



WORKSHOP PER LE SCUOLE

Notte Europea dei Ricercatori 2021

LIUC - Università Cattaneo
venerdì 24 settembre 2021

PROGRAMMA SCUOLE

Notte Europea dei Ricercatori 2021 – 24 settembre 2021



Torna anche quest'anno l'appuntamento con la Notte Europea dei Ricercatori con il progetto MEETmeTONIGHT – Faccia a faccia con la ricerca.

La LIUC - Università Cattaneo, in collaborazione con Europe Direct Lombardia e JRC Ispra, propone una serie di workshop per le Scuole articolati nelle diverse aree di ricerca dell'Università. **Le attività si svolgeranno nella mattinata di venerdì 24 settembre 2021 on line tramite la piattaforma Microsoft TEAMS.**

MEETmeTONIGHT si pone l'obiettivo principale di favorire una sempre maggiore interazione tra cittadini e mondo della scienza. Tutte le attività mirano infatti a promuovere la ricerca e i suoi risultati, i ricercatori e la loro professione, con un'attenzione particolare alle generazioni più giovani.

Per partecipare ai workshop occorrerà prenotarsi attraverso un [modulo online](#). Verrete in seguito ricontattati per la conferma dell'iscrizione e per le indicazioni operative.

Per informazioni contattare Ufficio Ricerca scrivendo a 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.



IN COLLABORAZIONE CON



Il progetto MEETmeTONIGHT è un evento associato all'iniziativa della Notte Europea dei Ricercatori, finanziato nell'ambito delle azioni Marie Skłodowska-Curie. ID call: H2020-MSCA-NIGHT-2020bis (Marie Skłodowska-Curie actions-European Researchers' Night 2021)

CALENDARIO WORKSHOP

Notte Europea dei Ricercatori 2021 – 24 settembre 2021

COD	Workshop	Target	8:30 - 9:00	9:00 - 9:30	9:30 - 10:00	10:00 - 10:30	10:30 - 11:00	11:00 - 11:30	11:30 - 12:00	12:00 - 12:30	12:30 - 13:00	13:00 - 13:30	13:30 - 14:00	14:00 - 14:30	14:30 - 15:00
W01	Serious game Minecraft	Scuole superiori (classe quarta e quinta)		09:00-10:30				11:00-12:30							
W02	Le "Fake news" e i miti creati dai media	Scuole superiori e cittadinanza in generale		09:00-10:00				11:00-12:00			12:30-13:30				
W03	Il futuro dell'economia italiana dopo il COVID-19: PNRR, crescita economica e prospettive per le nuove generazioni	Scuole superiori (classi terze, quarte e quinte)	08:30-09:45				10:30-11:45			12:00-13:15					
W04	Le imprese familiari: i falsi miti da sfatare e la sfida del COVID-19	Scuole superiori											14:00-15:00		
W05	Un mondo di numeri: alla scoperta delle informazioni statistiche per una cittadinanza attiva	Scuole superiori (classe terza, quarta e quinta)	08:30-10:30					11:30-13:30							
W06	La valutazione degli investimenti	studenti superiori triennio		09:00- 09:40				11:00- 11:40			12:30- 13:10				
W07	I dati allo specchio: riflessioni visuali	Scuole superiori (quarte e quinte)		09:00-10:00				11:00-12:00			12:30-13:30				
W08	Simulare per conoscere, simulare per decidere	Scuole superiori (classe terza, quarta e quinta)		09:00-10:30				11:00-12:30							
W09	Verso un'economia circolare: come cambiano il modello economico e gli stili di vita	Scuole superiori (classe quarta e quinta)		09:00-11:00											
W10	Virtual lean manufacturing	Scuole superiori (classe quarta e quinta)		09:00- 09:30			10:30- 11:00			12:00- 12:30					
W11	La comunicazione non finanziaria delle imprese: lo strumento dell'Integrated Reporting e l'introduzione di pratiche sostenibili	Scuole superiori				10:00-11:00					12:30-13:30				
W12	Il Green Deal europeo	Scuole superiori (classe seconda, terza, quarta e quinta)			09:30-10:30										
W13	Biodiversità e specie aliene	Scuole superiori (classe seconda, terza, quarta e quinta)						11:00-12:00							
W14	ASOC – A Scuola di OpenCoesione: tra open data e monitoraggio civico di progetti europei	Scuole superiori (classe seconda, terza, quarta e quinta)								12:00-13:00					

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



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 10 settembre.

- Durata: 1 ora e 30 minuti
- 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, Scuola di Ingegneria industriale LIUC; Francesco Bertolotti, Scuola di Ingegneria industriale LIUC.



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.



Le “Fake news” e i miti creati dai media

- **Target partecipanti: Scuole superiori**
- **DESCRIZIONE:** 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.
- Durata: 1 ora
- Edizioni (3): 09:00-10:00; 11:00-12:00; 12:30-13:30
- Posti disponibili per ogni edizione: nn
- Requisiti tecnici: Il workshop viene erogato attraverso la piattaforma Microsoft TEAMS. È possibile anche il collegamento di gruppo attraverso un solo PC.
- Docenti: Elena Falletti, Scuola di Diritto e di Ingegneria industriale LIUC; Chiara Gallese, Scuola di Ingegneria industriale LIUC, Eindhoven University of Technology.



Il futuro dell'economia italiana dopo il COVID-19: PNRR, crescita economica e prospettive per le nuove generazioni

- **Target partecipanti: Scuole superiori (classe terza, quarta e quinta)**
- **DESCRIZIONE:** Il workshop si propone di illustrare agli studenti cause, conseguenze e implicazioni della crisi economica scaturita dalla diffusione della pandemia da COVID-19. In particolare, il workshop si concentrerà sulla descrizione e il commento delle azioni implementate da parte del governo italiano nell'ambito del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) attuato per promuovere la ripresa economica e il rilancio della competitività del sistema produttivo, con un particolare focus sull'impatto che queste politiche potranno avere sui giovani e le nuove generazioni. Durante l'incontro, verranno introdotti anche dei concetti base di macroeconomia (ad esempio il PIL, la disoccupazione e l'inflazione), si avrà modo di commentare dati macroeconomici elaborati da alcuni dei principali organismi internazionali (come il Fondo Monetario Internazionale) e ci sarà spazio per un confronto aperto con i partecipanti.
- Durata: 1 ora e 15 minuti
- Edizioni (3): 08:30-09:45; 10:30-11:45; 12:00-13:15
- Posti disponibili per ogni edizione: 60 partecipanti
- Requisiti tecnici: Il workshop viene erogato attraverso la piattaforma Microsoft TEAMS. È possibile anche il collegamento di gruppo attraverso un solo PC.
- Docenti: Alessandra Centinaio, Scuola di Economia e management LIUC; Andrea Venegoni, Scuola di Economia e management LIUC.



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.
- Durata: 1 ora
- Edizioni (1): 14:00-15:00
- Posti disponibili per ogni edizione: nessun limite.
- Requisiti tecnici: Il workshop viene erogato attraverso la piattaforma Microsoft TEAMS. È possibile anche il collegamento di gruppo attraverso un solo PC.
- Docente: Salvatore Sciascia, Scuola di Economia e management LIUC.



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
- Durata: 2 ore
- Edizioni (2): 08:30-10:30; 11:30-13:30
- Posti disponibili per ogni edizione: 25 partecipanti
- Requisiti tecnici: Il workshop viene erogato attraverso la piattaforma Microsoft TEAMS. È possibile anche il collegamento di gruppo attraverso un solo PC.
- Docenti: Laura Ballestra, Biblioteca Mario Rostoni LIUC; Piero Cavaleri, Biblioteca Mario Rostoni LIUC.



La valutazione degli investimenti

- **Target partecipanti: Scuole superiori (classe terza, quarta e quinta)**
- **DESCRIZIONE:** Workshop finalizzato ad illustrare il valore finanziario del tempo e i principali criteri di valutazione degli investimenti. Durante il workshop si proporranno alcuni semplici esercizi esemplificativi per facilitare la comprensione degli argomenti e stimolare il coinvolgimento degli studenti.
- Durata: 40 minuti
- Edizioni (3): 09:00-09:40; 11:00-11:40; 12:30-13:10
- Posti disponibili per ogni edizione: 20 partecipanti
- Requisiti tecnici: Il workshop viene erogato attraverso la piattaforma Microsoft TEAMS. È possibile anche il collegamento di gruppo attraverso un solo PC.
- Docenti: Andrea Bosio, Scuola di Economia e management LIUC; Michele Lertora, Scuola di Economia e management LIUC.



I dati allo specchio: riflessioni visuali

- **Target partecipanti: Scuole superiori (classe quarta e quinta)**
- **DESCRIZIONE:** Il mondo è un susseguirsi di eventi a volte difficili da anticipare e affrontare. Saper gestire i dati per capirlo e agire al nostro meglio è diventato cruciale ... ma come funziona davvero la nostra percezione dei fatti? In che modo vedere il mondo attraverso lo specchio dei dati visuali ci restituisce un po' di fiducia e allo stesso tempo consapevolezza dei nostri limiti? Un breve quiz sui grandi trend del mondo ci guiderà all'uso di e all'interazione con infografiche, attraverso la dimensione estetica e materica del nostro ragionare astratto.
- Durata: 1 ora
- Edizioni (3): 09:00-10:00; 11:00-12:00; 12:30-13:30
- Posti disponibili per ogni edizione: 25 partecipanti
- Requisiti tecnici: Il workshop viene erogato attraverso la piattaforma Microsoft TEAMS. È possibile anche il collegamento di gruppo attraverso un solo PC.
- Docente: Angela Locoro, Scuola di Ingegneria industriale LIUC.



Simulare per conoscere, simulare per decidere

- **Target partecipanti: Scuole superiori (classe terza, quarta e quinta)**
- **DESCRIZIONE:** I computer ci consentono di trasformare le equazioni della fisica e dell'economia in simulazioni, la cui esecuzione ci fornisce informazione efficace sui fenomeni che stiamo cercando di comprendere. Ma come si fa a "eseguire a computer un'equazione", e quindi a simulare un fenomeno fisico o sociale? Il workshop è un'introduzione alla costruzione di "mondi virtuali" con qualche esempio e alcune riflessioni.
- Durata: 1 ora e 30 minuti
- Edizioni (2): 09:00-10:30; 11:00-12:30
- Posti disponibili per ogni edizione: nn
- Requisiti tecnici: Il workshop viene erogato attraverso la piattaforma Microsoft TEAMS. È possibile anche il collegamento di gruppo attraverso un solo PC.
- Docente: Luca Mari, Scuola di Ingegneria industriale LIUC.



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.
- **Durata:** 2 ore
- **Edizioni (1):** 09:00-11:00
- **Posti disponibili per ogni edizione:** nn
- **Requisiti tecnici:** Il workshop viene erogato attraverso la piattaforma Microsoft TEAMS. È possibile anche il collegamento di gruppo attraverso un solo PC.
- **Docente:** Andrea Urbinati, Scuola di Ingegneria industriale LIUC; Giorgio Ghiringhelli, Scuola di Ingegneria industriale LIUC.



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."
- Durata: 30 minuti
- Edizioni (3): 09:00-09:30; 10:30-11:00; 12:00-12:30
- 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: Nicolò Saporiti, Scuola di Ingegneria industriale LIUC.



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

- **Target partecipanti: Scuole superiori**
- **DESCRIZIONE:** Nel corso del workshop verrà 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 verrà discusso il caso di una famosa azienda con il relativo bilancio e verrà avviato un dibattito per identificare le principali caratteristiche dell'informativa non finanziaria aziendale, le motivazioni sottostanti e la possibilità di usi distorsivi di tale strumento.
- Durata: 1 ora
- Edizioni (2): 10:00-11:00; 12:30-13:30
- Posti disponibili per ogni edizione: 30 partecipanti
- Requisiti tecnici: Il workshop viene erogato attraverso la piattaforma Microsoft TEAMS. È possibile anche il collegamento di gruppo attraverso un solo PC. Prima dello svolgimento del workshop è richiesta ai partecipanti la compilazione di un breve questionario e la visione del sito web del caso aziendale con specifico riferimento alle tematiche di responsabilità sociale e ambientale.
- Docenti: Patrizia Tettamanzi, Scuola di Economia e management LIUC; Valentina Minutiello, Scuola di Economia e management LIUC.



ASOC – A Scuola di OpenCoesione: tra open data e monitoraggio civico di progetti europei

- **Target partecipanti: Scuole superiori (classe seconda, terza, quarta e quinta)**
- **DESCRIZIONE:** Il seminario è dedicato all'iniziativa ASOC - A Scuola di OpenCoesione, percorso didattico rivolto alle scuole secondarie di secondo grado per promuovere e sviluppare principi di cittadinanza attiva e consapevole, attraverso attività di analisi di open data, ricerca e monitoraggio civico di come vengono impiegati i fondi pubblici europei e nazionali per la realizzazione di progetti sul territorio. Focus particolare sarà dedicato ai lavori del team «3niapedali» del Liceo Da Vinci di Gallarate. Per la prima volta a livello nazionale gli studenti hanno monitorato un progetto di cooperazione territoriale europea sulla mobilità sostenibile, «Ti-Ciclo-Via», finanziato nell'ambito del programma Interreg Italia Svizzera, aggiudicandosi il 'Premio Europa' dell'edizione 2020-2021. L'iniziativa sarà occasione di confronto *peer-to-peer* con gli studenti che hanno partecipato al progetto in vista del lancio dell'edizione 2021-2022 di ASOC (percorso riconosciuto anche come PCTO).
- Durata: 1 ora
- Edizioni (1): 12:00-13:00
- Posti disponibili per ogni edizione: nessun limite
- Requisiti tecnici: Il workshop viene erogato attraverso la piattaforma Microsoft TEAMS. È possibile anche il collegamento di gruppo attraverso un solo PC.
- Docente: Francesca Oggioni, Europe Direct Lombardia



Il Green Deal europeo

- **Target partecipanti: Scuole superiori (classe seconda, terza, quarta e quinta)**
- **DESCRIZIONE:** Il seminario è dedicato al *Green Deal* europeo ed alle azioni messe in campo per trasformare l'Unione europea in un'economia moderna, efficiente sotto il profilo delle risorse, sostenibile e competitiva, con l'obiettivo di fare dell'Europa il primo continente a raggiungere la neutralità climatica. Al termine del seminario è previsto un momento per le domande da parte dei partecipanti.
- Durata: 1 ora
- Edizioni (1): 09:30-10:30
- Posti disponibili per ogni edizione: nessun limite
- Requisiti tecnici: Il workshop viene erogato attraverso la piattaforma Microsoft TEAMS. È possibile anche il collegamento di gruppo attraverso un solo PC.
- Docenti: Lidia Montagna, Europe Direct Lombardia; Margherita Landoni, Europe Direct Lombardia



Biodiversità e specie aliene

- **Target partecipanti:** Scuole superiori (classe seconda, terza, quarta e quinta)
- **DESCRIZIONE:** Le specie aliene, la cui diffusione è favorita dall'attività umana, sono presenti in tutti gli ambienti naturali e antropizzati in Europa e possono determinare un grave impatto sulle specie native, sull'economia e sulla salute delle persone. Molte specie rappresentano una minaccia per gli ecosistemi e le funzioni che questi svolgono e sono spesso diffuse anche nelle aree urbane. Per affrontare questo problema è necessario aumentare la consapevolezza delle persone, le conoscenze specifiche attraverso attività di educazione, comunicazione e coinvolgimento attraverso la Citizen Science, e disporre di dati aggiornati sulla distribuzione delle specie invasive. Il sistema europeo di informazione sulle specie aliene, EASIN rende disponibili informazioni scientifiche e dati spaziali sulle oltre 14.000 specie aliene osservate in Europa, a supporto dell'attività di ricerca scientifica, della definizione di politiche europee sulla biodiversità, e di gestione delle specie aliene. Tra gli obiettivi delle attività di Citizen Science, che include una app per il monitoraggio di specie aliene, vi è la creazione di una comunità di interesse sulle specie aliene. EASIN website: <https://easin.jrc.ec.europa.eu/easin/>
- Durata: 1 ora
- Edizioni (1): 11:00-12:00
- Posti disponibili per ogni edizione: nessun limite
- Requisiti tecnici: Il workshop viene erogato attraverso la piattaforma Microsoft TEAMS. È possibile anche il collegamento di gruppo attraverso un solo PC. inserire altre eventuali indicazioni
- Docenti: Eugenio Gervasini, Commissione Europea, Joint Research Center, European Alien Species Information Network (EASIN)

