UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

SYLLABUS DEL CORSO

Psicologia dei Processi Culturali

2425-1-F5702R007

Titolo

Psicologia dei processi culturali.

Argomenti e articolazione del corso

Il corso si propone di esplorare i processi di base che definiscono le dimensioni della cultura e dell'appartenenza culturale e di come esse si declinino all'interno dei più recenti linguaggi espressivi digitali. Ciò implica l'appropriazione dei processi attraverso i quali menti allenate a interpretare e a leggere la realtà delle cose, attraverso molteplici lenti culturali giungono a essere più aperte, più creative, più flessibili, e dunque in possesso di competenze strategiche per governare le diversità culturali. L'appropriazione di tali processi costituisce la premessa per operare efficacemente sul piano formativo nell'ambito dei linguaggi espressivi, al fine di elaborare nuove forme di convivenza all'insegna della pluralità, della partecipazione e della condivisione.
Parallelamente, in considerazione del fatto che viviamo in una società dove il cambiamento ha una velocità esponenziale, abbiamo la necessità di mettere in atto un adattamento attivo ed efficace per individuare nuove soluzioni e nuove forme di vita che ci consentano di valorizzare al meglio le risorse e di riuscire a trasformare i vincoli in opportunità. Durante il corso verranno esplorati in profondità i meccanismi di funzionamento della nostra mente secondo le ricerche più recenti. Essi concernono in gran parte la simulazione, intesa come competenza umana generale di riprodurre a vari livelli fenomeni complessi della realtà, di anticipare mondi possibili e di creare nuovi scenari. Per arrivare a questo traguardo, occorre pensare a nuove forme di apprendimento, flessibile, dinamico e attivo, basato sulla riflessione della propria esperienza, che implica l'esigenza di osservare e fare operazioni. Si tratta di un approccio focalizzato sull'embodied cognition, che sposta il fuoco dell'attenzione dagli aspetti simbolici a quelli sensomotori come centrali in qualsiasi forma di apprendimento. Entro questo scenario, verrà dedicato ampio spazio all'analisi dei linguaggi espressivi videoludici (videogames, edutainment, serious games) intesi come dispositivi emergenti per l'apprendimento e la formazione in ogni campo professionale (ricerca, management, gestione del tempo libero, attività didattica ecc.). Attraverso la simulazione e avvalendosi delle tecnologie più sofisticate a livello cibernetico, essi promuovono le risorse delle persone a qualunque età, a qualsiasi livello di responsabilità, per qualsiasi dominio psicologico (leadership, competenze comunicative, presa di

decisione, regolazione emotiva, definizione delle future strategie ecc.).

Obiettivi

L’insegnamento intende sviluppare i seguenti apprendimenti in termini di conoscenze e competenze:

- Acquisire conoscenze riguardo alle teorie, alle metodologie, agli strumenti e alle procedure di formazione, gestione e sviluppo delle risorse umane in ambito artistico e culturale
- Applicare conoscenze e abilità per la risoluzione di problemi sia in contesti concreti sia in situazioni impreviste
- Progettare e coordinare risposte ai bisogni, utilizzando e valorizzando le potenzialità dei linguaggi espressivi digitali
- Gestire processi di sviluppo organizzativo e progettare percorsi di crescita professionale nelle organizzazioni in ambito formativo, artistico e culturale
- Elaborare riflessioni e progettualità originali in risposta ai bisogni dei contesti lavorativi
- Sviluppare la capacità di analizzare i diversi contesti professionali e di individuarne i bisogni
- Sviluppare le capacità di relazionarsi e di comunicare con efficacia le conoscenze sia a partner professionali dell'ambito formativo, organizzativo e artistico-culturale (colleghi, dirigenti, committenti, amministratori ecc.), sia a partner non professionali (utenti, famiglie, società diffusa).
- Saper utilizzare i linguaggi artistico-espressivi digitali non soltanto come strumenti di formazione, ma anche come fondamentali mezzi di comunicazione
- Capacità di utilizzare metodi personali di promozione autonoma e strumenti a supporto della propria crescita professionale
- Capacità riflessive e metacognitive per monitorare l’adeguatezza delle proprie conoscenze e competenze e individuare eventuali aree che necessitano approfondimenti

Metodologie utilizzate

Il corso prevede attività di didattica erogativa come momenti di lezione frontale e di didattica interattiva come momenti di lezioni partecipate.
Durante il lavoro in aula si farà ricorso ad attività di role playing, dialogo, discussione e a esercitazioni in piccolo gruppo per promuovere competenze comunicative, progettuali e di problem solving.
La maggior parte delle lezioni prevede momenti interattivi in grande e piccolo gruppo, lavori individuali in aula e momenti erogativi. Indicativamente, si stima che per ogni lezione sarà erogata una percentuale di circa il 70% di didattica interattiva e del 30% di didattica erogativa.
Le attività didattiche si svolgeranno in presenza e alcune lezioni o parti di lezioni (soprattutto la parte erogativa) saranno registrate e caricate in piattaforma.
Laddove disponibile, il materiale didattico sarà caricato nella piattaforma e-learning.

Materiali didattici (online, offline)

Materiali, risorse e strumenti saranno a disposizione sulla piattaforma elearning del corso.

Programma e bibliografia

Volumi:

Anolli, L. (2011). La sfida della mente multiculturale. Nuove forme di convivenza. Milano: Cortina. (Capitoli: 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13)

Anolli, L. e Mantovani, F. (2011). Come funziona la nostra mente. Apprendimento, simulazione e Serious Games. Bologna: Il MUlino. (Capitoli: 1, 2, 3, 4)

Triberti, S. e Argenton, L. (2013). Psicologia dei videogiochi. Apogeo.

Viola, F. e Cassone, V. I. (2017). L'arte del coinvolgimento. Emozioni e stimoli per cambiare il mondo. Milano: Hoepli.

Modalità d'esame

Prova scritta. La prova sarà composta da tre domande aperte per la verifica della preparazione approfondita su tematiche specifiche del programma d'esame.

L'integrazione con una prova orale è facoltativa (su scelta dello studente).

Orario di ricevimento

Appuntamento fissato inviando una mail a: valentino.zurloni@unimib.it

Durata dei programmi

I programmi valgono due anni accademici.

Cultori della materia e Tutor

Sustainable Development Goals

RIDURRE LE DISUGUAGLIANZE