

BANDO 367.467 TEC CID ETHICS

top/Default per Prova scritta B



Alla candidato/a è richiesto di elaborare un parere sintetico di valutazione etica di due diversi progetti di ricerca di ambito non clinico, simulando il rilascio di tale parere da parte di un comitato/commissione per l'etica della ricerca di un ente o università. Qui di seguito, è presentato un abstract per ciascuno di essi. Il/la candidato/a dovrà rispondere a entrambi i quesiti.

La valutazione effettuata dovrà mettere in luce le implicazioni di etica della ricerca presenti in ciascuno dei progetti, inclusi eventuali profili giuridici e criticità metodologiche. La valutazione etica del progetto (ethical assessment) terminerà con un giudizio sul progetto che potrà essere di approvazione / non approvazione / approvazione condizionata e/o con raccomandazioni, compreso il suggerimento di eventuali misure/procedure che garantiscano la sostenibilità etica nel corso dello svolgimento del progetto.

1° Quesito

Saper riconoscere, prevedere e imitare le azioni altrui sono abilità mediate dal meccanismo neurologico definito dello "specchio" che si basa sulla corrispondenza tra le attivazioni sensorimotorie durante l'esecuzione di un'azione da parte di un soggetto e le attivazioni sovrapposte che nello stesso soggetto sono evocate dall'osservazione di quella stessa azione quando essa è compiuta da un altro soggetto. Lo studio si propone di misurare quantitativa le prestazioni motorie, valutando i cambiamenti motori prima e dopo l'allenamento con la tecnica di riabilitazione dell'Action Observation Therapy (AOT). L'AOT si basa appunto sul sistema dei neuroni specchio: l'osservazione di un'azione eseguita da un'altra persona attiva i neuroni specchio nel cervello dell'osservatore, potenzialmente migliorando le capacità motorie. Il training che si basa su questo meccanismo si è dimostrato infatti efficace nel recupero delle funzioni motorie compromesse da malattie neurali e muscolari. Lo studio prevede due esperimenti che coinvolgono 200 soggetti sani (età 18-60), assegnati in modo randomizzato a uno dei due. Nel primo esperimento, ai partecipanti è chiesto di osservare dei video che presentano azioni complesse eseguite da un modello virtuale di arto superiore, ad esempio afferrare piccoli oggetti con delle pinze. Nel secondo esperimento, sono presentati invece movimenti in cui è coinvolto tutto il corpo, ad esempio afferrare e maneggiare oggetti posti a diverse altezze e distanze. I video, della durata di 2 minuti, sono proposti in realtà virtuale tramite un visore in 3D. Al termine della fase di osservazione è richiesto di eseguire più fedelmente possibile le stesse azioni osservate. Durante l'esecuzione dei compiti motori è eseguita l'analisi del movimento e la valutazione elettromiografica con sensori di superficie non invasivi. Per ogni sessione, è valutata la performance nella riproduzione del movimento in termini di velocità e accuratezza di esecuzione. L'esperimento è ripetuto una seconda volta a distanza di qualche mese con un gruppo di partecipanti selezionato (quelli che hanno ottenuto le migliori performance). Nello studio vengono raccolti campioni di saliva con un tampone orale, con lo scopo di misurare il cortisolo durante l'attività (ormone dello stress).

2° Quesito

Il secondo progetto riguarda una ricerca complessa di tipo bioagroalimentare e di scienze sociali. Il progetto si propone di introdurre una nuova varietà agricola (non OGM) in più Paesi UE (5) ed extra UE (4). Al fine di ottimizzare le coltivazioni vengono preventivamente fatti rilievi chimico-biologici sui terreni e le acque, e studi climatici anche attraverso droni. Viene inoltre raccolta l'opinione e le valutazioni degli agricoltori coinvolti nei diversi Paesi (circa un centinaio per Paese) attraverso questionari somministrati nell'arco dei tre anni del progetto. Altresì, viene raccolta la valutazione del programma di sviluppo agricolo di alcuni dirigenti dei rispettivi Paesi UE (in totale 31). Il prodotto agricolo in questione viene inoltre so-

prove di assaggio da parte di una cinquantina di persone comuni (adulti) in apposite sessioni organizzate nei diversi Paesi. A queste persone, reclutate in sagre e feste di piazza, viene poi somministrato un questionario di gradimento.

Punteggio di default: 40

Formato risposta: HTML Editor

Inserimento testo: SI

Dimensione del riquadro di input: 40

Consenti allegati: 0

Allegati richiesti: 0

Tipi di file accettati:

Codice identificativo:

Modello di risposta

Feedback generale:

Tag:

Consente la creazione di domande la cui risposta può essere il caricamento di file e/o la redazione di un testo online. La risposta dovrà essere valida manualmente.