



LABORATORI PER LE SCUOLE

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

LIUC - Università Cattaneo

venerdì 27 settembre 2019, piazza Soldini 5, Castellanza (VA)

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

MEET me TONIGHT
FACCIA A FACCIA CON LA RICERCA

INGRESSO LIBERO

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

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
- **Posti disponibili per ogni edizione:** 20 partecipanti



SCENZA E TECNOLOGIA
CULTURA E SOCIETÀ
AMBIENTE
SALUTE
PATRIMONIO CULTURALE

MEET
me
TONIGHT
FACCIA A FACCIA CON LA RICERCA

INGRESSO LIBERO

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

#MMT19
f t y

www.meetmetonight.it

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
- Posti disponibili per ogni edizione: 20 partecipanti



SCENZA E TECNOLOGIA

CULTURA E SOCIETÀ

AMBIENTE

SALUTE

PATRIMONIO CULTURALE

MEET me TONIGHT
FACCIA A FACCIA CON LA RICERCA

INGRESSO LIBERO

#MMT19

f t y

www.meetmetonight.it

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
- Posti disponibili per ogni edizione: 20 partecipanti



SCENZA E TECNOLOGIA

CULTURA E SOCIETÀ

AMBIENTE

SALUTE

PATRIMONIO CULTURALE

MEET me TONIGHT
FACCIA A FACCIA CON LA RICERCA

INGRESSO LIBERO

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

#MMT19

www.meetmetonight.it

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
- **Posti disponibili per ogni edizione:** 20 partecipanti



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

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 sfruttino 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
- **Posti disponibili per ogni edizione:** 20 partecipanti



SCENZA E TECNOLOGIA

CULTURA E SOCIETÀ

AMBIENTE

SALUTE

PATRIMONIO CULTURALE

MEET me TONIGHT
FACCIA A FACCIA CON LA RICERCA

INGRESSO LIBERO

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

#MMT19

www.meetmetonight.it

I big data in Biblioteca: percorsi di ricerca documentale

- Target partecipanti: Scuole superiori (classe terza, quarta e quinta)
- **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
- Posti disponibili per ogni edizione: 25 partecipanti



SCENZA E TECNOLOGIA

CULTURA E SOCIETÀ

AMBIENTE

SALUTE

PATRIMONIO CULTURALE

MEET me TONIGHT
FACCIA A FACCIA CON LA RICERCA

INGRESSO LIBERO

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

#MMT19

www.meetmetonight.it

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.



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

- AREA TEMATICA : Scienza e Tecnologia
- Durata: 1 ora
- Edizioni: 10:00-11:00 - 11:00-12:00 - 12:00-13:00
- Posti disponibili per ogni edizione: 20 partecipanti

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:
 - Quattro passi nella storia del Data Analytics
i partecipanti, grazie a modelli di realtà virtuale, rivivranno i tre momenti storici che hanno segnato la nascita delle branche nelle quali si suddivide il Data Analytics (Descriptive, Predictive e Prescriptive Data Analytics) e attraverso le spiegazioni dei ricercatori della i-FAB comprenderanno differenze, applicazioni e potenzialità di ciascuna di tali branche.
 - Data Analytics per la progettazione e la gestione di fabbrica
i partecipanti, prendendo come riferimento l'i-FAB, avranno modo di toccare con mano quali strumenti e tecniche di Descriptive e Prescriptive Data Analytics possono essere utilizzati per migliorare la produttività delle fabbriche e quali prerequisiti sono necessari per la loro applicazione.
 - Freccette intelligenti
in questa sezione più “ludica” i partecipanti avranno modo di comprendere le potenzialità dell’Artificial Intelligence giocando a freccette con il sistema messo a punto e fornito da SAS in grado, mediante computer vision e applicazioni di intelligenza artificiale, di riconoscere il punteggio ottenuto dal tiratore.
- AREA TEMATICA : Scienza e Tecnologia
- Durata: 1 ora e mezza
- Edizioni: 09:00-10:30 - 10:30-12:00 - 12:00-13:30
- Posti disponibili per ogni edizione: 30 partecipanti



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
f t y

www.meetmetonight.it