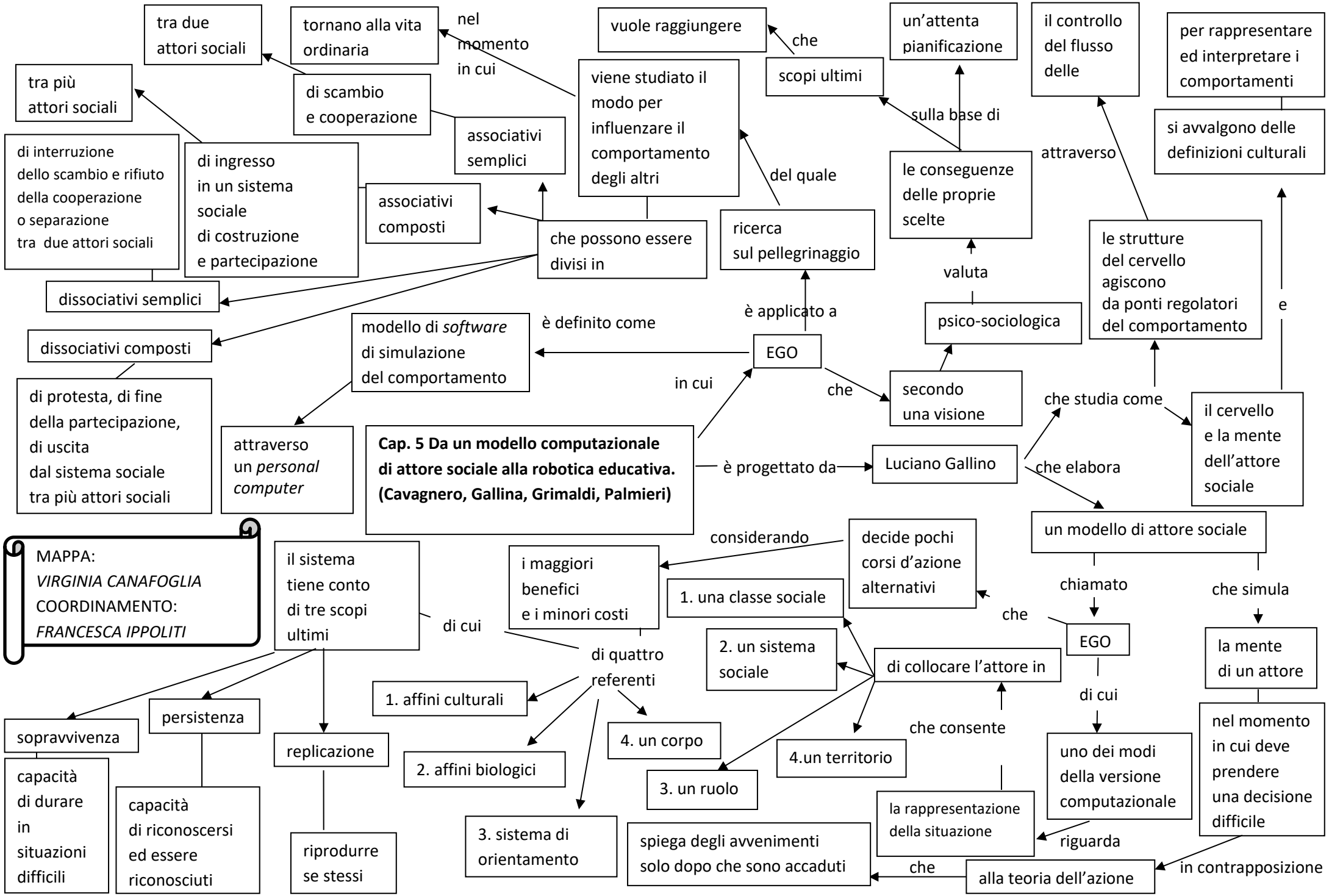
MAPPA:
VIRGINIA CANAFOGLIA
COORDINAMENTO:
FRANCESCA IPPOLITI
Cap. 5 Da un modello computazionale di attore sociale alla robotica educativa. (Cavagnero, Gallina, Grimaldi, Palmieri)
è progettato da
Luciano Gallino
che studia come
il cervello e la mente dell'attore sociale
che elabora
un modello di attore sociale
chiamato
EGO
di cui
uno dei modi della versione computazionale
che simula
la mente di un attore
nel momento in cui deve prendere una decisione difficile
riguarda
alla teoria dell'azione
in contrapposizione
che
spiega degli avvenimenti solo dopo che sono accaduti
la rappresentazione della situazione
che consente
di collocare l'attore in
1. una classe sociale
2. un sistema sociale
3. un ruolo
4.un territorio
4. un corpo
decide pochi corsi d'azione alternativi
considerando
i maggiori benefici e i minori costi
che
EGO
secondo una visione
psico-sociologica
valuta
le conseguenze delle proprie scelte
sulla base di
un'attenta pianificazione
attraverso
le strutture del cervello agiscono da ponti regolatori del comportamento
il controllo del flusso delle
per rappresentare ed interpretare i comportamenti
si avvalgono delle definizioni culturali
e
EGO
è applicato a
ricerca sul pellegrinaggio
del quale
viene studiato il modo per influenzare il comportamento degli altri
vuole raggiungere
che
scopi ultimi
nel momento in cui
tornano alla vita ordinaria
tra due attori sociali
associativi semplici
associativi composti
di scambio e cooperazione
che possono essere divisi in
di ingresso in un sistema sociale di costruzione e partecipazione
tra più attori sociali
di interruzione dello scambio e rifiuto della cooperazione o separazione tra due attori sociali
dissociativi semplici
dissociativi composti
di protesta, di fine della partecipazione, di uscita dal sistema sociale tra più attori sociali
è definito come
modello di software di simulazione del comportamento
in cui
attraverso un personal computer
il sistema tiene conto di tre scopi ultimi
di cui
di quattro referenti
1. affini culturali
2. affini biologici
3. sistema di orientamento
4. un corpo
sopravvivenza
capacità di durare in situazioni difficili
persistenza
capacità di riconoscersi ed essere riconosciuti
replicazione
riprodurre se stessi