

Syllabus analitico del corso di *Logica e Problem Solving* (1° semestre 2019–20)

Flavio Zelazek

Docente a contratto esterno

flavio.zelazek@uniroma2.it

Il corso, come spiegato nel [programma online](#), ha una natura prettamente laboratoriale, essendo finalizzato non tanto all'acquisizione di nozioni teoriche da parte degli studenti, quanto al potenziamento delle loro *abilità pratiche* di risoluzione dei problemi, e specificamente al rafforzamento della loro capacità di applicare il proprio bagaglio teorico a problemi concreti di consulenza aziendale.

Pertanto, il corso non ha testi di riferimento, né richiede altri materiali didattici oltre ai numerosi esercizi di problem solving su cui si lavorerà di volta in volta, e che verranno distribuiti nel corso di ciascuna lezione. Solo alla fine del seminario verrà data una *bibliografia d'approfondimento*, utile per chi vorrà ulteriormente studiare i fondamenti teorici delle euristiche (strategie generali di risoluzione dei problemi) che verranno impiegate nel corso dell'attività didattica, e per chi vorrà consolidare le proprie abilità di problem solving continuando a esercitarsi autonomamente.

Nell'intero arco del corso, e in particolar modo nella lezione introduttiva, verranno forniti cenni teorici sui seguenti temi: *logica deduttiva e non-deduttiva; euristiche per la risoluzione di problemi; decision making*.

Si ricorda che, per conseguire i 3 CFU erogati dal seminario, è necessario frequentare *almeno 5 delle 6 lezioni previste*, di cui obbligatoriamente *l'ultima* (24 gennaio 2020), in cui verrà somministrato un test finale non valutativo.

Il **calendario dettagliato** del corso, con le date e i contenuti delle singole lezioni, è riportato a pagina 3.

La didattica ruoterà attorno alle seguenti attività:

- **Esercitazioni individuali:** consistono nello svolgimento dei test di problem solving usati da una nota società di consulenza manageriale in fase di selezione

- **Attività laboratoriali:** occupano la maggior parte del tempo di lezione, e comprendono varie forme di lavoro di gruppo organizzate all'interno di una *Gara di Problem Solving* a squadre
- **Simulazione di una consulenza manageriale:** è la simulazione di una *case interview* in cui si affronta un caso di consulenza in modo dinamico (un esempio di *problem solving complesso*, “non strutturato”)
- **Caccia al tesoro:** si tratta di un'impegnativa attività di *problem solving esperienziale*, in parte svolta all'aperto

Parallelamente alle attività d'aula, sono previste due attività da svolgere fuori lezione, entrambe facoltative:

- **Esercizi autonomi:** problemi logico-matematici in ambiti diversi da quello economico, da svolgere tra una lezione e l'altra
- **Gioco online di problem solving:** un gioco basato sul ragionamento induttivo, a cui è possibile partecipare online in tempo reale

I test serviranno, oltre che all'*allenamento* delle abilità di problem solving (e alla preparazione ad analoghi *test di selezione* nel mondo del lavoro), anche all'*autovalutazione* dei miglioramenti conseguiti nell'arco del seminario.

La maggior parte dei problemi sulla cui risoluzione si confronteranno le squadre della *Gara di Problem Solving* saranno tratti dai materiali per le esercitazioni; alcuni di essi verranno svolti con l'aiuto di EXCEL (o meglio, di fogli di calcolo “Google Sheets” messi a disposizione online).

Gli esercizi autonomi, insieme ad alcuni problemi aggiuntivi di tipo logico-matematico da svolgere direttamente in aula, verranno sfruttati per effettuare una ricognizione delle euristiche utilizzate per la loro risoluzione, dopo averle fatte emergere esplicitamente grazie alla discussione di gruppo.

Inoltre, i punteggi derivanti dalla risoluzione degli esercizi autonomi e dalle sessioni di gioco online contribuiranno al punteggio che le squadre realizzeranno in aula.

Tutti i partecipanti al corso saranno iscritti a una *mailing list* e avranno accesso a una *cartella online* condivisa, su cui di volta in volta verranno caricati vari materiali utili all'attività didattica (tra cui i risultati dei test, i regolamenti delle attività ludiche e i relativi punteggi).

Il corso è di tipo *blended* e segue l'approccio **BYOD**: affinché gli studenti possano accedere agevolmente all'infrastruttura online del corso (per partecipare alla Gara e utilizzare i fogli di calcolo online in tempo reale), si raccomanda che *almeno* tre membri di ciascuna squadra (la cui composizione è consultabile sulla cartella online) portino con sé un *dispositivo connesso al Web*.

<p>ven. 22-11-2019 ore 14:00–17:00 (Aula P3)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Introduzione: teoria e pratica della logica - Esercitazione (test iniziale) - Organizzazione della Gara di Problem Solving - Spiegazione del gioco online
<hr/>	
<p>ven. 29-11-2019 ore 14:00–17:00 (Aula P11)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cenni teorici e storici sul problem solving - Esercitazione - Sessione di gara
<hr/>	
<p>ven. 06-12-2019 ore 14:00–17:00 (Aula T7)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Esercitazione - Sessione di gara
<hr/>	
<p>ven. 13-12-2019 ore 14:00–17:00 (Aula P11)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Esercitazione - Sessione di gara - Simulazione di una consulenza manageriale
<hr/>	
<p>ven. 17-01-2020 ore 14:00–17:00 (Aula P11)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Esercitazione - Sessione di gara
<hr/>	
<p>ven. 24-01-2020 ore 14:00–17:00 (Aula P11)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Esercitazione (test finale) - Sessione di gara - Caccia al tesoro - Premiazione della Gara di Problem Solving
