

OBIETTIVI PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE



PROGRAMMA

Biblioteca Malatestiana, Piazza Bufalini

09:30 – 10:30 e 11:30 – 12:30 (replica)

SHE SCIENCE: LE DONNE CHE HANNO FATTO LA STORIA DELLA SCIENZA



Celebri o dimenticate, note al grande pubblico oppure tutte da scoprire: nonostante innumerevoli ostacoli le donne hanno contribuito in misura fondamentale alla ricerca ed allo sviluppo della conoscenza scientifica degli ultimi secoli. Dall'esempio di tre grandi scienziate della storia, tra spettacolari esperimenti e fondamentali scoperte di Fisica e Chimica i ragazzi impareranno ad osservare i fenomeni e trarre ipotesi, per poi verificarle o confutarle.

Attività per bambine/i, ad accesso libero nell'ambito della Notte Europea dei Ricercatori

19:00

SALUTO DELLE AUTORITÀ ACCADEMICHE

19:00 – 23:00

QUESTO OLIO È SOSTENIBILE? DIVERTIAMOCI A VERIFICARLO...

Tullia Gallina Toschi



Verranno presentate le fasi principali della produzione dell'olio di oliva con particolare attenzione a elementi di sostenibilità e idee per la valorizzazione dei sottoprodotti. Si evidenzierà l'utilizzo di simboli applicati sull'etichetta dell'olio vergine di oliva (es.: marchio biologico e denominazioni di origine), nonché la coerenza del prezzo del prodotto.

Attività aperte a tutti, ad accesso libero nell'ambito della Notte Europea dei Ricercatori

LE MOLECOLE: INNOVARE SE LE CONOSCO, LE CONOSCO SE CI GIOCO

Luca Laghi

Chi si aggirerà tra gli stand troverà un tavolo pieno di una accozzaglia di oggetti e di prodotti, alimentari e non, che il divulgatore per una notte ha preso da casa propria, ha comprato o semplicemente trovato. Ciascun oggetto è una scusa per piccoli giochi che illustrano la chimica di una molecola importantissima nella vita dell'avventore, sebbene lui, probabilmente, non lo sappia.



MICROPENSIAMOCI, MICROORGANISMI COME MEZZO PER MIGLIORARE LA SOSTENIBILITÀ DELLE PRODUZIONI ALIMENTARI

Lorenzo Siroli

Andremo scoprire il mondo dei microrganismi, li osserveremo al microscopio, e vedremo il fondamentale ruolo che svolgono nelle produzioni di alimenti fermentati e il perché rappresentano un tassello chiave per un futuro più sostenibile. Sarà diffuso materiale divulgativo sui progetti ricerca in cui il gruppo è coinvolto.



I PRODOTTI DI ORIGINE ANIMALE DEL FUTURO SARANNO COLTIVATI IN LABORATORIO?

Massimiliano Petracci

Parliamo insieme di carne, pesce e uova in vitro, prodotti analoghi e sostenibilità. Nel nostro stand troverai anche quiz adatti ad ogni età e tanti materiali utili per arricchire le tue conoscenze e appagare le tue curiosità.



TECNOLOGIE ALIMENTARI INNOVATIVE PER RIPENSARE AD UN FUTURO SOSTENIBILE

Urszula Tylewicz

Per la realizzazione di prodotti alimentari sicuri e sostenibili sono necessarie anche tecnologie innovative che migliorino i processi di produzione e la stabilità degli alimenti che consumiamo quotidianamente. Per questo motivo è fondamentale studiare e applicare nuove tecnologie che possano permettere all'industria di ridurre gli impatti ambientali e aumentare le performance di produzione, sia a livello qualitativo, economico e sociale.



UNA NOTTE AL... MANGIMIFICIO!

Marco Zampiga

Produrre mangime per animali è un'arte che richiede conoscenza e passione.

La sfida che proponiamo è quella di preparare un mangime per polli utilizzando ingredienti tradizionali e quelli più innovativi, come farine di insetti, proteine da microrganismi utili e microalghe.



URBAN GAMERS LAB

Martina Benvenuti

Il progetto è dedicato alle scuole secondarie di secondo grado ed è promosso dai Dipartimenti di Architettura-Design, Informatica e Psicologia; promotori, insieme al Comune di Cesena e al Laboratorio Aperto Casa Bufalini, di un percorso di formazione e sviluppo di capacità nell'ambito EntreComp. Attraverso l'approccio del Game Thinking, gli studenti coinvolti avranno modo di scoprire il mondo del gioco in diverse forme, potenziando: soft skills, e-skills capacità collaborative e più trasversali.



ATTENTO AL CERVELLO!

Caterina Bertini



Il cervello è costituito da miliardi di neuroni connessi tra loro, che ci consentono di vedere, sentire, muoverci, parlare, ricordare ed emozionarci. Le neuroscienze cognitive studiano come il funzionamento del cervello dia origine al comportamento. Attraverso dimostrazioni ed esperimenti interattivi, esploreremo le basi neurali di:

- Interazione tra modalità sensoriali (visione, tatto, udito)
- Interazione tra visione e azione
- Percezione dei stimoli emotivi
- Attenzione
- Presa di decisione

DENTRO LO SMARTPHONE

Marco Crescentini



Serie di quiz e domande per capire e scoprire quali sono le tecnologie che hanno portato alla realizzazione dello smartphone e alla sua evoluzione con lo scopo di far conoscere al pubblico l'impatto che la ricerca sulla tecnologia dei semiconduttori ha sulla vita di tutti i giorni.

AVATAR

Emanuele Giordano



La possibilità di riprodurre artificialmente la struttura dei tessuti biologici naturali è ormai una realtà garantita dallo sviluppo dei processi per la loro manifattura e/o rappresentazione virtuale. La disponibilità sostanzialmente illimitata di avatar tessutali bioibridi apre prospettive significative per un loro utilizzo sostenibile in percorsi di diagnosi e cura nell'ambito della medicina personalizzata.

SOSTENIBILITÀ AUMENTATA

Catia Prandi



Attività dimostrativa di un applicativo interattivo che implementa tecniche di gamification e Realtà Aumentata per introdurre concetti legati alla sostenibilità e agli SDGs.

UN ROBOT COME COMPAGNO DI GIOCHI

Davide Maltoni



La presentazione avrà come protagonista il robot umanoide NAO, una creatura di SoftBank Robotics che si colloca ai primi posti nel campo della robotica educativa. In particolare vedremo il robot esibirsi in una piccola demo che evidenzia alcune delle sue potenzialità, come la possibilità di interagire in modo naturale con lo stesso attraverso il dialogo, riconoscimento di oggetti o altri modi basati sul contatto.

COSTRUIRE E INTERAGIRE CON MONDI AUMENTATI

Alessandro Ricci



L'attività coinvolgerà i partecipanti nella programmazione e sperimentazione di "mondi aumentati", ovvero sistemi software che "estendono" ambienti e oggetti fisici con "ologrammi" basati su tecnologie di Mixed Reality.

PILOTA CON BOB: AGENTI E ROBOT NEL WEB DELLE COSE

Samuele Burattini



Insegna a Bob come pilotare un vero robot! Aiuta il tuo amico agente ad usare il Web delle Cose per controllare un robot e svolgere dei semplici task. Usando un ambiente di programmazione a blocchi, assembli le istruzioni per insegnare ad un agente come raggiungere i propri obiettivi. L'attività mostra come il Web delle Cose può aiutare nella trasformazione digitale, suggerendo uno strumento di programmazione visuale ad agenti come soluzione per interagire e amministrare dispositivi smart.

THE BREATH OF THE SEA

Annalisa Zaccaroni



Nel corso della serata si alterneranno interventi musicali da parte del gruppo MOM e di illustrazione delle problematiche e delle bellezze dei nostri mari da parte della Prof.ssa Zaccaroni.



notteideircercatori-society.eu



