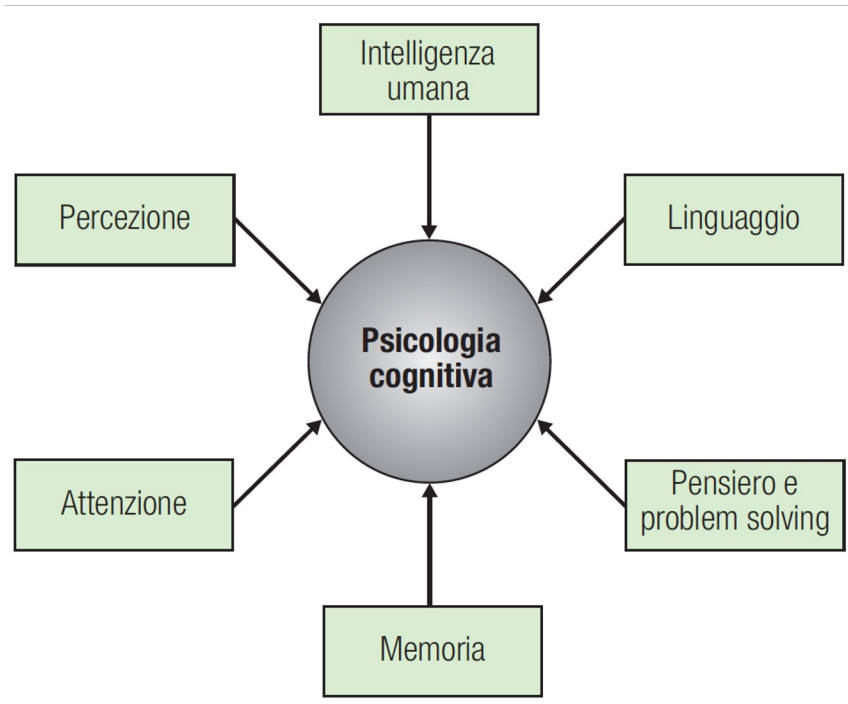
# Il pensiero

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

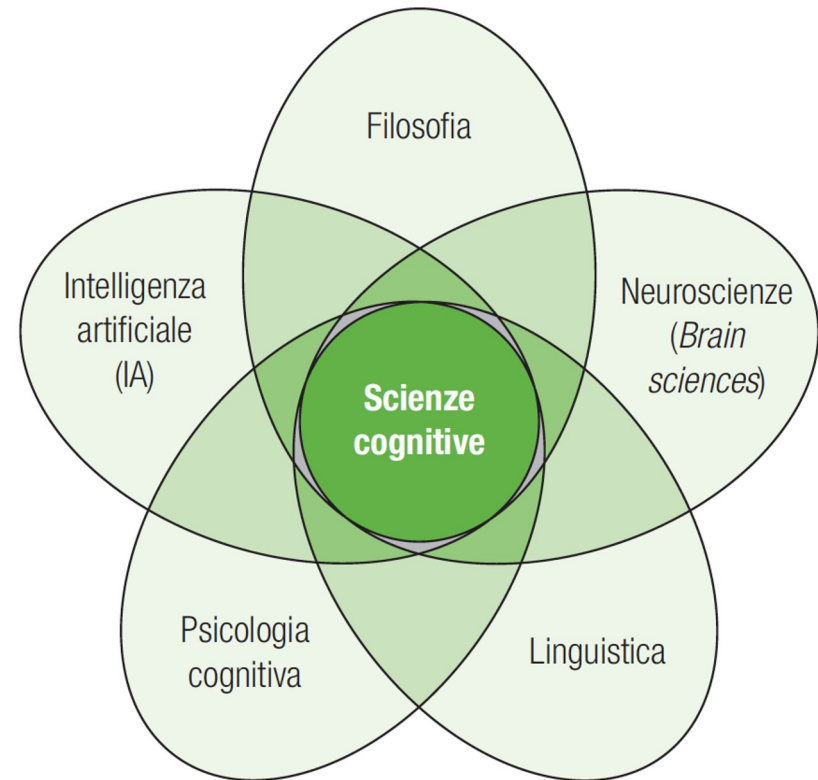
La branca della psicologia che si occupa dello studio della cognizione si chiama **psicologia cognitiva** ed è supportata in modo interdisciplinare dalle **scienze cognitive**.

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.