

# Un tesoro di scienza al CNR: una caccia al tesoro a squadre per scoprire l'Area Territoriale di Ricerca di Firenze

Chiara D'Errico<sup>a</sup>, Francesca Rossi<sup>b</sup>, Andrea Ienco<sup>c</sup>, Francesco Romano<sup>d</sup>,  
Valentina Grasso<sup>a</sup>

<sup>a</sup> Consiglio Nazionale delle Ricerche – Istituto di BioEconomia (CNR-IBE, Sesto Fiorentino (FI))

<sup>b</sup> Consiglio Nazionale delle Ricerche – Istituto di Fisica Applicata Nello Carrara (CNR-IFAC), Sesto Fiorentino (FI)

<sup>c</sup> Consiglio Nazionale delle Ricerche – Istituto di Chimica dei Composti OrganoMetallici (CNR-ICCOM), Sesto Fiorentino (FI)

<sup>d</sup> Consiglio Nazionale delle Ricerche – Istituto di Informatica Giuridica e Sistemi Giudiziari (CNR- IGSG), Firenze (FI)

## 1. Introduzione

Un approccio tradizionalmente usato dagli enti di ricerca come il Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR) per far conoscere le proprie aree di ricerca alla cittadinanza è quello delle cosiddette “Porte Aperte” in cui ricercatori e ricercatrici guidano i visitatori all'interno dei laboratori e delle strutture e raccontano loro la ricerca che vi si svolge. Questo tipo di approccio, basato su una comunicazione di stampo maggiormente *top-down*, viene via via abbandonato negli ultimi anni in favore di una comunicazione basata sul *public engagement* (Besley *et al.*, 2018, pp. 708-730). In particolare, i *serious game* sono uno strumento che si sta facendo sempre più largo tanto nella didattica delle scienze quanto nella divulgazione pubblica, in eventi dedicati (Kara, 2021).

Questo tipo di attività rientra in quella che viene comunemente chiamata didattica informale, cioè un tipo di apprendimento basato non su un programma da seguire e una pianificazione schematica della lezione, ma su un apprendimento in cui gli individui imparano attraverso l'interazione con il gruppo e con le situazioni a cui sono esposti. Il format della “Caccia al tesoro” può essere un esempio puntuale di questo tipo di didattica: gli individui interagiscono con una serie di situazioni in cui devono applicare un ragionamento deduttivo per risolvere giochi ed enigmi, effettuare gioco di squadra e riuscire a mettere in pratica ciò che si apprende su un determinato argomento (Doan *et al.*, 2021).

L'idea della “Caccia al tesoro” è nata con l'intento di costruire una propo-

sta coinvolgente e “ludica” capace di attrarre ragazzi e famiglie a visitare l’Area Territoriale di Ricerca CNR di Firenze, collocata in una zona periferica della città di Firenze e dello stesso Comune di Sesto Fiorentino, di cui fa parte a livello amministrativo, in occasione della manifestazione “ScienzEstate” a Giugno 2023. L’evento si è infatti svolto nell’ambito della manifestazione di divulgazione scientifica “ScienzEstate” organizzata dall’Università degli Studi di Firenze, tramite OpenLab, Centro di Servizi per l’educazione e la divulgazione scientifica. “ScienzEstate” è un evento ricorrente organizzato nella prima quindicina del mese di giugno dall’Università degli Studi di Firenze presso le sue varie sedi per avvicinare il pubblico delle famiglie al mondo della scienza. Una delle sedi di questa manifestazione è il Polo Scientifico di Sesto Fiorentino, dove si trovano alcune delle facoltà scientifiche dell’università fiorentina e dove è collocata l’Area CNR di Firenze, che aderisce quindi ormai da molti anni a questo evento. Nel passato l’Area della Ricerca di Firenze aveva spesso configurato la propria partecipazione alla manifestazione come un evento di porte aperte degli istituti di ricerca dell’Area, con una disposizione maggiormente tradizionale di banchi informativi e dimostrativi sulle attività svolte dai ricercatori e visite ai laboratori. Nei primi anni l’adesione era stata piuttosto alta, con qualche centinaio di partecipanti che intervenivano nelle due serate dell’evento avendo modo di visitare il CNR e interagire con i ricercatori presenti; successivamente il numero di partecipanti è andato diminuendo probabilmente perché la proposta non si era molto rinnovata e certamente per via della collocazione degli edifici dell’Area ad una distanza di circa 15 minuti a piedi rispetto agli edifici dell’università in cui si svolge la maggior parte delle attività di “ScienzEstate”. Nel 2023, quindi, il Gruppo Divulgazione di Area, del quale fanno parte i referenti dei diversi istituti CNR dell’Area di Firenze, ha ideato un diverso evento con una forte impronta di coinvolgimento e di gioco sia per i ricercatori sia per il pubblico, come la “Caccia al tesoro”. La proposta, oltre a essere innovativa rispetto a quanto fatto nel passato, aveva l’obiettivo di attrarre un pubblico diverso dall’abituale frequentatore di questi eventi composto di bambini, famiglie ma anche adolescenti non necessariamente interessati alla ricerca scientifica in prima istanza, ma comunque incuriositi dal gioco e dalla competizione. Una proposta di public engagement per far conoscere sia le attività di ricerca, tramite le prove approntate dai ricercatori, sia la struttura stessa, grazie al fatto che i giocatori per poter proseguire nel gioco avrebbero dovuto esplorare l’Area. Opportunità di interazione con i ricercatori e di visita ai laboratori sono infatti generalmente apprezzate dal pubblico dei festival scientifici (Jensen *et al.*, 2014, pp. 557-573)

e sono un'occasione per gli istituti di ricerca di farsi conoscere dalla cittadinanza (Entradas *et al.*, 2017, pp. 771-788).

Il primo obiettivo dei ricercatori è stato, quindi, quello di aprire i laboratori e le strutture dell'Area ai cittadini perché potessero incontrare i ricercatori e conoscere più da vicino la ricerca, il CNR e i progetti e le attività che si svolgono all'interno dell'Area della Ricerca di Firenze. Si è scelto quindi di costruire un percorso costellato di diverse tappe, un miniviaggio tra le competenze e le attività che quotidianamente si svolgono negli istituti CNR. Prediligendo il carattere ludico, le prove sono state costruite per "incuriosire" piuttosto che "formare" e trasmettere contenuti, antepoendo all'approfondimento la molteplicità, che è tratto fondante del profilo multidisciplinare dell'ente.

All'interno del Gruppo Divulgazione di Area è stato creato un comitato organizzatore che ha coordinato tutte le fasi dell'organizzazione, realizzato i materiali e costruito l'evento. Per la partecipazione sono stati contattati i ricercatori tramite mailing list dell'Area e si è verificata la disponibilità a partecipare. Il comitato organizzatore ha anche tenuto i contatti con la sede centrale del CNR per coordinare l'evento in preparazione con gli altri che, in tutto il Paese, sono stati organizzati per celebrare i 100 anni del CNR. Infatti, il periodo compreso fra novembre 2022 e novembre 2023 è stato individuato dal CNR per celebrare la ricorrenza dei 100 anni dalla fondazione dell'ente. per questo motivo sono stati organizzati eventi, seminari e iniziative di divulgazione scientifica aperti a ricercatori e cittadinanza per far conoscere le attività di ricerca svolte all'interno dei laboratori delle varie aree di ricerca in Italia e all'estero. La caccia al tesoro si inserisce in questo contesto.

## *2. La struttura dell'evento*

La "Caccia al tesoro" è stata inserita come evento di un'unica serata (14 giugno 2023 del programma di "ScienzEstate" presso l'Area di Ricerca con una proposta di due turni di gioco, della durata di circa due ore ciascuno, per permettere a un maggior numero di persone di partecipare per rispettare la capienza massima di persone all'interno dei laboratori. In ciascun turno di gioco sono stati costruiti due percorsi alternativi strutturati in otto prove ciascuno, prevedendo una durata massima di circa 12 minuti per prova. In totale sono state predisposte 15 postazioni tematiche, cercando di coprire tutti gli istituti dell'Area presenti all'evento, con una postazione, comune a entrambi i percorsi, incentrata sul tema del Centenario del Consiglio Nazionale delle Ricerche.

Per ciascun turno i partecipanti sono stati organizzati in 8 squadre, in modo che ci fossero 4 squadre in gioco per ogni percorso (percorso A e percorso B), composto ognuno da 8 prove. Le prove si sono svolte in maggioranza in postazioni allestite nello spazio aperto comune interno all'Area della Ricerca, prevedendo che due postazioni per ogni percorso fossero situate in due diversi laboratori dando così modo di "entrare" fisicamente in alcuni luoghi della ricerca. In entrambi i percorsi era presente la postazione "CNR per cento" dedicata al Centenario del CNR. Ciascuna postazione era riconoscibile grazie ad un titolo accattivante connesso alla tematica scientifica del gruppo di ricercatori che la curava (vedi tabella 1). La dinamica di gioco, per evitare sovrapposizioni e ritardi, è stata organizzata prevedendo, per le 8 squadre in gara, una partenza cronologicamente contemporanea ma da una postazione diversa per ciascuna squadra, come riportato in tabella 1.

Percorso	Titolo e descrizione	Squadra
A	<i>6 Conosci il legno?</i> LABORATORIO: Per i più piccoli, attività pratiche con provini di legno: stima e conteggio anelli, densità del materiale. Per gli adulti quiz rapidi per sfatare luoghi comuni sugli edifici in legno. Durata: 6 minuti	Rossa
A	<i>1 In nome della legge</i> Le persone, partecipando a un gioco a quiz a risposta multipla, hanno potuto acquisire nozioni sull'importanza di conoscere le parole di leggi e atti dell'amministrazione per poter comprendere a pieno i propri diritti e doveri. Durata: 6 minuti	
A	<i>11 Occhio al laser</i> Tra virus e ferite, specchi e barriere, costruisci il percorso migliore per colpire il bersaglio con la luce di un laser. Durata: 7 minuti	Blue
A	<i>2 Qualcosa di nuovo sotto il sole</i> LABORATORIO - Esempio di produzione di energia elettrica dal sole - Si illustrano le nuove tecnologie PV e il meccanismo di funzionamento di una DSSC. Per passare la prova la squadra dovrà costruire una mini-cella solare DSSC. Durata: 12 minuti	
A e B	<i>12 Al CNR per 100</i> Domande a quiz sulla storia del Consiglio Nazionale delle Ricerche. Durata: 6 minuti.	Verde (A) Azzurra (B)
A	<i>9 Batterie dall'aria</i> Dopo una breve introduzione alla chimica delle batterie con riferimento al reperimento di materiali critici, i giocatori hanno affrontato una prova pratica di realizzazione di una batteria Al-aria. Durata: 6 minuti	
A	<i>7 Tutti giù per terra</i> Breve introduzione sulla biologia del suolo. Gioco per grandi e piccini sulle reti trofiche. Accenno ai servizi ecosistemici, ruolo della gestione antropica. Durata: 6 minuti.	Rosa

## Un tesoro di scienza al CNR

A	<i>16 Giochi in legno per la scienza</i> Testa le tue abilità sia scientifiche che manuali con i giochi di legno. Gioca con il paradosso meccanico e resisti all'attrazione magnetica del gioco spaziale. Durata: 6 minuti	
B	<i>4 Viaggio in un mondo nascosto</i> LABORATORIO (Centro Microscopie Elettroniche-CEME) - Visione al microscopio elettronico di alcuni campioni di varia natura (animali, vegetali, etc.): per passare la prova i partecipanti dovranno indovinare il nome di almeno 3 campioni, grazie ad alcuni indizi. Durata: 10 minuti	Arancio
B	<i>3 La domanda giusta salva la vita</i> Una breve presentazione illustra la video campagna sull'Ictus; poi ai partecipanti vengono proposte alcune semplici domande sui sintomi e quale sia la cosa giusta da fare se si sospetta un ictus. Durata: 6 minuti.	
B	<i>13 Brancacci point of view</i> Attraverso un tablet i partecipanti possono navigare all'interno del modello virtuale della cappella Brancacci e cercare un personaggio o un particolare dei dipinti della Cappella anche con l'ausilio della lente, che permette di attivare la visualizzazione UV e scoprire dettagli che ad occhio nudo non si vedono. Durata: 10 minuti	Gialla
B	<i>8 Che tempo farà?</i> LABORATORIO (sala meteo LaMMA) Una presentazione su come si fanno le previsioni meteo e poi per superare la prova i partecipanti devono esibirsi nella registrazione del bollettino meteo, in video. Durata: 8 minuti	
B	<i>5 Misurare o monitorare?</i> Dopo una breve introduzione con esempi su misura e monitoraggio, i partecipanti verranno «sfidati» a trovare in specifiche pagine di articoli selezionati frasi riferiti a questi due concetti e dovranno collocarle correttamente su una scheda in queste due categorie. Durata: 10 minuti	Azzurra
B	<i>14 Costruire le molecole</i> Dopo una breve introduzione sul concetto di atomo, molecola e legame chimico, la squadra dovrà costruire una molecola usando modelli molecolari «Ball and Stick. A seconda della composizione della squadra potranno essere scelti modelli di molecole con gradi diversi di difficoltà. Durata: 8 minuti	Viola
B	<i>15 Quando la luce è magia</i> La squadra, dopo aver compreso attraverso giochi/esperimenti le proprietà fondamentali della luce, dovrà dimostrare di riuscire a manipolare la luce con una fibra di acqua! Durata: 10 minuti	

Tabella 1. Titolo e breve descrizione delle attività all'interno dei percorsi della caccia al tesoro.

L'attività 12 è in comune ai due percorsi.

Viene anche indicata la postazione di partenza delle 8 squadre

In ciascun turno di gioco quindi, 4 squadre hanno svolto la caccia al tesoro seguendo le tappe del percorso A e altre 4 squadre le prove del percorso B (Grasso *et al.*, 2023). Per far entrare i partecipanti nella dinamica di gioco proposta è stata consegnata una mappa del tesoro (figura 1) che, partendo dagli edifici e dagli spazi dell'Area della Ricerca, ne ha ridisegnato gli elementi in una chiave coerente con l'immaginario dei pirati. Quindi la mensa del CNR è diventata "La taverna dell'Alchimista", il bar trasformato ne "La mescita di Bohr", passando per "Il melo di Newton" e "Il glicine di Linneo", in una combinazione di personaggi del mondo della scienza e luoghi dell'immaginario delle storie dei pirati.

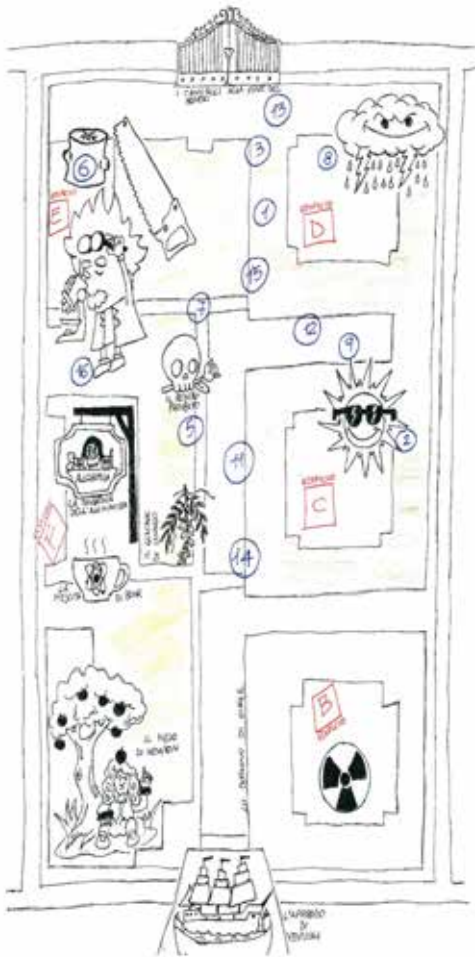


Figura 1. Mappa di gioco con indicazione delle postazioni e dei luoghi in cui sono stati nascosti gli indizi del tesoro

Le postazioni di gioco illustrano la varietà di argomenti e di ambiti della ricerca che si svolge al CNR. Come si può vedere nella tabella 1, le prove riguardavano ambiti di ricerca scientifica più tradizionali come la chimica, con il laboratorio dedicato alla costruzione di una cella solare o la prova in cui si dovevano costruire molecole chirali tramite un kit di modelli molecolari, la fisica con il laboratorio di ottica e laser, ma anche ambiti meno conosciuti ai cittadini, come per esempio il laboratorio del legno o la postazione dedicata alla conservazione dei beni culturali in cui attraverso un visore di realtà virtuale si poteva visitare la Cappella Brancacci restaurata dai ricercatori dell'Istituto di Scienze del Patrimonio Culturale. Anche la parte umanistica del CNR, un ambito di ricerca che forse molti non associano a un ente di ricerca, è stata rappresentata con l'Istituto di Informatica Giuridica e Sistemi Giudiziari che ha proposto ai partecipanti un gioco sulle parole del diritto e sul loro significato. Entrando nei laboratori poi si è visto da vicino la sala meteo del Consorzio LaMMA, dove si doveva realizzare un bollettino meteo; il Ce.M.E. (Centro di Microscopie Elettroniche "Laura Bonzi"), ma anche quello dove si sviluppano celle fotovoltaiche di nuova generazione basate su coloranti organici.

Terminate le prove del proprio percorso di gioco, ogni squadra doveva recarsi alla postazione finale in cui riceveva un indizio sotto forma di indovinello. La soluzione indicava loro un luogo dell'Area dove era nascosto uno degli 8 tasselli di un puzzle contenente una frase nascosta, il tesoro. La soluzione della "Caccia al tesoro" era quindi la composizione della frase nascosta nel puzzle che si poteva risolvere solo con l'aiuto di tutti. La frase era una citazione di Albert Einstein: «Non ho talenti speciali. Sono solo appassionatamente curioso». Tutte le squadre partecipanti hanno ricevuto dei piccoli premi, principalmente gadget forniti da "ScienzEstate", gadget del Centenario CNR, e dell'Area di Ricerca di Firenze.

La scelta di impostare la "Caccia al tesoro" non come un gioco competitivo con una classifica in ordine di arrivo, ma come un gioco collaborativo in cui ogni squadra deve lavorare insieme e coordinarsi per poter completare il puzzle, è stata dettata da un duplice obiettivo: da un lato far in modo che in un'occasione di incontro festoso fra ricercatori e pubblico fosse più gratificante per i partecipanti non essere divisi in vincenti e perdenti, e dall'altro per sottolineare l'obiettivo didattico del valore del lavoro congiunto delle squadre verso un fine comune, come accade anche nel mondo della ricerca.

La ricerca scientifica, infatti, non è fatta da singoli scienziati o scienziate che con un'unica scoperta porta avanti la propria disciplina, ma al contrario è

un'operazione collettiva, in cui un'intera comunità scientifica lavora per grandi o piccoli passi alla soluzione di sfide articolate e complesse. Inoltre, la scienza odierna è sempre più interdisciplinare, e l'impostazione della "Caccia al tesoro" ha voluto rappresentare proprio questi aspetti di cooperazione e interdisciplinarietà, elementi fondanti anche del Consiglio Nazionale delle Ricerche.

### *3. La comunicazione dell'evento*

Una parte importante del lavoro è stata la comunicazione dell'evento che si è svolta sia attraverso i canali di "ScienzEstate", con la presenza nel programma generale dell'iniziativa, sia tramite i canali social del CNR.

L'evento ha fatto parte della vasta gamma di conferenze, mostre e iniziative organizzate dal CNR per il Centenario della sua fondazione, ed è stato inserito nel programma ufficiale; il materiale promozionale e di stampa è stato quindi creato in linea con la grafica ufficiale prevista per il Centenario, arricchendola degli elementi originali connessi alla peculiarità della "Caccia al tesoro". Tutto è stato realizzato con le competenze interne dei ricercatori parte del Gruppo Divulgazione di Area.

Sono state realizzate cartoline di invito, locandine, roll-up, grafiche personalizzate per ciascuna postazione e il puzzle con la frase finale (figura 2), oltre una mappa di gioco (figura 1).

A tutti i partecipanti sono stati distribuiti dei gadget relativi al Centenario CNR, forniti dall'ufficio Comunicazione del CNR, e degli shopper con i riferimenti dell'Area CNR di Firenze, che sono stati realizzati dal Gruppo Divulgazione; piccoli elementi utili a diffondere l'immagine dell'Ente.

Anche il sito web dell'Area della ricerca e quelli dei singoli istituti sono stati usati per dare diffusione all'iniziativa.

### *4. Feedback e partecipazione*

Per valutare la partecipazione all'evento ci siamo basati su due parametri riferiti sia ai ricercatori sia al pubblico.

Il primo è quello relativo alle presenze: all'organizzazione hanno partecipato 40 persone di cui la maggior parte ricercatori dell'Area, oltre a tecnici e amministrativi. Inoltre, alla buona riuscita della serata hanno contribuito alcuni studenti di scuole superiori presenti al CNR di Firenze nell'ambito degli stage PCTO (Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento) che hanno parteci-

Un tesoro di scienza al CNR



Figura 2

Roll up; cartolina e locandina dell'evento; grafica di una postazione di gioco

pato all'organizzazione della serata facendo da accompagnatori per le squadre. Alla serata hanno partecipato in tutto 120 giocatori, suddivisi nei due turni (59 al primo e 61 al secondo turno), in larga parte famiglie con bambini.

Abbiamo inoltre cercato di effettuare una valutazione dell'evento attraverso due sondaggi, uno sottoposto ai ricercatori e l'altro al pubblico. La percentuale di risposte non è stata ottimale, con meno della metà dei ricercatori e del pubblico che ha risposto al sondaggio. Sono state tuttavia date delle risposte che abbiamo ritenuto interessanti.

Fra le motivazioni che hanno spinto i ricercatori a partecipare all'evento, la necessità di collaborazione con gli altri colleghi e la volontà di far conoscere il CNR sono primarie, seguite anche dalla volontà di far conoscere il proprio lavoro al pubblico. Componenti più puramente emotive come l'incontro con il pubblico e i colleghi, o il divertimento, rivestono un ruolo meno importante per chi ha risposto al sondaggio.

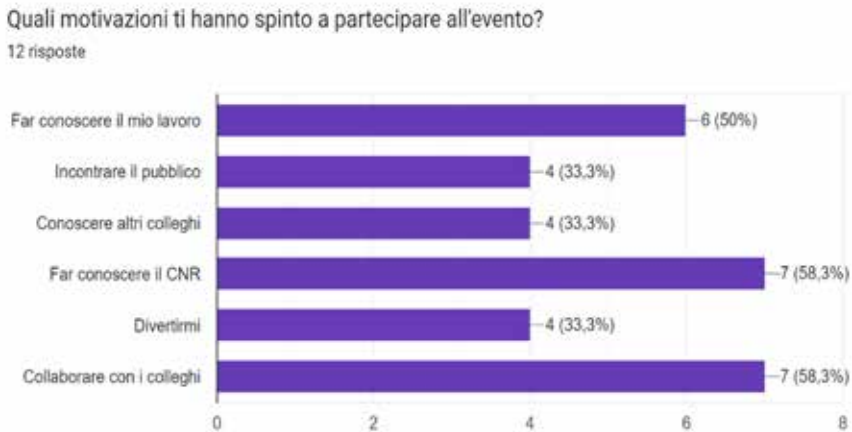


Figura 3

Motivazioni per la partecipazione alla “Caccia al tesoro” da parte dei ricercatori

Fra il pubblico le risposte ottenute al sondaggio sono solo 9, di cui più della metà (55,6%) ha affermato di non essere a conoscenza della presenza del CNR a Sesto Fiorentino, ma che ha trovato l'evento utile per conoscere meglio l'Area della ricerca del loro territorio (88,9%).

Fra gli aspetti da implementare in futuro c'è sicuramente quello relativo alla valutazione dei risultati ottenuti in termine di feedback sia da parte dei ricerca-

tori che, soprattutto, del pubblico, cercando di aumentare la percentuale di chi risponde al sondaggio post-evento, arrivando a coprire almeno il 50-60% dei partecipanti.

### *Ringraziamenti*

Gli autori ringraziano tutti i colleghi che hanno reso possibile l'evento e i seguenti progetti: Progetto LeDiS (<https://ledis.ibe.cnr.it/>) progetto finanziato a valere sul FSC (Fondo per lo Sviluppo e la Coesione) e che rientra nell'ambito di Giovanisì ([www.giovanisi.it](http://www.giovanisi.it)), il progetto della Regione Toscana per l'autonomia dei giovani, CHANGEGAME, finanziato dal CNR, RM@Schools 4.0 - Raw Matters Ambassadors at Schools (project agreement No. 20069) finanziato dal European Institute of Innovation and Technology (EIT), un ente dell'Unione Europea e dal Progetto Ictus: Comunicazione & Innovazione (<http://www.ictus3r.it>). Si ringrazia il CenTraTec (Centro per il Trasferimento Tecnologico) dell'Area CNR di Firenze e l'Unità Comunicazione CNR per la fornitura dei gadget distribuiti ai partecipanti.

### *Bibliografia*

- Besley J.C., Dudo A., Yuan S. (2018), *Scientists' views about communication objectives*, «Public Understanding of Science», 27 (6), pp. 708-730, <https://doi.org/10.1177/0963662517728478>.
- Doan N., Çavu S., Güngören S. (2011), *Investigating Science Concepts in the Museum Like Treasure Hunting*, «Creative Education», 2, 1-9. doi: 10.4236/ce.2011.21001.
- Einstein A. (1952), *Lettera a Carl Seelig* (11 Mar 1952), Einstein Archive, 39-013.
- Entradas M., Bauer M.M. (2017), *Mobilisation for public engagement: Benchmarking the practices of research institutes*, «Public Understanding of Science», 26 (7), pp. 771-788. doi: 10.1177/0963662516633834.
- Grasso V. et al. (2023), *Un tesoro di scienza al CNR: report tecnico dell'evento del 14-06-2023*, Zenodo, <https://doi.org/10.5281/zenodo.8347889>.
- Jensen E., Buckley N. (2014), *Why people attend science festivals: Interests, motivations and self-reported benefits of public engagement with research*, «Public Understanding of Science», 23, pp. 557-573. doi: 10.1177/0963662512458624.
- Kara N. (2021), *A Systematic Review of the Use of Serious Games in Science Education*, «Contemporary Educational Technology», 13 (2), ep295, <https://doi.org/10.30935/cedtech/9608>.
- Spencer-Briggs J.L., Rourke J.P. (2023), *A New Bridging "Introduction to University*

*Chemistry*” Module for Cardiff University, «J. Chem. Educ.», 100, pp. 554-563. doi: 10.1021/acs.jchemed.2c00654.

<https://www.openlab.unifi.it/vp-363-scienzestate-2023.html#>.

<https://www.openlab.unifi.it/>.

<https://centenario.cnr.it/>.

[https://www.openlab.unifi.it/upload/sub/immagini/argomento3/SCIENZESTATE%202023/Libretto\\_web.pdf](https://www.openlab.unifi.it/upload/sub/immagini/argomento3/SCIENZESTATE%202023/Libretto_web.pdf).

<https://centenario.cnr.it/evento/un-tesoro-di-scienza-la-caccia-al-tesoro-per-scoprire-il-cnr/>.

<http://www.area.fi.cnr.it/index.php/it/news-list/235-un-tesoro-di-scienza-la-caccia-al-tesoro-per-scoprire-il-cnr>.