

**MEET  
me  
TONIGHT**  
FACCIA A FACCIA CON LA RICERCA



# PROGRAMMA PER LE SCUOLE

## Notte Europea dei Ricercatori 2020

LIUC - Università Cattaneo  
venerdì 27 novembre 2020

# PROGRAMMA SCUOLE

Notte Europea dei Ricercatori 2020 – 27 novembre 2020



LIUC - Università Cattaneo propone una serie di workshop articolati nelle diverse aree di ricerca dell'Università.

I workshop proposti sono raggruppati in aree tematiche (SMART CITIES, HUMANITIES, HEALTH, TECHNOLOGY, SUSTAINABILITY) e suddivisi a seconda della fascia d'età a cui si rivolgono.

Le attività si svolgeranno nella mattinata di venerdì 27 novembre 2020 in modalità telematica a distanza tramite la piattaforma Microsoft TEAMS e saranno replicati in più edizioni.

Per partecipare ai laboratori occorre prenotarsi attraverso il modulo online sul sito <http://w3.liuc.it/iscrizioni/f.php?f=721>.

Verrete ricontattati per la conferma di iscrizione e per l'indicazione dell'orario.

Per informazioni contattare Ufficio Ricerca scrivendo a [ricerca@liuc.it](mailto:ricerca@liuc.it).

Per partecipare ai workshop si richiede una connessione internet stabile per supportare al meglio il collegamento. Non è necessario avere un account Microsoft TEAMS per collegarsi.

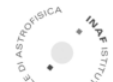


IL PROGETTO



Questo progetto ha ricevuto finanziamento dall'Unione Europea all'interno del Programma Quadro europeo per la Ricerca e l'Innovazione Horizon 2020, Azioni Marie Skłodowska-Curie grant agreement n° 955329

PROMOTORI



# I dati "immaginati"

- **Target partecipanti: Scuole superiori (classe quarta e quinta)**
- DESCRIZIONE: Ovvero... come funziona davvero la nostra percezione e come vedere i dati in modo divertente, interattivo, coinvolgente ma allo stesso tempo rigoroso. Un breve quiz sui grandi trend del mondo ci guiderà verso l'uso di infografiche e verso la consapevolezza di come le nostre competenze visuali diventeranno sempre più importanti per migliorare la nostra capacità di interpretare i dati ed aiutarci nelle piccole e grandi decisioni quotidiane.
- AREA TEMATICA: HUMANITIES, TECHNOLOGY
- Durata: 1 ora
- Edizioni (3): 09:00-10:00; 10:30-11:30; 12:00-13:00
- Posti disponibili per ogni edizione: 20 partecipanti
- Requisiti tecnici: Il workshop viene erogato attraverso la piattaforma Microsoft TEAMS. Durante il workshop verrà richiesto l'utilizzo di un software specifico disponibile gratuitamente online. È consigliato avere un PC a disposizione per ogni partecipante per una migliore esperienza, tuttavia è possibile anche il collegamento di gruppo attraverso un solo PC.
- Docente: Angela Locoro.



IL PROGETTO



Questo progetto ha ricevuto finanziamento dall'Unione Europea all'interno del Programma Quadro europeo per la Ricerca e l'Innovazione Horizon 2020, Azioni Marie Skłodowska-Curie grant agreement n° 955329

PROMOTORI



# Le “Fake news” e i miti creati dai media

- **Target partecipanti: Scuole superiori**
- **DESCRIZIONE:** Il workshop si propone di illustrare ai partecipanti come individuare bufale e fake news diffuse dai mezzi di informazione e su Internet. Le ricercatrici discuteranno, anche attraverso l’analisi di casi concreti insieme ai partecipanti, in cosa consista una notizia falsa, verosimile o vera, di quali domande porsi e quali accorgimenti prendere per individuare le “bufale” diffuse viralmente su Internet e sulla stampa. In particolare, i temi trattati verteranno sulle fake news su argomenti giuridici, scientifici e medici, particolarmente sensibili e al centro dell’attenzione dell’opinione pubblica data la grande attualità del dibattito sui vaccini e l’autismo, sulla diffusione di patologie virali (come il COVID-19, ma non soltanto), la presunta efficacia di cure pseudomiracolose e altri temi.
- **AREA TEMATICA:** HUMANITIES, TECHNOLOGY
- Durata: 1 ora
- Edizioni (3): 09:00-10:00; 10:30-11:30; 12:00-13:00
- Posti disponibili per ogni edizione: 20 partecipanti
- **Requisiti tecnici:** Il workshop viene erogato attraverso la piattaforma Microsoft TEAMS. E' possibile anche il collegamento di gruppo attraverso un solo PC.
- **Docenti:** Elena Falletti, Chiara Gallese.



IL PROGETTO



Questo progetto ha ricevuto finanziamento dall'Unione Europea all'interno del Programma Quadro europeo per la Ricerca e l'innovazione Horizon 2020, Azioni Marie Skłodowska-Curie grant agreement n° 955329

PROMOTORI



# Le imprese familiari: i falsi miti da sfatare e la sfida del COVID-19



- **Target partecipanti: Scuole superiori**
- **DESCRIZIONE:** Il seminario è dedicato all'esplorazione delle caratteristiche distintive delle imprese familiari, sulle quali esistono numerosi falsi miti da sfatare. Inoltre, si illustrerà in che modo queste imprese stanno affrontando la recente crisi innescata dalla pandemia. Al termine del seminario è prevista un momento per le domande da parte dei partecipanti.
- **AREA TEMATICA: SUSTAINABILITY**
- **Durata: 1 ora**
- **Edizioni (1): 15:00-16:00**
- **Posti disponibili per ogni edizione: nn**
- **Requisiti tecnici:** Il workshop viene erogato attraverso la piattaforma Microsoft TEAMS. E' possibile anche il collegamento di gruppo attraverso un solo PC.
- **Docente: Salvatore Sciascia.**

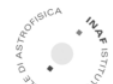


IL PROGETTO



Questo progetto ha ricevuto finanziamento dall'Unione Europea all'interno del Programma Quadro europeo per la Ricerca e l'Innovazione Horizon 2020, Azioni Marie Skłodowska-Curie grant agreement n° 955329

PROMOTORI



# Pandenomics: Pandemia ed Economia, misure adottate e prospettive future



- **Target partecipanti: Scuole superiori (classe quarta e quinta)**
- DESCRIZIONE: Lezione e dibattito aperto sulle conseguenze economiche della pandemia e sulle misure adottate fino ad oggi da parte delle autorità di politica economica per fronteggiarle, con un particolare sguardo rivolto alle iniziative future.
- AREA TEMATICA: HEALTH, TECHNOLOGY, SUSTAINABILITY
- Durata: 1 ora 15 minuti
- Edizioni (2): 10:00-11:15; 11:30-12:45
- Posti disponibili per ogni edizione: 50 partecipanti
- Requisiti tecnici: Il workshop viene erogato attraverso la piattaforma Microsoft TEAMS. E' possibile anche il collegamento di gruppo attraverso un solo PC.
- Docenti: Alessandra Centinaio, Andrea Venegoni.



IL PROGETTO



Questo progetto ha ricevuto finanziamento dall'Unione Europea all'interno del Programma Quadro europeo per la Ricerca e l'Innovazione Horizon 2020, Azioni Marie Skłodowska-Curie grant agreement n° 955329

PROMOTORI



# Verso un'economia circolare: come cambiano il modello economico e gli stili di vita

- **Target partecipanti: Scuole superiori (classe quarta e quinta)**
- DESCRIZIONE: Lezione e dibattito sull'economia circolare, un tema di grande attualità oggi nel dibattito scientifico, istituzionale e manageriale, sia italiano che internazionale. Si tratta di un nuovo approccio industriale che mira a una riduzione del consumo di risorse naturali e della produzione di rifiuti al fine di preservare l'ambiente circostante. Nella pratica, essa richiede nuove azioni strategiche di riprogettazione dei business tradizionali e degli stili di vita a cui siamo abituati al fine di perseguire una crescita economica e sociale più sostenibile.
- AREA TEMATICA: SMART CITIES, TECHNOLOGY, SUSTAINABILITY
- Durata: 2 ore
- Edizioni (1): 10:00-12:00
- Posti disponibili per ogni edizione: nn
- Requisiti tecnici: Il workshop viene erogato attraverso la piattaforma Microsoft TEAMS. E' possibile anche il collegamento di gruppo attraverso un solo PC.
- Docenti: Andrea Urbinati, Giorgio Ghiringhelli.

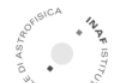


IL PROGETTO



Questo progetto ha ricevuto finanziamento dall'Unione Europea all'interno del Programma Quadro europeo per la Ricerca e l'Innovazione Horizon 2020, Azioni Marie Skłodowska-Curie grant agreement n° 955329

PROMOTORI



# Smart Working 2020: Il lavoro non sarà più come prima



- **Target partecipanti: Scuole superiori (classe terza, quarta e quinta)**
- DESCRIZIONE: L'obiettivo è analizzare lo smart working attraverso le esperienze vissute dagli studenti e quindi come questo si sovrappone con le loro lezioni a distanza, l'attività di studio e la vita in famiglia in generale. Gli studenti affronteranno questo fenomeno attraverso la costruzione di un wiki che verrà presentato nell'evento del 27 novembre. L'attività richiede la collaborazione dei docenti di riferimento per organizzare il lavoro dei gruppi. È previsto un incontro di coordinamento con i docenti delle scuole superiori circa 30 giorni prima dell'evento. Per maggiori informazioni vedere il programma dettagliato.
- AREA TEMATICA: HUMANITIES, SUSTAINABILITY
- Durata: 4 settimane di lavoro per la preparazione del wiki; 1 ora evento 27 novembre
- Edizioni (1): 10:30-11:30
- Posti disponibili per ogni edizione: nn
- Requisiti tecnici: Il workshop viene erogato attraverso la piattaforma Microsoft TEAMS. E' possibile anche il collegamento di gruppo attraverso un solo PC. Per lo svolgimento delle attività è richiesto l'utilizzo piattaforma "Moodle" contenente un modulo wiki dove poter assemblare i contributi. Sarà necessario il supporto degli esperti della Liuc per la gestione della piattaforma "Moodle".
- Docenti: Eliana Minelli, Andrea Martone, Andrea Resca.



IL PROGETTO



Questo progetto ha ricevuto finanziamento dall'Unione Europea all'interno del Programma Quadro europeo per la Ricerca e l'Innovazione Horizon 2020, Azioni Marie Skłodowska-Curie grant agreement n° 955329

PROMOTORI





# Smart Working 2020: programma dettagliato 1/2



## SMART WORKING 2020: IL LAVORO NON SARÀ PIÙ COME PRIMA

(è possibile inquadrare l'argomento in molteplici discipline, a seconda dell'orientamento dell'istituto scolastico: es. filosofia, storia, diritto del lavoro, economia aziendale, informatica, comunicazione, psicologia)

## ARGOMENTO

L'obiettivo è analizzare lo smart working attraverso le esperienze vissute dagli studenti e quindi come questo si sovrappone con le loro lezioni a distanza, l'attività di studio e la vita in famiglia in generale.

La lente attraverso cui affrontare questo tema può essere estremamente diversa e sarà quindi l'insegnante a proporla in base alla materia di riferimento e all'orientamento del corso di studi. Dagli aspetti filosofici, per esempio la questione dello spazio e del tempo, a quelli storici, in quanto si verifica un fenomeno opposto a quello che ha caratterizzato la rivoluzione industriale, ovvero la concentrazione del lavoro in fabbrica o in ufficio, riproponendosi quello a domicilio; dagli aspetti giuridici in relazione alla tutela del lavoratore, alle forme di controllo, al contratto di lavoro, a quelli economici che riguardano l'organizzazione del lavoro, la gestione del personale, la produttività; dai temi sociologici, connessi al distanziamento sociale e alla trasformazione dei luoghi di abitazione in luoghi di lavoro o in classe scolastica, a quelli tecnologici, relativi alla diffusione della banda larga e al 5G. Ma questi sono solo esempi e sarà appunto il docente di riferimento che dovrà calare il tema d'analisi nel contesto della classe.

Una volta scelta la lente, gli studenti sono tenuti ad affrontare il fenomeno dello smart working attraverso la costruzione di un wiki in cui sono combinati testi, audio, foto e video, sia creati autonomamente dagli stessi sia recuperati da testi e articoli di stampa o dalla rete internet. Per quanto riguarda i contenuti creati autonomamente, è possibile ricorrere ad interviste, fra gli stessi studenti oppure ai loro genitori o ad altre persone coinvolte in questa modalità lavorativa, riportando documenti audio o video o semplicemente trascrivendone alcuni brani ritenuti particolarmente significativi. Sarebbe importante che il wiki seguisse una traccia di sviluppo coerente e si sviluppasse attraverso una narrazione chiara e precisa.



IL PROGETTO



Questo progetto ha ricevuto finanziamento dall'Unione Europea all'interno del Programma Quadro europeo per la Ricerca e l'Innovazione Horizon 2020, Azioni Marie Skłodowska-Curie grant agreement n° 955329

PROMOTORI



# Smart Working 2020: programma dettagliato 2/2



Un ruolo di coordinamento importante è affidato ai docenti di riferimento, i quali dovranno favorire l'interesse degli studenti verso la tematica e aiutarli nell'organizzazione dell'attività.

Ogni gruppo di studenti dovrebbe essere composto da un massimo di 5 persone ed è importante definire la scansione dei tempi.

In una prima fase, di circa tre settimane, gli studenti svilupperanno i contenuti multimediali. In questo periodo i wiki rimarranno sotto il controllo esclusivo del gruppo che ne è l'autore, per poi essere aperte all'intera classe per i commenti in una seconda fase.

La seconda fase consiste nella socializzazione dei contenuti e nel confronto con gli altri gruppi. L'intento in questa fase è di favorire la crescita della conoscenza del fenomeno e stimolare il miglioramento dei risultati raggiunti. Essa è articolata in due momenti interconnessi, per una durata complessiva di una settimana, e comprende l'apertura dei wiki agli altri gruppi per ricevere commenti propositivi e la riflessione interna ai singoli gruppi sulle lezioni apprese e sulle possibilità di miglioramento, eventualmente apportando le modifiche ritenute più opportune.

La terza e ultima fase consiste nella presentazione dei wiki durante l'evento, tenendo in considerazione i suggerimenti migliorativi pervenuti. Nell'ambito della manifestazione, si potranno individuare delle forme di competizione costruttiva tra gli studenti. La valutazione complessiva deriverà dalla combinazione della peer review degli studenti e del giudizio dei docenti.

## TARGET

La proposta è rivolta agli studenti del triennio delle scuole superiori di ogni indirizzo. L'attività richiede la collaborazione dei docenti di riferimento per organizzare il lavoro dei gruppi. È previsto un incontro di coordinamento con i docenti delle scuole superiori circa 30 giorni prima dell'evento.

## EVENTUALE MATERIALE RICHIESTO PER LE ATTIVITA'

La piattaforma moodle contiene un modulo wiki dove poter assemblare questi contributi, anche se con alcuni limiti di funzionalità. Sarà necessario il supporto degli esperti della Liuc per la gestione della piattaforma moodle.



IL PROGETTO



Questo progetto ha ricevuto finanziamento dall'Unione Europea all'interno del Programma Quadro europeo per la Ricerca e l'Innovazione Horizon 2020, Azioni Marie Skłodowska-Curie grant agreement n° 955329

PROMOTORI



LA STATALE



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI FEDERICO II



Comune di Milano



V: Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli



# Serious game Minecraft

- **Target partecipanti: Scuole superiori (classe quarta e quinta)**
- DESCRIZIONE: Con il presente Business Game vogliamo introdurre gli studenti alla disciplina della logistica e del supply chain management. Attraverso il videogioco Minecraft, viene simulata una supply chain dove team di giocatori (ovvero le aziende di una filiera) operano ciascuno in un contesto indipendente (in questo caso un'isola) nel quale è disponibile una gamma limitata di risorse (acqua, cibo, utensili per coltivare, ecc.). Al fine di raggiungere l'obiettivo comune della sopravvivenza (in altre parole di avere successo nei mercati), i team dovranno necessariamente acquisire risorse che non sono disponibili all'interno della propria isola, bensì nell'intera supply chain. Per maggiori informazioni vedere il programma dettagliato.  
**Iscrizioni entro venerdì 13 novembre.**
- AREA TEMATICA: TECHNOLOGY, SUSTAINABILITY
- Durata: 1,5 ore
- Edizioni (2): 09:00-10:30; 11:00-12:30
- Posti disponibili per ogni edizione: 20 partecipanti
- Requisiti tecnici: Il workshop viene erogato attraverso la piattaforma Microsoft TEAMS. Per lo svolgimento delle attività è richiesta l'installazione sul proprio PC del videogioco Minecraft. È consigliato avere un PC a disposizione per ogni partecipante per una migliore esperienza, tuttavia è possibile anche il collegamento di gruppo attraverso un solo PC.
- Docenti: Alessandro Creazza, Francesco Bertolotti.



IL PROGETTO



Questo progetto ha ricevuto finanziamento dall'Unione Europea all'interno del Programma Quadro europeo per la Ricerca e l'Innovazione Horizon 2020, Azioni Marie Skłodowska-Curie grant agreement n° 955329

PROMOTORI



# Serious game Minecraft: programma dettagliato



La presente iniziativa ha lo scopo di introdurre gli studenti alla disciplina della logistica e del supply chain management come uno degli elementi fondamentali per la gestione ottimale dei processi aziendali in un'era in cui le imprese operano in ambienti globali e fortemente connessi.

Per poter creare e mantenere il vantaggio competitivo nei mercati globali, le aziende devono necessariamente interagire con gli altri soggetti che costituiscono la filiera dove operano (la cosiddetta supply chain), instaurando relazioni che concorrono alla realizzazione degli obiettivi di business. Devono anche estendere le loro relazioni al di là della filiera in un'ottica di rete di aziende connesse attraverso le tecnologie informative e i sistemi di trasporto.

Attraverso il videogioco Minecraft, verrà simulata una supply chain dove quattro team di giocatori (ovvero tre aziende di una filiera) operano ciascuno in un contesto indipendente (in questo caso un'isola) nel quale è disponibile una gamma limitata di risorse (acqua, cibo, utensili per coltivare, ecc.). Al fine di raggiungere l'obiettivo comune della sopravvivenza (in altre parole di avere successo nei mercati), i team dovranno necessariamente acquisire risorse che non sono disponibili all'interno della propria isola, bensì nell'intera supply chain. Pertanto, gli studenti impareranno a lavorare in team per poter organizzare il sistema di comunicazione e di scambio delle risorse con i team operanti sulle altre isole. Impareranno a organizzare gli scambi informativi tramite opportuni sistemi di comunicazione, e gli scambi di materiali attraverso il sistema di trasporto che connette le varie isole. Il tutto cercando di ottimizzare i consumi, le scorte e l'utilizzo delle risorse. Impareranno quindi, attraverso una logica tipica dell'ingegneria gestionale, a coordinare e a "orchestrare" le attività lungo la supply chain, apprezzando la complessità di gestione complessiva e le sfide ad essa connesse - divertendosi tramite l'esperienza del gioco.

I partecipanti riceveranno le istruzioni dettagliate per installare il software Minecraft prima del workshop.



IL PROGETTO



Questo progetto ha ricevuto finanziamento dall'Unione Europea all'interno del Programma Quadro europeo per la Ricerca e l'Innovazione Horizon 2020, Azioni Marie Skłodowska-Curie grant agreement n° 955329

PROMOTORI



# La comunicazione non finanziaria delle imprese: l'Integrated Reporting e l'introduzione di pratiche sostenibili.



- **Target partecipanti: Scuole superiori**
- **DESCRIZIONE:** Nel corso del workshop sarà presentata un'introduzione teorica al concetto di sostenibilità per le imprese e ai moderni strumenti di rendicontazione delle attività sostenibili, con un particolare focus sull'Integrated Reporting. Successivamente sarà discusso il caso di una nota società, con il relativo bilancio, e sarà avviato un dibattito per identificare le principali caratteristiche dell'informativa non finanziaria aziendale, le motivazioni sottostanti e la possibilità di usi distortivi di tale strumento.
- **AREA TEMATICA: SUSTAINABILITY**
- **Durata: 1 ora**
- **Edizioni (2): 10:00-11:00; 11:30-12:30**
- **Posti disponibili per ogni edizione: nn**
- **Requisiti tecnici:** Il workshop viene erogato attraverso la piattaforma Microsoft TEAMS. Il materiale sarà distribuito dal docente prima dello svolgimento del workshop e si richiederà agli studenti di prenderne visione in anticipo.
- **Docenti:** Patrizia Tettamanzi, Valentina Minutiello.

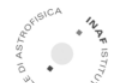


IL PROGETTO



Questo progetto ha ricevuto finanziamento dall'Unione Europea all'interno del Programma Quadro europeo per la Ricerca e l'Innovazione Horizon 2020, Azioni Marie Skłodowska-Curie grant agreement n° 955329

PROMOTORI



# Virtual lean manufacturing



- **Target partecipanti: Scuole superiori (classe quarta e quinta)**
- DESCRIZIONE: Gioco di realtà virtuale. Un modello di realtà virtuale con il quale interagire per apprendere uno dei concetti fondamentali della filosofia produttiva Lean: le 5 S.
- AREA TEMATICA: TECHNOLOGY
- Durata: 30 minuti
- Edizioni (3): 09:00-09:30; 10:00-10:30; 11:00-11:30
- Posti disponibili per ogni edizione: nn
- Requisiti tecnici: Il workshop viene erogato attraverso la piattaforma Microsoft TEAMS. Durante il workshop verrà richiesto l'utilizzo di un software di AR disponibile gratuitamente online. È consigliato avere un PC a disposizione per ogni partecipante per una migliore esperienza, tuttavia è possibile anche il collegamento di gruppo attraverso un solo PC.
- Docente: Tommaso Rossi.



IL PROGETTO



Questo progetto ha ricevuto finanziamento dall'Unione Europea all'interno del Programma Quadro europeo per la Ricerca e l'Innovazione Horizon 2020, Azioni Marie Skłodowska-Curie grant agreement n° 955329

PROMOTORI



# Un mondo di numeri: alla scoperta delle informazioni statistiche per una cittadinanza attiva



- **Target partecipanti: Scuole superiori (classe terza, quarta e quinta)**
- DESCRIZIONE: I dati statistici sono fondamentali nelle attività di ricerca ma rappresentano anche un elemento di estrema importanza nella vita dei cittadini. Il laboratorio si propone di far conoscere ai partecipanti le fonti di dati, pubblici e non, e i problemi connessi al loro recupero e utilizzo.
- AREA TEMATICA: HUMANITIES, TECHNOLOGY
- Durata: 2 ore
- Edizioni (2): 08:30-10:30; 11:00-13:00
- Posti disponibili per ogni edizione: 25 partecipanti
- Requisiti tecnici: Il workshop viene erogato attraverso la piattaforma Microsoft TEAMS. E' possibile anche il collegamento di gruppo attraverso un solo PC.
- Docenti: Laura Ballestra, Piero Cavaleri.

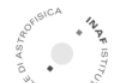


IL PROGETTO



Questo progetto ha ricevuto finanziamento dall'Unione Europea all'interno del Programma Quadro europeo per la Ricerca e l'Innovazione Horizon 2020, Azioni Marie Skłodowska-Curie grant agreement n° 955329

PROMOTORI



# La Salute in Italia: imparare giocando



- **Target partecipanti: Scuole primarie (classe quinta)**
- **DESCRIZIONE:** Il workshop è strutturato sotto forma di giochi a squadre. Un primo gioco consisterà in un quiz con domande a risposte multiple con differenti gradi di difficoltà. Verranno attribuiti i punti associati al grado di difficoltà della domanda. Vince la squadra che per prima arriva al punteggio target. Un secondo gioco, sempre a squadre, consisterà in cruciverba con parola chiave. Vince la squadra che per prima riuscirà ad indovinare la parola chiave racchiusa all'interno del cruciverba. Ogni risposta sarà brevemente commentata dai conduttori del workshop.
- **AREA TEMATICA: HEALTH**
- **Durata: 1 ora**
- **Edizioni (3): 09:00-10:00; 10:30-11:30; 12:00-13:00**
- **Posti disponibili per ogni edizione: 20 partecipanti**
- **Requisiti tecnici:** Il workshop viene erogato attraverso la piattaforma Microsoft TEAMS. E' possibile anche il collegamento di gruppo attraverso un solo PC.
- **Docente: Antonio Sebastiano.**



IL PROGETTO



Questo progetto ha ricevuto finanziamento dall'Unione Europea all'interno del Programma Quadro europeo per la Ricerca e l'Innovazione Horizon 2020, Azioni Marie Skłodowska-Curie grant agreement n° 955329

PROMOTORI

