

APPRENDIMENTO

A. Fattori generali di cambiamento delle condotte: maturazione, apprendimento, malattia

B. Definizioni di "apprendimento"

**“prender dentro” informazioni ed esperienze (cognitive, affettive, sociali)
processo attraverso cui cambia lo stato del patrimonio conoscitivo e comportamentale (adattamento)**

**C. Apprendimento e livelli di coscienza: conscio, preconscious, inconscio
(cfr. apprendimenti manuali, intellettivi, affettivi; cfr. imitazione, introiezione, identificazione)**

D. Forme di apprendimento:

Apprendimento per condizionamento classico

Apprendimento per condizionamento strumentale

Apprendimento per esposizione

Apprendimento per condizionamento classico: comportamento rispondente

Studi di Pavlov sui cani (cibo/riflesso salivare)

Studi di Hovland su soggetti umani (*shock / Galvanic Skin Response: GSR*)

Stimolo incondizionato (S. I.)

Risposta incondizionato/a (R. I.)

Stimolo condizionato (S. C.)

Risposta condizionato/a (R. C.)

S.I. S.C.: connessione ripetuta periodicamente, senza la quale R.C. si estingue

Generalizzazione: Stimolo/i condizionato/i simili a quello originario attivano risposte condizionate analoghe

Applicazioni: emozioni apprese (paura, ansia fobica); esperimenti sul

conflitto

Apprendimento per condizionamento strumentale: comportamento operante

Studi di Skinner sui ratti: un determinato comportamento (movimenti corporei, relazioni sociali, ecc.) dà luogo ad un premio o ad una punizione e su questa base viene appreso o evitato

Condizioni del suo verificarsi:

Intermittenza del rinforzo (stabilizza l'apprendimento)

Premio/punizione da soli o combinati (cfr. l'apprendimento di percorsi nei labirinti)

Nessi con la motivazione correlata al tipo di rinforzo (fame, per il cibo; bisogno economico, per il danaro; bisogno di approvazione, per la lode...)

Funzioni del rinforzo

Esperienza di piacere e prospettiva del suo ripetersi

Attenuazione di motivazioni (ad esempio, il cibo riduce la fame; l'acqua riduce la sete; l'attività esplorativa riduce la curiosità ecc.)

Funzione informativa (*feedback* conoscitivo)

Efficacia dei premi e delle punizioni

Premio: è un fattore in generale efficace per l'apprendimento

Premio e punizione: si sono dimostrati equivalenti nell'apprendimento di "sillabe senza senso"

Punizione: è utile nell'apprendimento di concetti (feedback negativo)

Punizione: è indispensabile nell'addestramento all'evitamento di una condotta

- Punizione: ci si è chiesti se ha effetti nevrotizzanti (cfr. Solomon). Si è verificato che dipende da diversi fattori: la vicinanza e congruenza con la condotta punita; la non punitività o, viceversa, la punitività generalizzata dell'ambiente educativo

c) Apprendimento per esposizione (senza rinforzi)

1) Esperienza precedente per tentativi ed errori (rinforzo interno)

**2) *Imprinting*: imitazione di caratteristiche parentali e simili
(familiare vs. estraneo)**

3) Apprendimento osservativo: osservazione del modello e ripetizione degli atti. A. Bandura ha evidenziato un ruolo importante delle aspettative nell'apprendimento dai modelli.

Il comportamento individuale è influenzato dalle aspettative che ciascun soggetto nutre nei confronti delle proprie capacità (concetto di *self-efficacy*)

Casi particolari di commistione delle tre modalità di apprendimento

Apprendimento dell'amore per la madre (attaccamento)

La madre è segnale del cibo (nonchè della protezione, ecc.)

La madre rinforza l'amore espresso dal bambino prodigandogli cure e affetto

La madre suscita sentimenti positivi perché è familiare

APPRENDIMENTO COME MODELLAMENTO

L'esposizione ad un modello di riferimento può generare apprendimento

A. Bandura: - Ruolo delle aspettative nell'apprendimento. Il comportamento individuale è influenzato dalle aspettative che ciascun soggetto nutre nei confronti delle proprie capacità.

- Concetto di *Self-Efficacy*

COME SI MISURA IL CAMBIAMENTO

Il cambiamento implica l'acquisizione di nuovi comportamenti, detti anche "risposte" nell'ambito della relazione ambiente-organismo. La "risposta" è caratterizzata da alcuni parametri:

L'ampiezza ossia l'intensità (per esempio l'intensità di una reazione emotiva o la quantità di saliva in un condizionamento classico)

La latenza ossia il tempo che intercorre tra la presentazione di uno stimolo e la comparsa di una risposta

La durata ossia la lunghezza del periodo di tempo durante il quale un comportamento è attivato

La frequenza ossia il numero di volte in cui un comportamento

viene emesso in una certa situazione

APPRENDIMENTO E FORMAZIONE DEI CONCETTI

Processo di categorizzazione o formazione dei concetti: si riferisce al processo di identificazione delle qualità specifiche degli elementi della realtà onde classificarli in categorie.

Tale processo può svolgersi a due livelli

- a) Livello percettivi**
- b) Livello immaginativo**

L'attività di categorizzazione comprende due momenti:

- a) Astrazione**
- b) Generalizzazione**

L'apprendimento prevede anche la formazione di concetti nuovi per il discente, ostacolati rispetto agli schemi mentali preesistenti

