

Contributi di Psicologia sociale in contesti socio educativi



CAP 1 dello sviluppo sociale



- Sviluppo = processo che pervade tutto il ciclo di vita e che continua ad evolversi anche nell'età senile
- Età evolutiva = periodo di crescita dall'infanzia all'età adulta. Prevede uno stadio finale in cui l'individuo raggiunge una maturità stabile



Bowlby, 1958
Teoria dell'attaccamento

- Legame di attaccamento, comportamento del bambino innato tendente alla ricerca e al mantenimento della vicinanza a una figura specifica che di solito è la madre attraverso:

1. Comportamenti di segnalazione (pianto, sorriso ecc…)
2. Comportamenti di accostamento (condotte in cui il bambino si avvicina)

- L'approccio è quello etologico dell'osservazione



4 fasi della formazione del legame di attaccamento

1. Dalla nascita ai 2 mesi (il bambino emette segnali verso le persone senza discriminarle)
2. Da 2 a 6 mesi (i segnali sono diretti perché il bambino discrimina le persone)
3. Fino al secondo anno di vita (il bambino si sforza di mantenere soprattutto vicina una figura- 8 mesi paura dell'estraneo)
4. Intorno a tre anni (rapporto reciproco)



Ainsworth,1989
4 modalità tipiche dell'attaccamento

- Attaccamento sicuro: proteste all'allontanamento richiesta di avvicinamento
- Attaccamento ansioso evitante: né proteste all'allontanamento né tentativi di avvicinamento
- Attaccamento ansioso ambivalente: forte turbamento all'allontanamento
- Attaccamento disorientato disorganizzato: nessuna ricerca della figura di attaccamento e incoerenza nei comportamenti. E' presente nei bambini che hanno subito forti traumi



Nello studio del comportamento

Si passa da :

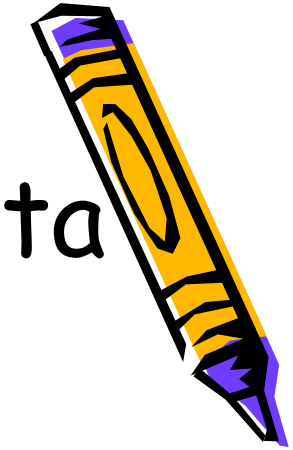
- modelli deterministici unicausali

A

- modelli probabilistici multicausali



Shaffer, 1971
approccio interattivo-cognitivista



- Il bambino è attivo fin dalla nascita
- Si inizia a parlare di caretaker
- L'interazione è un sistema aperto dove il b., dalla nascita, è preadattato a relazionarsi con l'ambiente esterno e con il partner (strutture sensoriali). L'adulto a sua volta, è predisposto a organizzare e mantenere scambi che hanno caratteristiche di pseudo-dialoghi (come se) inserendosi nei ritmi biologici del bambino



Bronfenbrenner, 1979 modello ecologico



- Microsistema: es. famiglia
- Mesosistema: es gruppo pari e famiglia
- Esosistema: es. lavoro dei genitori
- Macrosistema: es. cultura di appartenenza

LEWIN $C=f(PA)$

BRONFENBRENNER $S=f(PA)$

S= esito evolutivo in un momento dato



FAMIGLIA

- La famiglia è considerato uno dei microsistemi che più influenzano la vita di un individuo dalla sua nascita

L'Identità famiglia è individuata:

- nel suo essere gruppo naturale/primario per eccellenza con caratteristiche tipiche dei gruppi
- nell'avere sue specificità per quanto riguarda la struttura, i fini e la dimensione temporale



1 LA FAMIGLIA TRA IDENTITÀ E MUTAMENTO

1. Come definire la famiglia:

FAMIGLIA E PICCOLO GRUPPO

Dagli anni '50 la famiglia è definita un **piccolo gruppo**

Punti in comune gruppo – famiglia

- interdipendenza dei suoi membri
- interazione frequente orientata a scopo comune
- sentimento del noi
- presenza di ruoli e compiti
- gerarchia (asse verticale)
- struttura normativa
- senso di appartenenza



Scabini, Iafrate: "Psicologia dei legami familiari", Il Mulino, 2003

1 LA FAMIGLIA TRA IDENTITÀ E MUTAMENTO

	Piccoli gruppi	differenze	Famiglia
Tipo di gruppo	Artificiale		Naturale: famiglia è forma sociale primaria
Manipolazione del ricercatore	Massima		Minima
Scopi	Produttività, efficienza		• sviluppo singoli membri e famiglia come "tutto" • assolvimento compiti intergenerazionali
Gestione potere	Leadership		Suddivisa tra membri, secondo i ruoli e la posizione intergenerazionale
Dimensione temporale	Per nulla significativa nei gruppi ad hoc, marginale nei gruppi di lavoro		Importanza cruciale per la famiglia → "piccolo gruppo con storia"

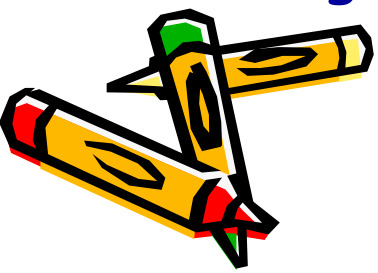
Von Bertalanffy, 1968

- **Le concezioni sistemiche della famiglia**:
- sottolineano che la famiglia è più della somma delle parti
- enfatizzano le interazioni dinamiche reciproche tra le parti e le dimensioni contestuali, sociali e culturali della famiglia



Tra i concetti che descrivono la struttura del sistema:
non sommatività, causalità circolare, equifinalità, omeostasi, morfogenesi

- **NON SOMMATIVITÀ:** la famiglia costituisce un sistema diverso dalla somma delle sue parti/individui
- **CAUSALITÀ CIRCOLARE:** le azioni comunicative dei familiari si influenzano reciprocamente (ogni azione è a sua volta un effetto o una reazione)
- **EQUIFINALITÀ:** le condizioni iniziali di un sistema non determinano rigidamente il suo stato finale
- **OMEOSTASI:** il sistema familiare attua meccanismi stabilizzatori
- **MORFOGENESI:** capacità di produrre cambiamenti organizzativi stabili e profondi



Definizione di famiglia

- la famiglia è un "Microsistema sociale e plurigenerazionale in evoluzione";
- la famiglia è capace, grazie alla capacità di coping, di reagire agli stress, prevedibili e imprevedibili;
- l'entrata, l'uscita e lo sviluppo dei membri della famiglia costituiscono eventi critici prevedibili, in base ai quali è possibile periodizzare il tempo familiare;
- la crescita della famiglia è legata all'effettivo superamento di tali eventi critici. Importanti i compiti di sviluppo e i processi messi in moto dalla famiglia nei momenti di transizione.

DUNQUE…

La famiglia è quella specifica e unica organizzazione che lega e tiene insieme le **differenze** originarie e fondamentali dell'umano:
tra i generi (maschile e femminile),
tra le generazioni (genitori e figli),
tra le stirpi (ovvero l'albero genealogico, materno e paterno)
e che ha come obiettivo e progetto intrinseco la **generatività**.



2

AMBITI DELLA RELAZIONE

CONIUGALE
Legame tra coniugi

FRATERNA
Legame tra fratelli

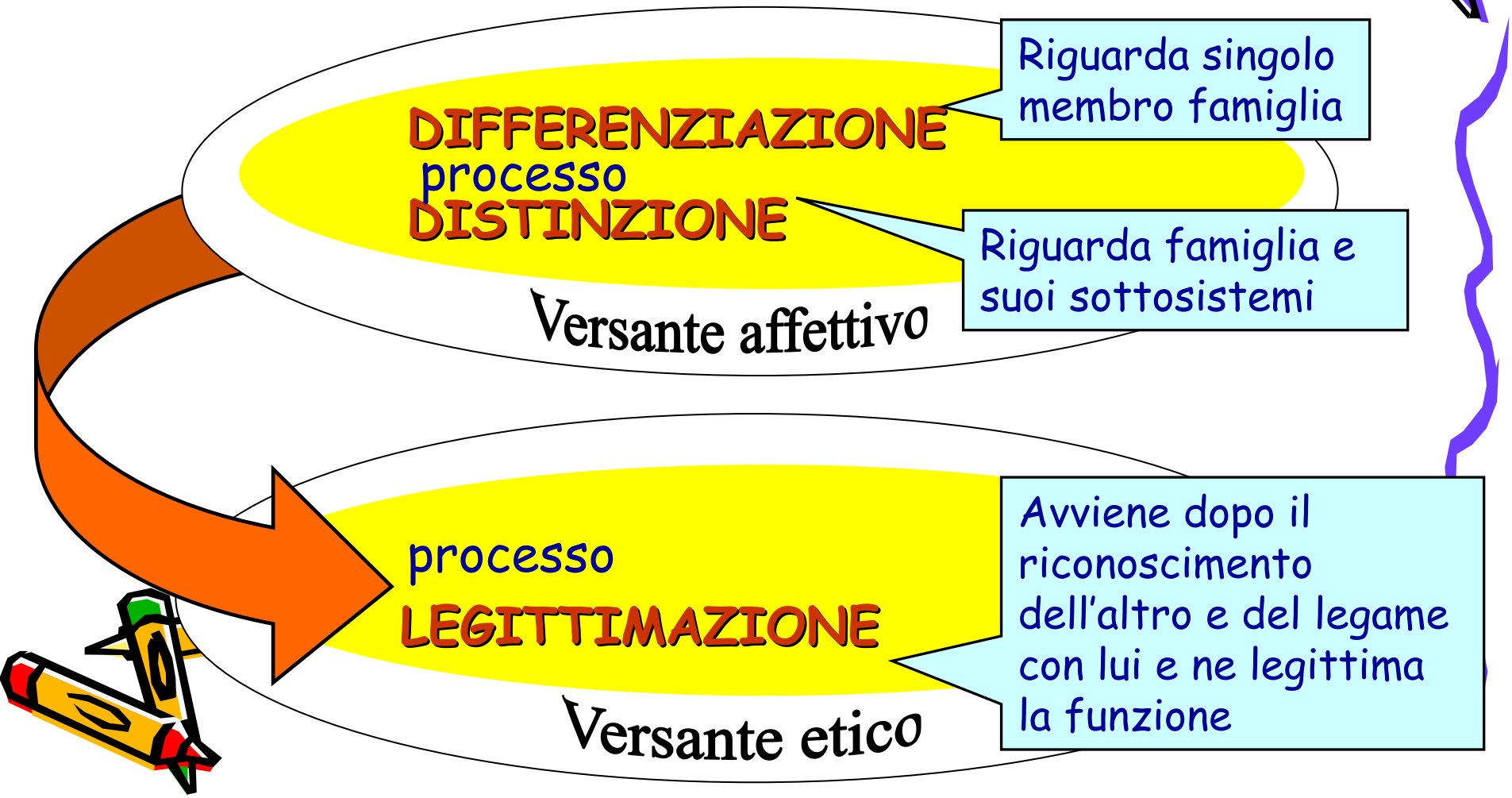
RELAZIONE

INTERGENERAZIONALE
Legame tra genitori e figli e tra stirpi di appartenenza

TRA FAMIGLIA E COMUNITA'
Legame di intermediazione

Gli ambiti sono tra loro profondamente connessi

2.5 Processo di differenziazione/distinzione e processo di legittimazione



Come è mutata la famiglia

1. crescente fragilità coniugale
2. consistente calo della natalità
3. permanenza prolungata dei giovani adulti in famiglia
4. allungamento della vita
5. effetto dei trend socio-culturali sulle transizioni "chiave" della famiglia
6. aumento e la diversificazione dei flussi migratori



… MA LA COPPIA È ANCHE REFERENTE CENTRALE PER LA SOCIETÀ



- con l'aumento della vita media aumenta il tempo di vita in coppia
- la coppia è ora responsabile di compiti che prima erano assunti dalla famiglia allargata
- la coppia si assume responsabilità prima trattate nel sociale
- i giovani considerano il matrimonio come meta altamente desiderabile e si rappresentano da adulti in coppia



- Riduzione nascite
- Innalzamento età primipare e contrazione periodo fecondità a pochi anni
- Caduta nascite di ordine superiore a due figli
- Grande valore al figlio → la logica del bambino quasi precede la logica di coppia
- Perdita connotati generazionali della filiazione ed enfatizzazione aspetti di realizzazione personale
- Situazione di controllo sulla procreazione (dal figlio rimandato al figlio a tutti i costi)



La coppia genitoriale e i suoi compiti di sviluppo

	Aspetti affettivi	Aspetti etici
COMPITI DI SVILUPPO COME **CONIUGI**	• integrare la funzione genitoriale con quella coniugale, in modo da costruire una nuova identità di coppia (negoziazione dei ruoli) • ridefinire gli obiettivi di coppia man mano che il figlio cresce	• affrontare il "salto" di posizione generazionale, connesso alla nuova responsabilità genitoriale • riconoscere il coniuge come padre o madre, sostenerlo e legittimarlo nella sua funzione genitoriale

5

	Aspetti affettivi	Aspetti etici
COMPITI DI SVILUPPO COME **GENITORI**	• creare e sviluppare il legame con il figlio, dare fiducia alla nuova generazione • avviare un processo di differenziazione che conduce a riconoscere nel figlio l'altro da sé • quando il figlio è adolescente, esercitare una "protezione flessibile" • costruire e definire lo stile di parenting	• legittimare l'appartenenza familiare del figlio attraverso l'attribuzione "di un nome e di un cognome" al nuovo nato e consentendogli nel tempo l'accesso alle radici familiari

5

	Aspetti affettivi	Aspetti etici
COMPITI DI SVILUPPO COME **FIGLI**	• condividere l'esperienza della genitorialità con i propri genitori • continuare la storia familiare in modo innovativo, ponendosi come coppia genitoriale distinta dalla famiglia di origine	• chiedere di essere legittimati come genitori capaci e legittimare i propri genitori nella loro funzione di nonni, dei quali il nipote rappresenta il continuatore e il nuovo protagonista della storia

COMPITI DI SVILUPPO COME MEMBRI DI UNA COMUNITA' SOCIALE

- gestire la combinazione tra spazi per la famiglia e spazi per il sociale
- quando il figlio è adolescente, assumere una posizione di mediazione con il sociale
- riconoscere il valore della generatività come scelta di appartenenza sociale



CAPITOLO 2
Della conoscenza sociale

La persona è un individuo attivo che elabora le informazioni provenienti dall'ambiente in modo da orientare il proprio comportamento

la persona acquisisce conoscenza della realtà registrando i dati attraverso i processi sensoriali, di senso all'oggetto percepito

x es. teoria del campo di Lewin

SOCIAL COGNITION (statunitense)

Gli individui costruiscono attivamente la realtà socialmente intesa poiché hanno strutture cognitive precostituite che organizzano la conoscenza degli oggetti sociali . L'ambiente non è rilevante.

- **Modello di individuo come *ricercatore di coerenza* (Anni '50 - '60)**
- La percezione di incoerenza fra credenze o sentimenti motiva a ristabilire la coerenza tramite cambiamento

X es. Modelli della coerenza cognitiva di Festinger (1957)

e Heider (1958)



Uomo= scienziato ingenuo che controlla la realtà complessa entro cui vive (anni '70)

- Come uno scienziato, l'individuo, dotato di capacità logico-razionali, raccoglie i dati necessari alla conoscenza di un certo oggetto e giunge a conclusioni logiche.

ma

Modello di individuo come *economizzatore di risorse* (Taylor, 1981)

le persone non tengono in considerazione tutti i fattori in gioco, ma utilizzano "scorciatoie di pensiero" (euristiche) che permettono di risparmiare tempo ed energie cognitive ma portano a distorsioni ed errori nel ragionamento e nel giudizio sociale

• Modello di individuo come *tattico motivato* (Fiske e Taylor, 1991)

- L'individuo è in grado sia di pensare ed agire rapidamente, sia di soppesare con cura le informazioni che raccoglie nella realtà

X es. Bisogno di cognizione (Petty e Cacioppo, 1986): bisogno di elaborare con cura il contenuto di messaggi persuasivi

Bisogno di chiusura cognitiva (Kruglanski, 1989): bisogno di ottenere una risposta chiara e non ambigua rispetto ad un oggetto di conoscenza



COME SI CONOSCE LA REALTA'

- **Schemi =** strutture cognitive composte di dati che per rappresentare concetti immagazzinati in memoria.

Sono strutture piramidali organizzate gerarchicamente al cui vertice sono rappresentate le informazioni nella loro forma più astratta e generale; procedendo verso la base di tale struttura, la rappresentazione assume sempre maggiore specificità referenziale fino ad arrivare a descrivere i singoli esempi con riferimenti contenutistici precisi.

Qualsiasi sia il livello di generalità o specificità che caratterizza una particolare forma di conoscenza schematica, esso riguarda stimoli di natura sociale, gli attributi che ad essa sono associati e le relazioni esistenti tra questi attributi.

Influenzano la codifica delle informazioni nuove, il ricordo di informazioni già acquisite e le inferenze relative ai dati mancanti

- **Processi di conoscenza top-down** (o schema-driven): nuovi stimoli sono trattati facendo riferimento a informazioni già possedute, concetti, conoscenze e teorie presenti in memoria.

- **Processi bottom-up (o data-driven)**: si basano sui dati della situazione in atto raccolti tramite la percezione, da cui poi si generano nuovi apprendimenti.



- Implicazioni dei processi cognitivi di tipo schematico:

  - Gli stimoli sociali sono inizialmente categorizzati sulla base di alcune caratteristiche possedute (rischio:possibili errori di classificazione).

  - I prototipo individuano i criteri necessari e sufficienti che definiscono l'appartenenza di un oggetto ad una determinata categoria.

  - Le categorie sociali hanno un'organizzazione gerarchica



- **Schemi di persona**

- Strutture di conoscenza che si riferiscono a particolari categorie di individui e che focalizzano i tratti di personalità che li distinguono e che ne rendono significativo il comportamento.

- Quando si classificano le persone si utilizzano delle etichette linguistiche che corrispondono all'attivazione di particolari strutture schematiche che influenzano la codifica delle informazioni , rendono particolarmente disponibile la memoria di informazioni già possedute su di esse e favoriscono la produzione di inferenze.



Schemi di sé

- Contengono le informazioni e conoscenze relative a se stessi (tratti centrali vs meno importanti o aschematici)
- I tratti per i quali sono facili ed immediate le risposte ad eventuali domande costituiscono le dimensioni lungo le quali si organizza lo schema di sé del soggetto: sono cioè i criteri di categorizzazione e di giudizio che la persona frequentemente impiega per descriversi, per confrontarsi con altri, ricordare e valutare.
- Questa struttura cognitiva influenza in maniera vistosa quale informazione è presa in carico dal sistema di elaborazione delle informazioni, a quale viene prestata maggiormente attenzione e quale è più efficacemente ricordata.



- **Schemi di ruolo**
- Un ruolo sociale è l'insieme di comportamenti che ci si attende che una persona metta in atto in relazione al fatto che essa occupa una particolare posizione nella struttura sociale
- Uno schema di ruolo è la struttura cognitiva che organizza le conoscenze circa i comportamenti previsti
- Esistono ruoli acquisiti tramite l'impegno (ad es., medico, professore) e ruoli ascritti, come il genere sessuale o la razza, che le persone incarnano fin dalla nascita e che li accompagnano per tutta la vita
- Usare gli schemi di ruolo per categorizzare ed interpretare i comportamenti delle persone rende indubbiamente più facile la vita del soggetto percipiente anche se gli fa correre dei seri rischi di semplificare eccessivamente la realtà sociale.



- **Schemi di eventi**
- Strutture di conoscenza che descrivono sequenze di azioni situate negli opportuni contesti
- Questi schemi producono aspettative su ciò che è probabile si debba verificare in una data situazione, generano prescrizioni su come ci si deve comportare , offrono indicazioni sulla sequenza di azioni che porta al raggiungimento di un obiettivo
- Questi schemi operano in maniera silente e spesso al di fuori della consapevolezza delle persone
- *Esempio:* le persone conoscono il "copione" di comportamento da seguire al ristorante, ed hanno aspettative precise rispetto al comportamento del cameriere ed alle regole da seguire



RAGIONAMENTO SOCIALE: STRATEGIE, TENDENZE, ERRORI

- **Euristiche:** strategie o "scorciatoie" di pensiero semplificate che permettono alle persone di giungere rapidamente a giudizi sociali
- Le persone non sono dei sistemi razionali privi di vincoli: di fronte a condizioni di potenziale sovraccarico destinano tempo e risorse cognitive all'esecuzione di una parte delle operazioni da svolgere. Così facendo semplificano i compiti di giudizio e sveltiscono i percorsi che permettono loro di arrivare alla soluzione dei problemi. Se questo permette di guadagnare tempo e energia mentale, ciò non significa che in particolari condizioni queste strategie non diano luogo a giudizi poco attendibili.

• L'euristica della rappresentatività

- Consente di ridurre la soluzione di un problema inferenziale a un'operazione di giudizio particolarmente semplice.
- Viene impiegata quando i soggetti devono fare inferenze circa la probabilità del verificarsi di un certo evento.
- Criterio della rilevanza o somiglianza *(in che misura gli attributi che appartengono all'esemplare A consentono di collocarlo nella categoria B?)*
- Criterio della probabilità *(quanto è probabile che A sia un esemplare della categoria B?)*



•L'euristica della disponibilità



- Strategia di pensiero utilizzata quando le persone devono valutare la frequenza o probabilità di un determinato evento: si basa sulla facilità e velocità con cui vengono in mente esempi o associazioni che fanno riferimento alla categoria su cui il giudizio viene emesso

- La stima di frequenza di un evento può essere influenzata da:
- Tendenze sistematiche utilizzate nella ricerca e nel recupero



•L'euristica della disponibilità

•Particolare "immaginabilità" di alcune categorie di esemplari

- *Esempio: le persone valutano come cause di morte più frequenti eventi drammatici o accidentali come omicidi o atti terroristici rispetto a malattie cardiocircolatorie (Slovic, Fischoff e Lichtenstein, 1976)*

- Riferimento al sé (l'informazione che personalmente riguarda colui che emette il giudizio ha un posto privilegiato in memoria e gode di un più immediato recupero)
- *Esempio: entrambi i coniugi sovrastimano il proprio contributo personale alle attività domestiche, in quanto ricordano con più facilità esempi positivi del proprio comportamento (Ross e Sicoly, 1979)*



• L'euristica della simulazione

- Viene impiegata quando i soggetti devono immaginare scenari ipotetici in maniera da produrre ipotesi su come certi eventi si potrebbero realizzare o avrebbero potuto realizzarsi
- La simulazione mentale di come certi eventi avrebbero potuto svolgersi nel passato, o pensiero controfattuale ("se non fosse successo così…"), ha importanti implicazioni per il giudizio sociale e le reazioni emotive ad eventi drammatici

Studio di Kahneman e Tversky (1982): tendenza a prevedere reazioni emotive più intense delle persone di fronte ad un accadimento negativo quando è possibile immaginare scenari alternativi che avrebbero potuto evitarlo



Ancoraggio e accomodamento

- Dovendo emettere dei giudizi in situazioni di incertezza, spesso le persone riducono l'ambiguità ancorandosi ad un punto di riferimento "stabile" per poi operare degli aggiustamenti ed infine giungere ad una soluzione finale
- I propri tratti, le proprie credenze ed i propri comportamenti rappresentano spesso punti di ancoraggio per il giudizio sociale
- Questa strategia viene utilizzata spesso per raggiungere decisioni circa gli altri,m i loro comportamenti più frequenti, i loro tratti e disposizioni comportamentali
- Esempio: nella previsione di risultati elettorali, le persone tendono a esagerare la numerosità dei voti ottenuti dal partito da loro sostenuto (Palmonari, Arcuri e Girotto, 1994)

I PROCESSI DI ATTRIBUZIONE CAUSALE

- Attribuzione causale: processo che le persone mettono in atto per spiegare gli eventi sociali, al fine di controllarli, prevederli e quindi mettere in atto comportamenti appropriati
  - Heider (1944; 1958): il compito della "psicologia del senso comune" è comprendere come le persone interpretano gli eventi
- Locus della causalità: stabilire se la causa di un comportamento sta nella persona che lo ha prodotto (causa interna) , nel'ambiente circostante (causa esterna) o in ambedue.



• La teoria dell'inferenza corrispondente

- Modello di Jones e Davis (1965): analizzano i modi in cui le persone effettuano stabili attribuzioni circa le disposizioni di chi compie un'azione. L'inferenza corrispondente suggerisce in che misura il comportamento degli individui corrisponde o riflette disposizioni interne di tipo stabile.
- Tali inferenze si basano su fattori quali:

- analisi degli effetti non comuni: confronto fra il comportamento scelto e le opzioni possibili
- desiderabilità sociale: al diminuire della desiderabilità sociale il comportamento consente inferenze più attendibili circa le disposizioni personali
- libera scelta: i comportamenti messi in atto liberamente sono più informativi rispetto a comportamenti messi in atto per costrizione
- aspettative comportamentali legate ai ruoli: il comportamento è maggiormente informativo se non deriva da norme legate ai ruoli

Il modello della covariazione di Kelley

- Kelley (1972): per giungere a un giudizio causale le persone valutano le informazioni riguardanti la covariazione di tre elementi informativi:
  - distintività: l'effetto si manifesta quando è presente l'entità e invece non si presenta quando l'entità è assente
  - coerenza nel tempo e nelle modalità: l'effetto si manifesta ogni volta in cui l'entità è presente indipendentemente dalle forme di interazione?
  - consenso: le altre persone subiscono lo stesso l'effetto in riferimento alla stessa entità?

- *Esempio:* perché non capisco la lezione del docente X?
  - distintività: il fatto di non capire la lezione è legato al docente X? O si verifica anche con altri docenti?
  - coerenza temporale e nelle modalità: il fatto di non capire la lezione del docente X è limitato a questa mattina? O è sempre così?
  - consenso: anche gli altri studenti non capiscono la lezione del docente X?
- In presenza di alta distintività, alta coerenza ed alto consenso, l'attribuzione causale risulta tutta a carico dell'entità in questione, ossia del docente X



• TENDENZE SISTEMATICHE NEI PROCESSI DI ATTRIBUZIONE

- Self serving bias: tendenza ad attribuire i propri successi a cause interne e gli insuccessi a cause esterne (attribuzione al servizio di sé)
  - spiegazione cognitiva: prende in considerazione il tipo di informazione che la persona possiede quando emette il giudizio attribuzionale (modello della covariazione)
  - spiegazione motivazionale: bisogno di autovalorizzazione e di considerare se stessi positivamente



• L'errore fondamentale di attribuzione

- Tendenza a sovrastimare il peso di fattori disposizionali e sottostimare il peso di fattori situazionali nelle spiegazioni causali (Heider, 1958; Ross, 1977; Jones e Harris, 1967).

• La differenza attore-osservatore

- Tendenza ad attribuire le cause del proprio comportamento a fattori situazionali, e le cause del comportamento altrui a fattori disposizionali



• L'effetto del falso consenso

- Tendenza a percepire il proprio comportamento come tipico ed assumere che nelle stesse circostanze le altre persone si sarebbero comportate nella stessa maniera



Sociocostruttivismo e scuola europea



- Nasce in contrapposizione all'approccio individualista della Social Cognition.
- La costruzione della conoscenza avviene all'interno di interazioni e e scambi comunicativi
- Concezione interazionista che si rifà a Vygotskij e a Mead: la società si crea e si modifica dinamicamente nell'interazione tra individui. Uomo= attore della vita quotidiana (Goffman metafora del gioco – competizione e del teatro – cooperazione)



Socio-culturale - Storico culturale

Vygotskij

Matrice europea

La cultura fornisce griglie per interpretare il mondo

Sistemi culturali e possibilità della mente si intrecciano in stretta interdipendenza



IL Sè

- Anche la conoscenza del sé avviene nell'interazione con l'altro

Tajfel parla di una identità personale (differenziazione) e di una identità sociale (appartenenza)

Turner differenzia alcuni livelli di astrazione del Sé:

- Identità umana, sociale, personale



Sociocostruttivismo Tajfel

- Stereotipo = nucleo cognitivo del pregiudizio che deriva dalla categorizzazione. Sono condivisi e hanno connotazione negativa
- Esso può essere fallace anche se parte da un nucleo di verità

Caratteristiche:

- Fissità
- Rigidità
- Ripetitività



Economia della mente e avarizia del cuore



Gli stereotipi si originano da:

- processi ordinari (sono nella natura umana) o eccezionali (sono causati da eventi sociali, storici ecc..)
- processi individuali (dovuti a componenti biologiche dell'individuo) o sociali (dovuti a caratteristiche gruppali)



Mazzara

Tre fattori danno forza allo stereotipo:

- Limiti e caratteristiche del nostro sistema cognitivo
- Bisogno di appartenenza
- Ragioni di tipo storico o sociale



Effetti degli stereotipi



- Effetto alone
- Omogeneità dell'outgroup (conosciamo meglio noi stessi, quindi l'ingroup quindi i membri dell'outgroup ci sembrano tutti uguali)
- Incrocio di categorie



Rappresentazioni sociali MOSCOVICI

Teorie del senso comune che rendono familiare ciò che familiare non è

Processi che le determinano:

- Ancoraggio e oggettivazione (naturalizzazione)

Per Doise sono principi organizzatori della realtà

Universi reificati vs consensuali

