



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DI **CAGLIARI**

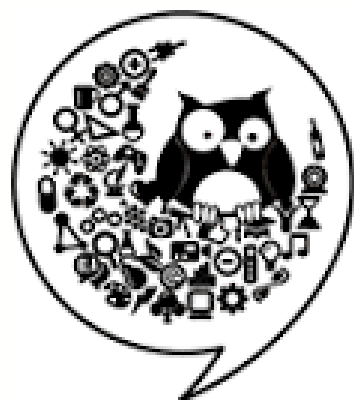


UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI CAGLIARI

CREA
UniCa

CENTRO
SERVIZI DI ATENEO
PER L'INNOVAZIONE E
L'IMPRENDITORIALITÀ

SHAring Researchers' Passion for Enhanced Roadmaps



SHARPER
30.09.2022



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DI CAGLIARI

Obiettivi progetto



CREA
UniCa

- **Offrire a tutte le categorie di pubblico, indipendentemente dall'età e dal background scientifico, una vasta gamma di attività**
- **Coinvolgere direttamente e attivamente sia la comunità accademica sia il pubblico**
- **Erogazione di attività sia in ambiente online che offline**
- **Coniugare in modo equilibrato intrattenimento e "educazione alla scienza"**
- **Contribuire a migliorare il riconoscimento pubblico di ricercatrici e ricercatori e del loro lavoro.**





UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DI CAGLIARI

Obiettivi Sharper 2022



CREA
UniCa

- **Diffondere contenuti di alto valore scientifico**, che mettano in primo piano i risultati della ricerca, ma anche le sfide che la scienza si appresta ad affrontare, attraverso un **linguaggio semplice e chiaro**.
- **Costruire una rete solida e stabile tra i partner scientifici, le istituzioni e la società**.
- **Migliorare la consapevolezza del pubblico**, con particolare attenzione alle giovani generazioni, rispetto a tematiche scientifiche e di attualità.





UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DI CAGLIARI

Concept Creativo



CREA
UniCa

Perché un unico concept creativo

Affinché l'evento venga percepito come tale, occorre che sia definito da una chiara ed esplicita comunicazione. L'evento deve pertanto essere guidato da un filo narrativo, un concept creativo, che legghi fra loro le varie attività dell'evento affinché ciascuna di esse non appaia sconnessa e a sè stante, bensì facente parte di un piano, una vera e propria esperienza, che in questo caso specifico vuole essere quella di “scoprire la ricerca dell'Università di Cagliari”.



Tema narrativo

Per farlo, l'evento di Sharper Night 2022 sarà costruito attorno a un tema narrativo sfruttando la forza dello storytelling che è una tecnica per la costruzione dei contenuti (Bruner, 1996), un approccio attualmente utilizzato dai soggetti che intendano comunicare, con successo, un messaggio a uno o più destinatari (Walters, Insch, 2018).



Quale concept?

Durante Sharper Night 2022 racconteremo le ricerche attraverso delle storie. La Notte dei ricercatori intende raccontare l'immenso scrigno di saperi racchiusi all'interno dell'Università di Cagliari. Un'Università generalista, multidisciplinare, che ha dunque lo scopo di mettere insieme all'interno di uno stesso evento attori e discipline diverse ma tutti profondamente collegati da una stessa anima: ***la scoperta!***



Il concept creativo della SCOPERTA rappresenterà, dunque, **la sintesi di tutti gli elementi comunicativi che accompagneranno l'organizzazione dell'evento**: essi saranno riscontrabili il giorno dell'evento stesso all'interno di tutti i format descritti nel seguito. **Una narrazione in cui le ricercatrici e i ricercatori diventano a volte narratori e a volte protagonisti della storia e il pubblico viene chiamato a vivere con lui questa avventura.** Le ricercatrici e i ricercatori, attraverso i format individuati, potranno raccontare la propria passione per la scoperta e far vivere attraverso le varie attività un vero e proprio viaggio alla scoperta delle ricerche condotte dall'Ateneo e dai suoi Partner.





UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DI CAGLIARI

Quali format?



CREA
UniCa

Quali format?



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DI CAGLIARI

CREA
UniCa
CENTRO
SERVIZI DI ATENEO
PER L'INNOVAZIONE E
L'IMPRENDITORIALITÀ



Laboratori scientifici STEM

Speaker's corner

Adventure Night



Quali format?



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DI CAGLIARI

CREA
UniCa
CENTRO
SERVIZI DI ATENEO
PER L'INNOVAZIONE E
L'IMPRENDITORIALITÀ



**Collezioni storie sonore ispirate
dalla ricerca**

Creative Kids Lab

Talk





UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DI CAGLIARI

Schede descrittive FORMAT



CREA
UniCa



Aree scientifiche: Tutti i dipartimenti con particolare riferimento a:

- Dipartimento di Fisica;
- Dipartimento di Ingegneria civile, ambientale e architettura;
- Dipartimento di Ingegneria elettrica ed elettronica;
- Dipartimento di Ingegneria meccanica, chimica e dei materiali;
- Dipartimento di Matematica e informatica;
- Dipartimento di Scienze chimiche e geologiche;
- Dipartimento di Scienze biomediche;
- Dipartimento di Scienze chirurgiche;
- Dipartimento di Scienze mediche e sanità pubblica;
- Dipartimento di Scienze della vita e dell'ambiente.

Descrizione format: L'obiettivo dei laboratori è risvegliare la curiosità nei confronti della scienza, capendo i rapporti causa-effetto attraverso un'esperienza coinvolgente. La scienza è osservazione e ricerca ma, soprattutto, scoperta e, attraverso l'esperienza del laboratorio, verrà stimolata la creatività mantenendo alto il livello di attenzione. Perciò verrà allestito uno spazio espositivo debitamente attrezzato con tavoli, sedie e allaccio elettrico al cui interno le ricercatrici e i ricercatori potranno realizzare laboratori scientifici ed esperimenti che siano coinvolgenti per il pubblico. L'area espositiva per motivi di spazio accoglierà al massimo 10 postazioni. Ciascun laboratorio non si limiterà a presentare gli esperimenti scientifici ma avrà l'obiettivo di far vivere l'esperienza scientifica in linea con il concept creativo della scoperta.

Attività richieste: Le ricercatrici e i ricercatori saranno coinvolti come creatori e animatori dei laboratori e potranno scegliere quale laboratorio proporre e condurre. Viene richiesto di pensare un'attività di laboratorio da proporre al pubblico. Il laboratorio dovrà essere tematicamente organizzato come se fosse una scoperta e dovrà essere presentato come una sorta di science show, uno spettacolo di intrattenimento volto a far scoprire cosa si cela dietro gli esperimenti (come se fosse uno spettacolo di magia per scoprire i trucchi del mago). I ricercatori/ricercatrici dovranno dunque presentare la proposta tenendo conto di questa linea narrativa. Il setting del laboratorio sarà a loro cura.

Pubblico: Pubblico non esperto di ogni età, compresi i bambini

Orario: si richiede disponibilità dalle 16.00 alle 22.00. Le postazioni dovranno essere allestite prima dell'inizio dell'evento e non oltre le ore 16.00 e non dovranno essere in alcun modo disallestite o abbandonate prima delle ore 22.00. Ogni postazione verrà assegnata a un dipartimento al cui interno potrà esserci uno o più gruppi di ricerca che si potranno alternare durante l'arco della giornata. →

Aree scientifiche: Tutti i dipartimenti UniCa

Descrizione format: Gli Speaker's Corner sono spazi informali per parlare e presentare al pubblico le ricerche. Ciascun corner ospiterà minimo 2 e massimo 5 ricercatrici/ricercatori possibilmente provenienti da ambiti disciplinari differenti, interessati a discutere e parlare di temi curiosi e interessanti al fine di creare anche un eventuale dibattito con il pubblico. Anche in questo caso la parola chiave sarà scoperta e si prevede di allestire n. 5 corner all'interno del giardino dell'orto botanico dedicati a 5 tematiche oggetto di discussione. I corner saranno allestiti come se fossero dei piccoli living all'interno del parco dotati solamente di poltroncine e un piccolo tavolino di appoggio. I corner saranno autogestiti dai ricercatori/ricercatrici e non prevederanno alcuna moderazione. Le tematiche a cui ci si potrà candidare sono:

- Cambiamento climatico e equità di genere: Le conseguenze del cambiamento climatico nella vita quotidiana di donne, bambine e bambini: considerare l'impatto di genere per identificare rimedi equi ed efficaci.
- Il benessere di chi sopravvive al cancro: Dieta, sport, attività all'aria aperta, assistenza psicologica possono avere un impatto enorme nel migliorare la qualità della vita di tutti e nello stile di vita dei sopravvissuti al cancro.
- Chi ha paura delle città intelligenti? Ingegneri, giuristi, informatici, ma anche ricercatori appartenenti all'area umanistica discuteranno delle controversie più comuni legate alle città intelligenti a 360 gradi.
- Vita sottomarina e come preservarla: Uno spazio dedicato alla scoperta della vita sottomarina e le minacce alla conservazione degli ecosistemi marini
- Il cibo è sicuro? L'inquinamento potrebbe cambiare le nostre abitudini alimentari in futuro: scopriamo i principi fondamentali per identificare alimenti sicuri e sostenibili e le nuove frontiere in ambito agrifood.

Attività richieste: L'obiettivo dei corner non è presentare, ma intavolare una conversazione. A chi aderisce viene richiesto durante l'evento di presentare in maniera breve ed efficace le proprie ricerche sul tema scelto e condividere riflessioni e spunti applicativi sul proprio ambito di ricerca, instaurando un dibattito con le colleghe e i colleghi provenienti anche da ambiti disciplinari diversi. Il setting informale richiede un coinvolgimento attivo del pubblico al fine di poter stimolare il dialogo e la discussione. Il pubblico verrà chiamato a sedersi nel salotto con i ricercatori per scoprire le ricerche e fare domande.

Pubblico: Pubblico di tutte le età.

Orario: si richiede disponibilità dalle 17.00 alle 19.00. Le postazioni dovranno essere occupate entro le ore 17.00 e non dovranno essere in alcun modo abbandonate prima delle ore 19.00.



Aree scientifiche: Tutti i dipartimenti di UniCa

Descrizione Format: Le Adventure Night sono eventi immersivi, nati dall'evoluzione delle Escape Room, che si svolgono all'interno di luoghi come siti archeologici, palazzi e quartieri storici, musei, parchi naturalistici. Questo tipo di eventi favorisce la divulgazione culturale e la valorizzazione del territorio. Durante il gioco il pubblico partecipante, diviso in squadre, interagisce con l'ambiente circostante scoprendo la ricerca attraverso lo svolgimento di prove integrate in un'unica missione e la risoluzione di casi misteriosi. L'ambiente viene arricchito da storie e personaggi immaginari che offrono stimoli per scoprire la reale storia degli spazi e le ricerche. Per la realizzazione delle Adventure night si utilizza la metodologia della gamification: vengono quindi prese in prestito dal mondo dei giochi e dei videogame delle dinamiche ludiche e applicate in contesti che non nascono con scopo ludico. All'interno del percorso, creato ad hoc in funzione degli obiettivi dell'evento, vengono progettate una serie di prove ed enigmi utili a stimolare l'osservazione, il pensiero laterale, la logica, l'interazione con l'ambiente e i personaggi. Nel caso di Sharper Night 2022 è previsto un grande Playground da esplorare in notturna, l'Orto Botanico, all'interno del quale si muoveranno 15 squadre per raggiungere 20 diversi checkpoint, presidiati dai Ricercatori di Unica. Per superare le prove e risolvere gli enigmi dei diversi checkpoint sarà necessario interagire con i Ricercatori presenti o estrapolare delle informazioni presenti nei paper di Ricerca. In poche parole: un'esperienza all'insegna della scoperta dell'Orto Botanico di Cagliari, guidati dalle scoperte scientifiche dei Ricercatori dell'Università di Cagliari.

Obiettivi format: Il pubblico potrà prenotare la propria partecipazione ed essere coinvolto come giocatore, esploratore dello spazio, con una missione da compiere per la quale è necessario raccogliere le prove e conoscere i dettagli di 20 ricerche scientifiche. I ricercatori e le ricercatrici saranno coinvolti/e come referenti dei diversi Checkpoint secondo tre modalità: come attori o figuranti con interazione diretta con i giocatori, come supervisori del checkpoint con consegna di un paper di ricerca o altro materiale scientifico, come protagonisti di un video di storytelling sui contenuti della ricerca che sarà girato prima dell'evento.

Attività richieste:

Tipologia 1: Attore / Figurante con interazione diretta con i giocatori.

Tipologia 2: Supervisore della tappa con consegna di paper o materiale scientifico

Tipologia 3: Protagonista di video di storytelling (realizzati ad hoc con il supporto dello staff tecnico)

Pubblico: Pubblico over 18 (o eventualmente under 18 se accompagnati da adulto)

Orario:

Si richiede disponibilità per i due turni dalle ore 19.30 alle ore 24.00

1 turno 19.30 - 21.30

2 turno 22.00 - 24.00



Collezioni storie sonore ispirate alle ricerche (podcast)



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DI CAGLIARI

CREA
UniCa
CENTRO
SERVIZI DI ATENEUM
PER L'INNOVAZIONE E
L'IMPRENDITORIALITÀ

Aree scientifiche: Tutti di dipartimenti di UniCa

Descrizione format: I podcast scientifici sono racconti per “soli uditori” e oggi rappresentano una strada interessante per la comunicazione scientifica: migliorano la diffusione delle informazioni scientifiche nel pubblico e agevolano nell’uditore il processo di “sospensione dell’incredulità”. Quindi come avviene nel cinema, anche chi ascolta le storie dei podcast è in grado di immergersi nel racconto, avvicinandosi alle vicende dei protagonisti, immedesimandosi per poi entrare in empatia con i personaggi.

Il racconto così strutturato diventa dunque una vera e propria esperienza che incoraggia successivamente, in seguito all’ascolto, il "dialogo bidirezionale" fra pubblico e ricercatori, accrescendo inoltre il grado di fiducia del pubblico nella scienza, grazie al racconto “umano” della ricerca, trasposta all’interno dei podcast.

Per questo abbiamo pensato di coinvolgere un’esperta di comunicazione e storytelling che si occuperà di realizzare una collezione di storie sonore ispirate dalla ricerca dell’Università. Le registrazioni sonore saranno accessibili dal pubblico attraverso dei QRCode sparsi nell’Orto Botanico e ogni puntata raccoglierà al suo interno minimo 1 e massimo 4 ricerche dell’Università di Cagliari provenienti anche da ambiti disciplinari differenti.

Obiettivi format: L’obiettivo è far scoprire le ricerche attraverso strumenti di comunicazione non convenzionali e attivare l’esperienza dell’utente come una sorta di caccia al tesoro per poter ascoltare tutte le 10 puntate del racconto.

Attività richieste: Per la progettazione dello storyboard e la realizzazione dei podcast i ricercatori/trici che intendono aderire a questo format dovranno inviare entro e non oltre il 15 luglio 2022, tramite mail, il *paper* contenente la ricerca di cui si vuole parlare e rendersi disponibili per un’intervista per eventuali chiarimenti e delucidazioni. Il giorno dell’evento dovranno presiedere indossando una maglietta o un badge di riconoscimento affinché eventuali curiosi possano approfondire i dettagli della ricerca scoperta attraverso l’audio narrazione.

Pubblico: Pubblico di tutte le età.

Orario: dalle 16.00 alle 19.00



Aree scientifiche: Tutti i dipartimenti ma con particolare riferimento ai dipartimenti di:

- Dipartimento di Pedagogia, psicologia, filosofia
- Dipartimento di Lettere, Lingue e Beni Culturali
- Dipartimento di scienze della vita e dell'ambiente (focus tematiche legate alla scoperta dell'orto botanico)

Descrizione format: Coinvolgere le bambine e i bambini significa dare loro occasione di soddisfare la curiosità che li contraddistingue. Le bambine e i bambini infatti, si pongono domande su come funziona il mondo e quali sono le leggi che lo regolano, anche più degli adulti. Sono, infatti, i primi appassionati di scoperte! Attraverso attività ludiche pensate ad hoc, le bambine e i bambini avranno modo di vivere la ricerca scientifica come un'esperienza divertente e scoprire tante curiosità sul luogo in cui si svolge l'evento. I laboratori creativi si svolgeranno nell'anfiteatro in fondo all'Orto Botanico con un allestimento di base fornito dall'organizzazione. Setting e materiali specifici per il laboratorio saranno invece a cura del/lla Ricercatore/trice proponente. Si prevede di organizzare le attività una di seguito all'altra affinché possano essere calendarizzate opportunamente e inserite all'interno del programma.

Un'attività stimolante e con cui hanno familiarità i bambini è il disegno, perciò verrà allestita un wall autoportante dotato di fogli bianchi che nel corso della serata si arricchirà dei contributi creativi disegnati dai bambini, in modo da permettere loro di disegnare in autonomia "cosa è la scienza" e lasciare traccia di sé nell'ambiente.

Attività richieste: I ricercatori e le ricercatrici saranno coinvolti per creare e animare dei laboratori e potranno scegliere quale laboratorio proporre e condurre in base a 5 diverse tipologie: laboratorio narrativo (con utilizzo di albi illustrati e drammatizzazione), laboratorio creativo (con utilizzo di carta, colori, materiali di riciclo e recupero, ecc), laboratorio ludico (ad es. creazione di percorsi con giochi classici all'aperto, giochi di carte, ecc), laboratorio di psicomotricità (ad es. con esercizi di ginnastica, gioco-danza, percorsi fisici), laboratorio sensoriale (con materiali naturali, di riciclo o creati ad hoc per stimolare i 5 sensi).

Pubblico: Bambine e bambini dai 3 ai 12 anni in base alle competenze richieste dal laboratorio.

Orario: dalle 16.00 alle 19.30



Aree scientifiche:

- EU Corner (Presentazione Progetti Europei e Presentazione borse Marie Curie)
- Keynote Speaker's Partner
- Saluti Istituzionali

Descrizione format: Verrà allestito uno spazio apposito sopra una pedana dotata di service audio, video per dare la possibilità ad alcune categorie di relatori di presentare il proprio lavoro. I talk potranno essere, a seconda delle esigenze, moderati da un giornalista oppure essere delle vere e proprie presentazioni. Gli interventi saranno inseriti all'interno del programma in maniera consequenziale e il pubblico avrà modo di seguire gli interventi seduto in alcune sedie o in piedi. Si prevedono di organizzare max 12 interventi da 15 minuti ciascuno. E' inoltre prevista una sessione di circa 30 minuti dedicata ai saluti Istituzionali.

Obiettivi format: condividere con il pubblico alcune esperienze su cosa significa fare ricerca in Europa (EU funded) e più in generale dare voce agli stakeholders coinvolti nel progetto.

Attività richieste: Si richiede di presentare un abstract del talk che si intende realizzare, il titolo dell'intervento e il nome del relatore e/o della relatrice. Tutti gli interventi dovranno essere costruiti attorno al macro tema narrativo dell'intero evento ovvero della SCOPERTA.

Pubblico: Tutta la cittadinanza.

Orario: dalle 16.00 alle 19.30

NOTA: qualora il budget dovesse consentire di allestire anche un service luci, lo slot dei talk potrebbe terminare alle 22.00/22.30 anziché alle 19.30 e quindi si potrebbero prevedere più interventi. Ad ogni modo si consiglia di non superare nel programma i 20 interventi e non superare in alcun modo i 20 minuti per ciascun intervento (che potrà prevedere un unico speaker o al massimo due relatori sullo stesso tema).



Il FORM va compilato tante volte
quanti sono i FORMAT ai quali si
intende aderire

Deadline ore 23.00 del 04.07.2022

Per qualsiasi dubbio o informazione scrivere a

researchersnight@unica.it