

Notte Europea dei Ricercatori 2018-19
H2020-MSCA-NIGHT-2018



LABORATORI PER LE SCUOLE

Big Data e...: applicazioni dei Big Data dalla ricerca LIUC

Università Carlo Cattaneo – LIUC

Castellanza (VA), 27 settembre 2019

PROGRAMMA SCUOLE

Big Data e...: applicazioni dei Big Data dalla ricerca LIUC

LIUC Università Cattaneo propone una serie di laboratori che si svilupperanno attorno al tema dei *Big Data* e verranno articolati nelle diverse aree di ricerca dell'Università.

I laboratori proposti sono raggruppati in aree tematiche: AMBIENTE, CULTURA E SOCIETÀ, PATRIMONIO CULTURALE, SALUTE, SCIENZA E TECNOLOGIA e suddivisi a seconda della fascia d'età a cui si rivolgono.

I laboratori, della durata di un'ora, si svolgeranno Venerdì 27 Settembre 2019 presso LIUC e saranno replicati in più edizioni tra le ore 9:00 e le ore 13:00.

Per partecipare ai laboratori occorre prenotarsi attraverso un modulo online sul sito <http://w3.liuc.it/iscrizioni/f.php?f=480>

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

Per informazioni contattare Ufficio Ricerca scrivendo a ricerca@liuc.it.



SCIENZA E TECNOLOGIA

CULTURA E SOCIETÀ

AMBIENTE

SALUTE

PATRIMONIO CULTURALE

INGRESSO LIBERO

MEET me TONIGHT
FACCIA A FACCIA CON LA RICERCA

Notte Europea dei Ricercatori.
Stand interattivi, talk, laboratori.

#MMT19

www.meetmetonight.it

IL PROGETTO



NOTTE EUROPEA
DEI RICERCATORI
IN ITALIA



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° 818910

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:** Salute
- **Durata:** 1 ora
- **Edizioni:** 09:00-10:00 - 10:00-11:00 - 11:00-12:00 - 12:00-13:00



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° 818910

PROMOTORI



Lo sapevi che...

- Target partecipanti: Scuole superiori
- DESCRIZIONE: apprendere alcune nozioni di base di economia attraverso un gioco a quiz a risposta multipla inerenti grandezze economiche misurate tramite indicatori.
- AREA TEMATICA : Cultura e Società - Patrimonio Culturale
- Durata: 1 ora
- Edizioni: 09:00-10:00 - 10:00-11:00 - 11:00-12:00 - 12:00-13:00



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° 818910

PROMOTORI



Find-It

- Target partecipanti: Scuole primarie
- DESCRIZIONE: individuazione dei principali attrattori turistici italiani (monumenti, luoghi di interesse artistico-culturale-paesaggistico), mediante il posizionamento di polaroid riproducenti l'immagine degli stessi su un'apposita cartina geografica, e commento di dati inerenti i flussi di visitatori.
- AREA TEMATICA : Cultura e Società - Patrimonio Culturale
- Durata: 1 ora
- Edizioni: 09:00-10:00 - 10:00-11:00 - 11:00-12:00 - 12:00-13:00



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° 818910



Siamo Capaci di Cooperare?

- Target partecipanti: Scuole superiori
- **DESCRIZIONE:** Far partecipare gli studenti ad un gioco di cooperazione che si può collegare ad alcuni concetti fondamentali dell'economia come quello dei beni pubblici (l'ambiente, le tasse, il senso civico, la collaborazione tra stati europei). Attraverso il gioco gli studenti impareranno i benefici della collaborazione e le difficoltà che possono esistere nel riuscire a farlo.
- **AREA TEMATICA :** Cultura e Società
- **Durata:** 1 ora
- **Edizioni:** 09:00-10:00 - 10:00-11:00 - 11:00-12:00 - 12:00-13:00



IL PROGETTO



**NOTTE EUROPEA
DEI RICERCATORI
IN ITALIA**



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° 818910

PROMOTORI



Come i social media stanno cambiando le imprese

- Target partecipanti: Scuole superiori
- **DESCRIZIONE:** Cosa fa l'impresa? Fornisce beni e servizi alla collettività. Durante il workshop spiegheremo come le imprese sfruttano i social, Instagram o Facebook, per sviluppare il proprio business. Faremo vedere come gli influencer orientino i consumatori e quali effetti finanziari hanno i big data sulle imprese..
- **AREA TEMATICA :** Cultura e Società
- **Durata:** 1 ora
- **Edizioni:** 10:00-11:00 - 11:00-12:00 - 12:00-13:00



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° 818910



I big data in Biblioteca: percorsi di ricerca documentale

- Target partecipanti: Scuole superiori (classe prima, seconda, terza)
- **DESCRIZIONE:** Come si impara a ricercare intorno ad un argomento per sostenere la propria creatività con idee non banali? Perché saper usare un motore di ricerca non è sufficiente? Un laboratorio di ricerca per esplorare il mondo delle informazioni e dei documenti rilevanti, alla scoperta degli "attrezzi" per la ricerca di informazioni a disposizione dei ricercatori scientifici. Il tema dei big data sarà l'occasione per un incontro con la letteratura scientifica e gli strumenti con cui viene distribuita e organizzata. In un mondo di post-verità e fake news, la capacità di accedere a informazioni rigorosamente validate ci aiuta ad essere autonomi, creativi e capaci di esercitare spirito critico.



- AREA TEMATICA : Cultura e Società
- Durata: 2 ore
- Edizioni: 9:00-11:00 - 11:00-13:00

IL PROGETTO



NOTTE EUROPEA
DEI RICERCATORI
IN ITALIA



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° 818910

PROMOTORI
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
BICOCCA



POLITECNICO
MILANO 1863



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI MILANO
LA STATALE



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DI NAPOLI FEDERICO II



Comune di
Milano

I dati "immaginati"

- Target partecipanti: Scuole superiori
- DESCRIZIONE: Posso usare i colori per mettere in ordine i miei pensieri? E se invece provassi con simboli multiformi? Quali sono le proprietà dei diversi segni grafici e come possono creare il "colpo d'occhio" che solo un'immagine può dare più di mille parole o terabyte di dati? Questo laboratorio è un'avventura alla scoperta dei rudimenti della semiologia grafica (la scienza dei segni visuali) come mezzo per vedere, percepire e conoscere le corrispondenze tra fenomeni del mondo, e di alcune sue applicazioni pratiche a problemi quotidiani, come per esempio la progettazione di infografiche interattive che ci aiutino a raccontare storie, a imparare, a riflettere e agire, e a prendere le piccole e grandi decisioni della nostra vita.
- AREA TEMATICA : Scienza e Tecnologia
- Durata: 1 ora
- Edizioni: 10:00-11:00 - 11:00-12:00 - 12:00-13:00



IL PROGETTO



NOTTE EUROPEA
DEI RICERCATORI
IN ITALIA



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° 818910

PROMOTORI



Big Data e Intelligenza Artificiale: proviamoli nella fabbrica simulata

- Target partecipanti: Scuole superiori
- DESCRIZIONE: sperimentare il data analytics nella fabbrica simulata i-Fab attraverso 3 attività:
 - sfida calciobalilla con l'intelligenza artificiale di Bosh
 - Data Analytics per la gestione della fabbrica
 - scopri il Data Analytics con 3 passeggiate nella storia
- AREA TEMATICA : Scienza e Tecnologia
- Durata: 1 ora e mezza
- Edizioni: 09:00-10:30 - 10:30-12:00 - 12:00-13:30



SCENZA E TECNOLOGIA

CULTURA E SOCIETÀ

AMBIENTE

SALUTE

PATRIMONIO CULTURALE

INGRESSO LIBERO

MEET me TONIGHT
FACCIA A FACCIA CON LA RICERCA

Notte Europea dei Ricercatori.
Stand interattivi, talk, laboratori.

#MMT19

www.meetmetonight.it

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° 818910

