Logo Image not found or type unknown

PROGRAMMA DEL CORSO DI PSICOLOGIA DEI PROCESSI MOTIVAZIONALI E DECISIONALI

SETTORE SCIENTIFICO

M-PSI/01 (PSIC-01/A)

CFU

6

SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE

M-PSI/01

ANNO DI CORSO

III Anno

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ FORMATIVA

/**/

Base q

Caratterizzante X

Affine q

Altre attività q

NUMERO DI CREDITI

6 CFU

DOCENTI

Alessandra Finisguerra

Paola Guariglia

Concetta Rametta

MODALITÀ DI ISCRIZIONE E DI GESTIONE DEI RAPPORTI CON GLI STUDENTI

L’iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l’iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI

/**/

Il corso ha lo scopo di insegnare agli studenti i processi emotivo-motivazionali che interagiscono con il decision making. Gli studenti, pertanto, impareranno il funzionamento di tali processi e le modalità attraverso cui essi possono essere osservati, preventivati, supportati adeguatamente nei diversi contesti di lavoro del laureato in Scienze e tecniche psicologiche. Tale apprendimento porrà l’attenzione sugli aspetti interdisciplinari del sapere psicologico in materia di motivazioni ed aspetti decisionali, quali processi che possono essere compresi e trattati soltanto nella loro complessità. Inoltre, il corso porrà l’attenzione sulla costituzione di tali processi sul livello individuale, gruppale e sociale.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO SPECIFICI

Conoscenza e capacità di comprensione

Il corso consentirà allo studente di acquisire conoscenze di base dei processi psicologici, cognitivi, emotivi e motivazionali, nei diversi contesti di vita. Inoltre, fornirà conoscenze relative al rapporto tra affect, processi motivazionali e presa di decisione. Oltre ai quadri teorici classici di riferimento, saranno approfonditi gli studi più recenti che hanno l’obiettivo di indagare il ruolo della motivazione e dell’emozione nelle decisioni.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Attraverso esercitazioni, analisi di casi e role playing virtuali, gli studenti potranno acquisire la capacità di tradurre le conoscenze acquisite in interventi applicativi. In particolare, acquisiranno la capacità di riconoscere ed utilizzare gli strumenti di base per la valutazione dei vissuti motivazionali ed il supporto di processi decisionali consapevoli e ad alta portata motivazionale. Tale capacità sarà specifica per determinati contesti di intervento (ad esempio, gli ambienti di cura, il mondo del lavoro, i contesti scolastici, ecc.), ma anche trasversale agli stessi. In altre parole, lo studente saprà utilizzare strategie di analisi e di progettazione mirata in base alle esigenze specifiche dell’intervento e ad aspetti che accomunano, sul piano motivazionale e decisionale, diverse esperienze di vita. Inoltre, lo studente saprà applicare e valutare l’utilizzo di tali strumenti rispetto all’esperienza individuale dell’utente, ma anche a quella gruppale ed organizzativa dei contesti di intervento.

Autonomia di giudizio

Gli studenti matureranno la capacità critica e di giudizio, che consentirà loro di discernere che tipo di processi motivazionali e decisionali possono realizzarsi nelle fasi di vita della persona e in relazione ai contesti sociali in cui essa vive. Sarà capace di riconoscere autonomamente i meccanismi psichici associati ai vissuti emotivi, motivazionali e decisionali. Inoltre, avrà l'abilità di proporre obiettivi di intervento, strumenti con essi coerenti, strategie di monitoraggio dell'intervento stesso.

Abilità comunicative

Lo studente sarà in grado di comunicare informazioni, idee, problemi e soluzioni utilizzando il linguaggio specifico appropriato alle diverse situazioni. In particolare, sarà in grado di interagire in maniera efficace con ulteriori esperti del settore (ad es. colleghi, psicologi senior, medici, operatori, ecc.) attraverso l'uso di un linguaggio scientifico e di strumenti di comunicazione tecnici (relazioni, comunicati, riunioni, report valutativo-diagnostici, ecc.). Saprà utilizzare in forma scritta e orale anche la comunicazione in lingua inglese di settore e saprà adattare i propri interventi (in presenza, online, scritti, orali, ecc.) a seconda dell'interlocutore. Inoltre, avrà la capacità di adottare un linguaggio divulgativo, che permetta di interloquire con competenza anche con i non addetti ai lavori.

Capacità di apprendimento

L'insegnamento rappresenta un'esperienza per apprendere i principi fondamentali e gli strumenti di base relativi ai processi motivazionali e decisionali che le persone attuano. L'utilizzo di attività interattive e basate anche sul confronto gruppale stimolerà gli studenti a definire in maniera dinamica i propri obiettivi di apprendimento, a realizzare processi di autoapprendimento continuo, ad utilizzare attività di costante raccolta delle informazioni relative agli studi sul settore specifico. Attraverso periodiche attività di metariflessione, gli studenti potranno individuare i propri apprendimenti raggiunti ed intraprendere percorsi di apprendimento continuo.

PROGRAMMA DIDATTICO

/**/

1- La motivazione: definizione generale

2- Teorie di base

3- La teoria umanistica

4- La teoria dei risultati

5- La teoria delle prestazioni

6- Il goal setting

7- Il decision making: definizione generale

8- Teorie di base

9- L'approccio normativo

10- L'approccio descrittivo

11- Il ragionamento probabilistico

12- La teoria dell’utilità attesa

13- Il modello della razionalità limitata

14- Le euristiche

15- Euristica della disponibilità

16- Euristica della rappresentatività

17- Euristica di ancoraggio e aggiustamento

18- Sviluppi recenti in relazione al decision making

19- Istinti e pulsioni

20- Affetti ed emozioni

21- Bisogni

22- Personalità e motivazione

23- Le fasi del comportamento motivato

24- Le motivazioni edoniche

25- Le motivazioni razionali

26- Strategie compensatorie e non compensatorie

27- Dalla decisione all’azione

28- Le situazioni di rischio

29- Il framing

30- Teorie fondate sull’interrelazione persona-ambiente

31- Motivazione e motivo

32- Motivazione al potere

33- Motivazione alla riuscita

34- Motivazione all’affiliazione

35- Aspettative

36- Incentivi

TIPOLOGIE DI ATTIVITÀ DIDATTICHE PREVISTE E RELATIVE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.

Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.

Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.

Il modello didattico adottato prevede sia didattica erogativa (DE) sia didattica interattiva (DI):

La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità asincrona delle videolezioni, delle dispense, dei test di autovalutazioni predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento; la metodologia di insegnamento avviene in teledidattica. La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.Sono previsti interventi brevi effettuati dai corsisti (ad esempio in ambienti di discussione o di collaborazione, in forum, blog, wiki), e-tivity strutturate (individuali o collaborative), sotto forma tipicamente di produzioni di elaborati o esercitazioni online e la partecipazione a web conference interattive.Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale.

L'Ateneo prevede 7 h per ogni CFU articolate in 6 h di didattica erogativa (DE) e 1 h di didattica interattiva (DI).

Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

MODALITÀ E CRITERI DI VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.

L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.

L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.

L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.

Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor

CRITERI DI MISURAZIONE DELL'APPRENDIMENTO E ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

/**/

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.

La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.

La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.

È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.

La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.

Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

ATTIVITÀ DI DIDATTICA EROGATIVA (DE)

- è 36 Videolezioni + 36 test di autovalutazione

Impegno totale stimato: 36 ore

ATTIVITÀ DI DIDATTICA INTERATTIVA (DI) ED E-TIVITY CON RELATIVO FEED-BACK AL SINGOLO STUDENTE DA PARTE DEL DOCENTE O DEL TUTOR

/**/

- è Redazione di un elaborato
- è Partecipazione a web conference
- è Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- è Svolgimento della simulazione del test finale

Totale 6 ore

MATERIALE DIDATTICO UTILIZZATO

è Videolezioni

è Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente

è Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo):

Saladino V., Ricapito G. (a cura di), (2020), Introduzione ai processi decisionali e motivazionali Cabras E., Saladino V., (2020), La dipendenza affettiva. Biblioteca di testi e studi, Roma, Carocci Sabatino A.C., Saladino V., Verrastro V., (2020), Cinema terapeutico. Linguaggi audiovisivi e percorsi clinici. Biblioteca di testi e studi, Roma, Carocci
Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.