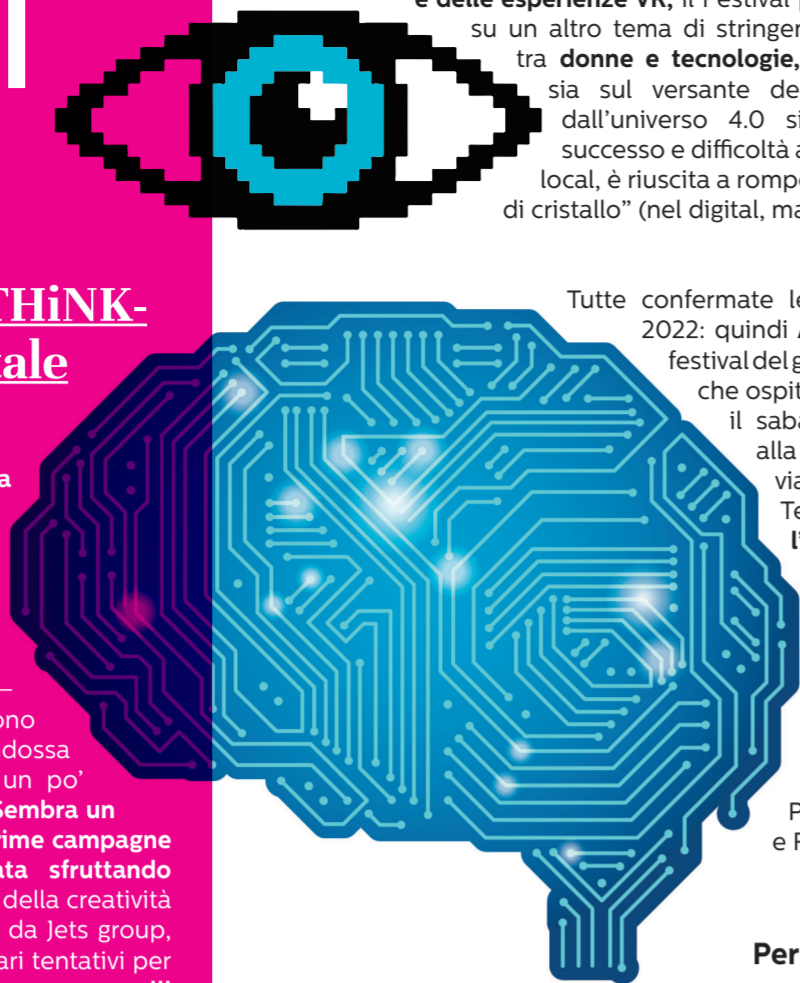


IL FUTURO È GIÀ SOTTO AI TUOI OCCHI

Dal 12 al 14 maggio torna THiNK-Festival della Cultura digitale

Intelligenza artificiale, metaverso, gaming, social media e nuove tecnologie al servizio del lavoro, della cultura e della scuola. Il futuro è già sotto i nostri occhi e, a renderlo palese, ci penserà THiNK-Festival della Cultura digitale sin dalla sua campagna di comunicazione, che sfrutta l'intelligenza artificiale per portarci dritti dritti a riflettere anche sull'evoluzione del digital job. Non a caso, le immagini promozionali della tre giorni - che quest'anno anticipa le sue date a Primavera - sono estremamente realistiche e mostrano una ragazza che indossa un visore e guarda al futuro, in un ambiente che è un po' futuristico e che un po' richiama le balze del Valdarno. Sembra un fototocco, ma non lo è. Si tratta, invece, di una delle prime campagne di comunicazione in Italia dichiaratamente realizzate sfruttando l'intelligenza artificiale, al servizio (e non in sostituzione) della creatività di esperti di settore. La grafica, infatti, è stata realizzata da JETS group, che ha usato una serie di parole chiave e ha effettuato vari tentativi per arrivare a questo risultato e che lo mostrerà, step by step, su pannelli

ad hoc allestiti a Palazzo Pretorio durante il festival. Una vera e propria mostra, quindi, che racconterà a mo' di viaggio come i suoi professionisti sono approdati a questo risultato e che consentirà di esplorare le varie possibilità comunicative avute a disposizione. Anche la scelta della protagonista femminile non è casuale. Quest'anno, infatti, nell'ambito dei workshop, dei laboratori per bambini, dei giochi e delle esperienze VR, il Festival pone l'attenzione anche su un altro tema di stringente attualità: il rapporto tra donne e tecnologie, che sarà approfondito sia sul versante delle opportunità offerte dall'universo 4.0 sia attraverso storie di successo e difficoltà affrontate da chi, a livello local, è riuscita a rompere il cosiddetto "soffitto di cristallo" (nel digital, ma non solo).



Tutte confermate le location dell'edizione 2022: quindi AperiTHiNK già dal pre-festival del giovedì a Villa Casagrande che ospiterà anche altre iniziative il sabato; poi l'area lab kids alla biblioteca comunale di via Locchi, i workshop al Teatro Garibaldi e tutta l'area gaming al Palazzo Pretorio (retrogames, play station, esperienze VR. Infine, in piazza Ficinò tre giorni di street food con tanti truck e musica dal vivo grazie alla collaborazione con Pro Loco "Marsilio Ficinò" e Food Festival.

Per info e prenotazioni: www.thinkfestival.it

FIGLINE & INCISA VALDARNO
INFORMA
www.figlineincisainforma.it

IL FUTURO È GIÀ SOTTO AI TUOI OCCHI

THiNK
FIGLINE E INCISA VALDARNO
FESTIVAL DELLA CULTURA DIGITALE

12,13,14 maggio '23
workshop, gaming, digital job, kids Lab, VR experiences, street food, di set

Immagine realizzata grazie a un viaggio nell'intelligenza artificiale da JETS per THiNK Festival

info e prenotazioni www.thinkfestival.it

IL FUTURO È GIÀ SOTTO AI TUOI OCCHI

Immagine realizzata grazie a un viaggio nell'intelligenza artificiale da JETS per THiNK Festival

12,13,14 maggio '23

THiNK
FIGLINE E INCISA VALDARNO
FESTIVAL DELLA CULTURA DIGITALE

IL PROGRAMMA

PRE-FESTIVAL
Giovedì 11 maggio ore 17 - Lab
Villa Casagrande - Via del Puglia 61
AperiTHiNK - Da zero a creator
Corso pratico per creare reel e altri contenuti social
Prenotazione obbligatoria su www.thinkfestival.it

Venerdì 12 maggio ore 10 - Incontro
Teatro Garibaldi (Sala Grande) - Piazza Serristori
A Teatro con Canva
Incontro per gli studenti delle scuole secondarie di primo grado. Con Valentino Magliaro (Education Community Manager di Canva) e Francesco Di Costanzo (Presidente Pa Social)

Venerdì 12 maggio ore 12 - Workshop
Biblioteca comunale Marsilio Ficinò - Via Locchi 15
Il Metaverso in biblioteca. Teoria e pratiche con Meta
Con Costanza Andreini (Public Policy Manager di Meta) e Francesco Di Costanzo (Presidente Pa Social)

Venerdì 12 maggio ore 15 - Lab
Palazzo Pretorio - Piazza San Francesco
Realizza un videogame con Unreal Engine
ETÀ DAI 14 ANNI. A cura del Prof. Mario Taddei (esperto multimedialità e Edutainment)
Prenotazione obbligatoria su www.thinkfestival.it

Venerdì 12 maggio ore 16 - Workshop
Teatro Garibaldi (Ridotto) - Piazza Serristori
Il mondo di TikTok. Come la piattaforma ha cambiato l'intrattenimento
Con Luana Lovacchia (Public Policy Manager di TikTok) e Francesco Di Costanzo (Presidente Pa Social)

Sabato 13 maggio ore 10 - Kids lab
Biblioteca comunale Marsilio Ficinò - Via Locchi 15
Intelligenza artificiale con Pictoblox
ETÀ 7-12 ANNI - a cura di Robocode
Prenotazione obbligatoria su www.thinkfestival.it

Sabato 13 maggio ore 11-12 e 15-17 - Incontro
Villa Casagrande - Via del Puglia 61
Coaching per aziende, liberi professionisti, studenti
Un incontro one to one con Gabriella Campanile (Founder Choice4Value e Vicepresidente Donne 4.0)
Prenotazione obbligatoria su www.thinkfestival.it

Sabato 13 maggio ore 15 - Workshop
Teatro Garibaldi (Ridotto) - Piazza Serristori
Lavoro e social. Come sfruttare al meglio LinkedIn
Con Massimo Vichi (Digital marketing strategist)

Sabato 13 maggio ore 15 - Lab
Palazzo Pretorio - Piazza San Francesco
Realizza un videogame con Unreal Engine
ETÀ DAI 14 ANNI. A cura del Prof. Mario Taddei (esperto multimedialità e Edutainment)
Prenotazione obbligatoria su www.thinkfestival.it

Sabato 13 maggio ore 17 - Kids lab
Biblioteca comunale Marsilio Ficinò - Via Locchi 15
Come si comporta un robot?
ETÀ 7-12 ANNI - a cura di Robocode
Prenotazione obbligatoria su www.thinkfestival.it

Sabato 13 maggio ore 18 - Workshop
Teatro Garibaldi (Ridotto) - Piazza Serristori
Intelligenza artificiale e NFT. Workshop di orientamento alle nuove tecnologie
Con Eugenio Giovannardi (Founder e strategist di Moonia), Giorgio Scura (Fondatore e direttore di Descripto.org), Mario Taddei (esperto multimedialità e edutainment), Andrea Calluzzi (prof. Filosofia della tecnica Università Sophia), Gloria Zanichelli (Founder RoboCode e Digital Trainer), Moderatore: Iacopo Gori (caporadatore centrale Carriere.it)

Domenica 14 maggio ore 10 - Lab
Palazzo Pretorio - Piazza San Francesco
Realizza un videogame con Unreal Engine
ETÀ DAI 14 ANNI. A cura del Prof. Mario Taddei (esperto multimedialità e Edutainment)
Prenotazione obbligatoria su www.thinkfestival.it

Domenica 14 maggio ore 10 - Kids lab
Biblioteca comunale Marsilio Ficinò - Via Locchi 15
Come si comporta un robot?
ETÀ 7-12 ANNI - a cura di Robocode
Prenotazione obbligatoria su www.thinkfestival.it

Domenica 14 maggio ore 10 - Workshop
Teatro Garibaldi (Ridotto) - Piazza Serristori
Intelligenza emotiva nel mondo digitale
Con Gabriella Campanile (Founder Choice4Value e Vicepresidente Donne 4.0)

Domenica 14 maggio ore 11 - Tavola rotonda
Teatro Garibaldi (Ridotto) - Piazza Serristori
Le donne nella rivoluzione tecnologica: empowerment 4.0
Con Giulia Mugnai (Sindaca di Figline e Incisa Valdarno), Gabriella Campanile (Founder Choice4Value e Vicepresidente Donne 4.0), Rebecca Gomez Talaffa (A.D. Polo Lionello Bonfanti), Carla Castro (Fondatrice Woman in charge), Laura Vaioli (artista e divulgatrice), Modera Silvia Motroni (giornalista)

Domenica 14 maggio ore 17 - Kids lab
Biblioteca comunale Marsilio Ficinò - Via Locchi 15
Intelligenza artificiale con Pictoblox
ETÀ 7-12 ANNI - a cura di Robocode
Prenotazione obbligatoria su www.thinkfestival.it

Domenica 14 maggio ore 17 - Incontro
Teatro Garibaldi (Sala Grande) - Piazza Serristori
Viaggio nel mondo di Sbriser
Incontro con uno dei gamer più famosi su YouTube

Domenica 14 maggio ore 18 - Gaming
Teatro Garibaldi (Sala Grande) - Piazza Serristori
Finali dei tornei di gaming
A cura di Asd Mundial MCE5

TUTTI I GIORNI DAL 12 AL 14 MAGGIO AL PALAZZO PRETORIO...

Assistente Digitale
Una guida per orientarsi nel mondo degli smartphone e del computer. A cura Ufficio Ced Comune FIV

Think Invasion
Videogame con VR a cura di JETS

Leonardo Da Vinci.
Recita virtuale dalla Gioconda al Metaverso
Viaggio virtuale con VR a cura del Prof. Mario Taddei

Dipingi la Gioconda con la realtà virtuale
A cura di RoboCode

Alla scoperta dell'antica Roma... con il VR
A cura di RoboCode

Tornei di gaming
(Fifa23, Pes, Assetto corsa, F1 2022, Gran Turismo 7)
A cura di Asd Mundial Mces

Cabinati anni '80-'90 (Puzzle Bubble, Tetris, Pacman e tanti altri retro games anni '80 - '90)
A cura di Arkanoid srl

Sei nabbo se...
Postazioni volanti degli educatori di strada di Coop21 per fornire info sui comportamenti a rischio nel mondo del gaming

IN PIAZZA MARSILIO FICINÒ...
Street food e musica dal vivo
A cura di Pro Loco Marsilio Ficinò e Food Festival

Coordinamento scientifico THiNK Festival: Samuele Venturi (Comune FIV), Francesco Di Costanzo (Pa Social), Gilberto Tellan (Digital Change), Gianluca Torrini (SoWhat).

Il programma può subire modifiche: lo trovi sempre aggiornato sul sito.

Tutti gli eventi, i laboratori, gli workshop e le attrazioni di THiNK (escluso lo street food) sono GRATUITI. Laddove non specificato l'ingresso è senza prenotazione.

info e prenotazioni
www.thinkfestival.it

UN MONDO DI ESPERIENZE TRA REALE E VIRTUALE

DIPINGERE LA GIOCONDA CON NUOVI COLORI O PASSEGGIARE PER L'ANTICA ROMA

Dipingere la Gioconda coi colori che preferiamo, immergerci direttamente nel fantastico mondo di Leonardo oppure fare quattro passi nelle strade dell'Antica Roma. Tutto questo sarà possibile anche solo entrando dentro il Palazzo Pretorio e indossando il visore della realtà virtuale. THiNK conferma di essere non solo uno spazio dove conoscere e imparare in teoria i nuovi orizzonti della cultura digitale. Ma proprio il luogo perfetto per sperimentare - magari provandole per la prima volta - le ultime frontiere delle esperienze che mescolano le due dimensioni, quella reale e quella virtuale, in modo totalmente immersivo.

Venerdì 12 maggio nel pomeriggio (dalle 16 alle 22) e sabato 13 e domenica 14 per tutto il giorno (dalle 10 in poi), al Palazzo Pretorio si potrà conoscere da vicino il mondo di Leonardo da Vinci. Anzi: ci si potrà entrare letteralmente dentro. Si tratta di un affascinante viaggio virtuale a cura di Mario Taddei, ricercatore e divulgatore tra i più preparati in ambito internazionale sul mondo leonardiano. Sarà possibile visitare la più grande mostra virtuale su Leonardo da Vinci mai realizzata. E non è un caso che si parli proprio del genio di Leonardo.

«Leonardo è stato il precursore della realtà virtuale, cinquecento anni prima di tutti - spiega infatti Taddei, nel video di presentazione dell'iniziativa disponibile sul suo sito personale e sul suo canale YouTube - Nell'Ultima cena ci fa sembrare che Gesù e gli apostoli siano lì con noi nella stessa stanza mentre la sua Gioconda sembra che ci guardi dalla tela». «Leonardo ha fatto dipinti che anticipano la realtà virtuale - racconta ancora - Ha studiato con attenzione l'anatomia dell'occhio, perché voleva capire come la luce si comporta quando entra e passa al cervello. Da quello traeva poi i trucchi con cui stupire lo spettatore».

Il tour sarà ambientato in una architettura ricavata direttamente dai manoscritti leonardiani, una vera e propria città ideale realizzata virtualmente come avrebbe voluto lui. Indossando il visore e seguendo il percorso indicato dalle frecce, ci saranno chilometri e chilometri da percorrere, illustrati anche da pannelli e dall'aiuto dell'assistente virtuale. Nelle teche virtuali si potranno sfogliare i trattati, in scala uno a uno, meravigliandosi per le tante perle artistiche e

tecnologiche. Ma poi saranno da conoscere meglio le tecniche e le macchine usate da Leonardo e i dipinti all'interno dei quali viaggiare come l'Adorazione dei Magi e la Gioconda. O sarà possibile ammirare l'Ultima cena nella sua veste originaria, oggi perduta: un'opera concepita a 360 gradi in tutta la stanza, volta compresa. E poi ancora molto altro: la macchina pensata da Leonardo per le riproduzioni in 3D e la sfera gigante, una specie di macchina volante di venti metri di lunghezza. Insomma, sarà possibile conoscere l'opera leonardiana in ogni sua sfaccettatura e comprendere le intuizioni in anticipo di secoli verso le attuali tecnologie di realtà virtuale.

In tema leonardiano sarà anche l'esperienza proposta da RoboCode, sempre a Palazzo Pretorio (venerdì 16-22, sabato 14-22, domenica 14-20) e consigliato anche agli adulti. In questo caso, grazie al visore di Meta e al kit di realtà virtuale sarà possibile addirittura dipingere l'opera più celebre di Leonardo. Il visitatore avrà davanti un cavalletto con una Gioconda ancora in bianco e nero e a disposizione tutti gli strumenti per dipingerla a suo piacimento, scegliendo i colori e gli attrezzi: il pennello oppure anche direttamente il barattolo di vernice. Sarà possibile, grazie alle manopole indossate, provare proprio la sensazione di aprire le tempere o di utilizzare il pennello, rendendosi conto di quanto questo genere di simulazione sia vicina al reale.

«È un laboratorio che permette di avvicinarsi e magari conoscere per la prima volta il metaverso e la realtà virtuale - spiega Giulio Marfori di RoboCode - È un modo per immergersi completamente in uno spazio virtuale, provando a capire quale sia l'impatto con un mondo che non è reale ma rispetto al quale le conseguenze invece possono essere. Il livello di immersività di queste esperienze è totale, di grande impatto: le persone si divertiranno. Si tratta di una bella maniera di avvicinare la gente al mondo digitale, far conoscere una innovazione e le sue potenzialità».

Un'esperienza simile, con ambientazione completamente diversa, sarà quella offerta da una seconda esperienza a cura RoboCode: «Alla scoperta dell'antica Roma» (Palazzo Pretorio, sabato e domenica 10-14). In questo caso sarà possibile girare per il foro romano e il Colosseo, passeggiando per le strade di Roma, immergendosi completamente nell'affascinante scenario antico e simulando un vero e proprio salto di secoli all'indietro nel tempo.

COACHING PER AZIENDE, LIBERI PROFESSIONISTI, STUDENTI

La filosofia è la stessa anche in questo caso: rendere THiNK un luogo in cui lavorare concretamente sul campo, con esperienze che coinvolgono in prima persona il partecipante e lo facciamo immergere, al 100%, nei temi di THiNK.

Va in questo senso il laboratorio di coaching rivolto ad aziende, liberi professionisti e studenti, in programma per sabato 13 maggio a Villa Casagrande (ore 11-12 e 15-17, su prenotazione). Le sessioni individuali, della durata di mezz'ora, saranno tenute dall'executive coach Gabriella Campanile (info su di lei nella pagina accanto), e sono pensate come dialoghi per suscitare riflessione, far emergere temi, esplorare le risorse, allenare una comunicazione del soggetto funzionale al raggiungimento dei propri obiettivi nell'era digitale.

Le Donne NELLA RIVOLUZIONE TECNOLOGICA: UN WORKSHOP AL TEATRO GARIBALDI

L'immagine scelta per il manifesto ufficiale del Festival - la ragazza col visore rivolto verso un futuro tutto da scoprire e interpretare, figura realizzata grazie a un viaggio nell'Intelligenza Artificiale - anticipa in maniera visibile e iconica uno dei più interessanti versanti della manifestazione, ovvero l'attenzione al tema attualissimo del rapporto tra donne e tecnologie.

Di questo si discuterà nella tavola rotonda prevista per domenica 14 maggio alle ore 11 presso il Ridotto del Teatro Garibaldi, sotto il titolo "Le donne nella rivoluzione tecnologica: empowerment 4.0". Dove per empowerment si intende la conquista della consapevolezza di sé e del controllo sulle proprie scelte, decisioni e azioni, sia nell'ambito delle relazioni personali sia in quello della vita politica e sociale. E dove 4.0 significa la (quarta) rivoluzione tecnologica che stiamo vivendo in questi anni di sempre maggiore connessione globale. A discutere della tematica saranno protagoniste dell'imprenditoria, della politica e della comunicazione che racconteranno e confronteranno le loro esperienze e i loro punti di vista nell'ambito della rivoluzione digitale in corso. E proveranno così a dare una loro chiave di lettura e di interpretazione alle trasformazioni in atto sul versante tecnologico e agli scenari futuri che attendono la contemporaneità, con particolare attenzione ovviamente al ruolo ricoperto dalla donna in questo delicato ma affascinante percorso, di cui spesso si rischiano di perdere le reali coordinate.

A partecipare alla discussione saranno Giulia Mugnai (Sindaca di Figline e Incisa Valdarno), Gabriella Campanile (Founder Choice4Value e Vicepresidente Donne 4.0), Rebecca Gomez Talaffa (A.D. Polo Lionello Bonfanti), Carla Castro (Fondatrice Woman in charge), Laura Vaioli (artista e divulgatrice).

GIULIA MUGNAI
è la sindaca di Figline e Incisa Valdarno, comune che è stato molto attivo e sensibile nel corso degli ultimi anni nell'empowerment femminile e nel superamento delle differenze di genere. Lo conferma una lunga serie di iniziative, in particolare in occasioni di ricorrenze come l'8 marzo e il 25 novembre, sia su proposte e collaborazioni di realtà territoriali sia su iniziativa diretta del Comune e del suo Comitato unico di Garanzia, come il recente laboratorio di scrittura creativa e teatrale su empowerment e identità di genere che si è tenuto a marzo in biblioteca.

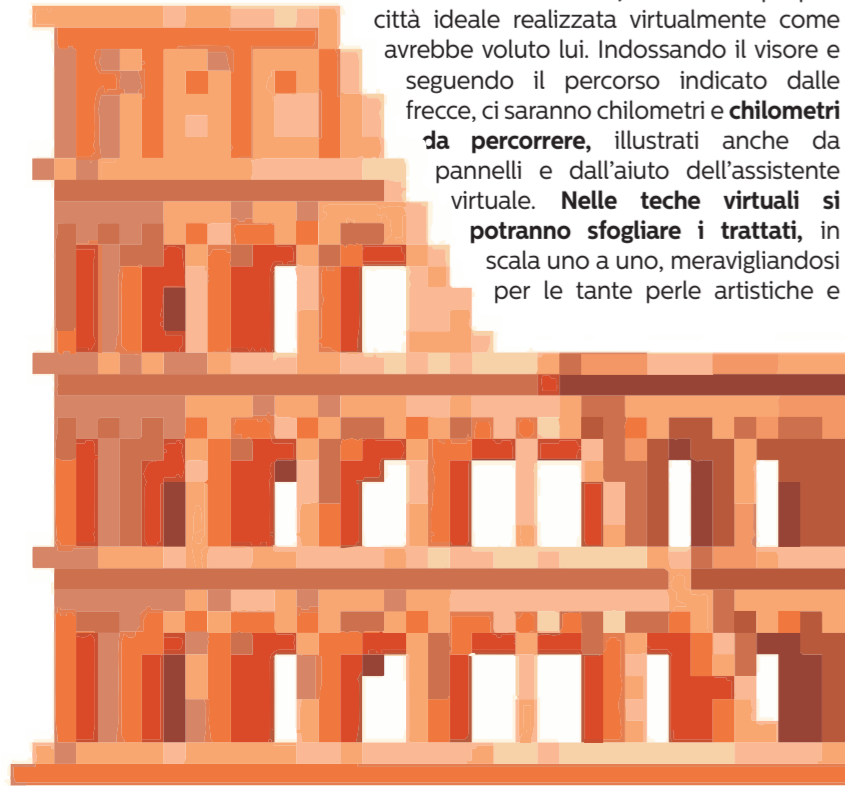
GABRIELLA CAMPANILE
si occupa di Diversity Equity & Inclusion. Ha svolto attività di Empowerment e sviluppo della Leadership. È fondatrice della start up Choice4Value e vicepresidente dell'Associazione Donne 4.0. Collabora con l'Università di Siena come docente ed executive educator.

REBECA GOMEZ TALAFFA
avvocato, è amministratrice delegata del Polo Lionello Bonfanti di Loppiano, centro caratterizzato da "una visione del mondo e dell'economia orientata all'inclusione e allo sviluppo integrale della persona, della società e del creato".

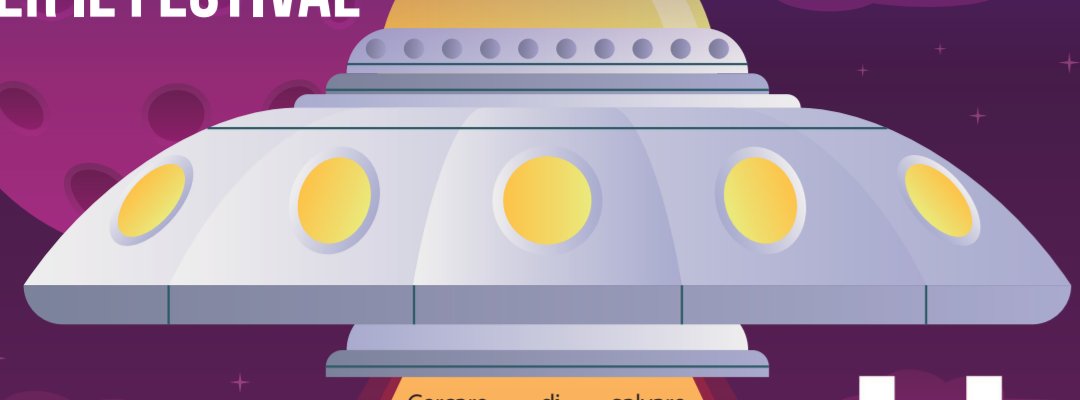
CARLA CASTRO
nel 2017 ha fondato il gruppo WIC - Woman in Charge, una community al femminile "fatta di solidarietà, amicizia, sorellanza e passaparola per aiutarsi a risolvere i piccoli e i grandi problemi di ogni giorno", con la missione di migliorare la vita personale, spirituale, economica e imprenditoriale delle donne attraverso una serie di iniziative on e offline.

LAURA VAIOLI
laureata in filosofia, si è occupata per molti anni di marketing e comunicazione. È la direttrice di TheSIGN - Comics & Arts Academy: si dedica alla divulgazione culturale in chiave pop ed è autrice di molti libri rivolti a bambini e ragazzi (Ciao Socrate! La filosofia raccontata ai ragazzi, I mostri di Dante, I miti greci e noi). Come illustratrice ha curato la campagna di sensibilizzazione del Comune di Firenze contro gli stereotipi di genere: la stessa che sarà replicata, proprio nei giorni del THiNK Festival negli spazi di affissione del territorio comunale.

Modererà l'incontro la giornalista Silvia Motroni.



SALVA THINK DALL'INVASIONE ALIENA L'EMOZIONE DEL VIDEOGIOCO CREATO APPOSTA PER IL FESTIVAL



Cercare di salvare THINK da un'invasione di alieni, come nei migliori videogiochi sparattutto degli anni Ottanta, indossando gli "oculus" e impugnando una pistola da gioco. Un'impresa - all'incrocio tra il retrogame e la realtà virtuale - con cui si potranno cimentare proprio tutti, giovani e meno giovani, durante l'intera durata del Festival grazie a **THINK invasion**, il videogame appositamente pensato e realizzato per questa manifestazione.

Si tratta di un inedito arcade VR che unisce il fascino e l'immediatezza dei cabinet anni 80 con il potenziale immersivo delle ultime tecnologie in ambito gaming. Oltre che un divertimento che appassionerà i visitatori della rassegna, si tratta del punto finale di un progetto partito proprio dalle idee seminate nelle edizioni precedenti del Festival.

«Volevamo riuscire a rendere tangibile, in un oggetto pratico, tutti gli spunti che avevamo raccolto sul campo del digitale e del marketing - spiega Gianluca Torrini, esperto di strategie di comunicazione digitale, content management e socio fondatore di SoWhat, l'agenzia che ha realizzato THINK invasion - E abbiamo così creato, insieme a WhiteSock, questo game che permette di comunicare il territorio in maniera divertente e con un mezzo facile da utilizzare».

Già, perché questo gioco, sullo stile del mitico **Space Invaders** e con il **design volutamente vintage** dei pixel game dei decenni passati, è ambientato in un'epoca compresa tra gli anni Ottanta e il giorno d'oggi e **presenta diversi elementi territoriali valdarnesi ben riconoscibili nella sua grafica**. Un gioco appositamente creato per **THINK** e per il Comune di Figline e Incisa Valdarno.

«Si gioca da soli in un ambiente totalmente immersivo grazie agli oculus indossati - racconta ancora Torrini - **THINK invasion** nasce grazie alle esperienze di **realtà aumentata e realtà virtuale** già sperimentate da SoWhat nei grandi spazi commerciali e vuole appunto essere un tentativo di raccontare il territorio attraverso strumenti digital e come sia possibile dare vita a strategie di marketing in modi diversi dal solito». Un progetto, di fatto, nato proprio all'interno dell'esperienza di THINK: «Ed è la dimostrazione - conclude Torrini - che al Festival non si parla e pensa soltanto ma si può **progettare anche una esperienza di gaming reale** e si può arrivare a un prodotto digital come questo, utilizzabile da tutti».

Si potrà provare **THINK invasion** tutti e tre i giorni del Festival al Palazzo Pretorio: venerdì 12 maggio dalle 16 alle 22, sabato 13 dalle 10 alle 22 e domenica 14 dalle 10 alle 20.

“SEI NABBO SE...” IMPARA A NON ESSERE UN NOVELLINO NEL “GAME” DELLA VITA



“Nabbo” è una curiosissima parola del mondo digitale e virtuale che sta a significare una persona inesperta, un novellino, un principiante, un novizio. In pratica, **uno che non sa ancora giocare**. Arriva dallo slang degli Stati Uniti: **New Boy** si è fuso poi in un termine solo e si è trasformato in Newbie. E poi in italiano è diventato Niubbo o Nabbo, chissà perché, forse per una semplice assonanza con babbo.

Ecco, durante THINK si cercherà anche di dare qualche importante linea guida ai più giovani perché riescano ad essere meno “nabbi” nella vita di tutti i giorni. Ovviamente con particolare riguardo al mondo dei videogiochi e degli annessi comportamenti a rischio. Ma non solo. Perché in realtà saranno considerati tutti gli aspetti più delicati della vita dei giovani.

Per questo, durante tutta la durata del Festival, in postazioni itineranti, si registrerà l'intervento degli educatori di strada di Coop.21 che forniranno, attraverso info-game e materiale grafico, tutte le informazioni sui comportamenti a rischio, compresi quelli nel mondo dell'abuso del gaming.

«Questa iniziativa è l'evoluzione dei precedenti incontri intergenerazionali “Sei boomer se...” presentati negli anni scorsi a THINK con grande successo - spiega Alice Vieri di Coop.21 - In quel caso avevamo provato a spiegare il linguaggio dei giovani ai meno giovani. Stavolta però gli interventi saranno rivolti direttamente agli adolescenti e ai giovani. E daremo loro informazioni sui comportamenti a rischio, che possono riguardare alcol, sostanze e sessualità. Ma ovviamente anche l'abuso di videogiochi. Sei nabbo significa: non sai giocare. Ecco, magari spiegheremo semplicemente a un giovane che è nabbo se passa tutto il tempo chiuso in casa alla playstation senza uscire con i suoi amici, tanto per fare un esempio banale».

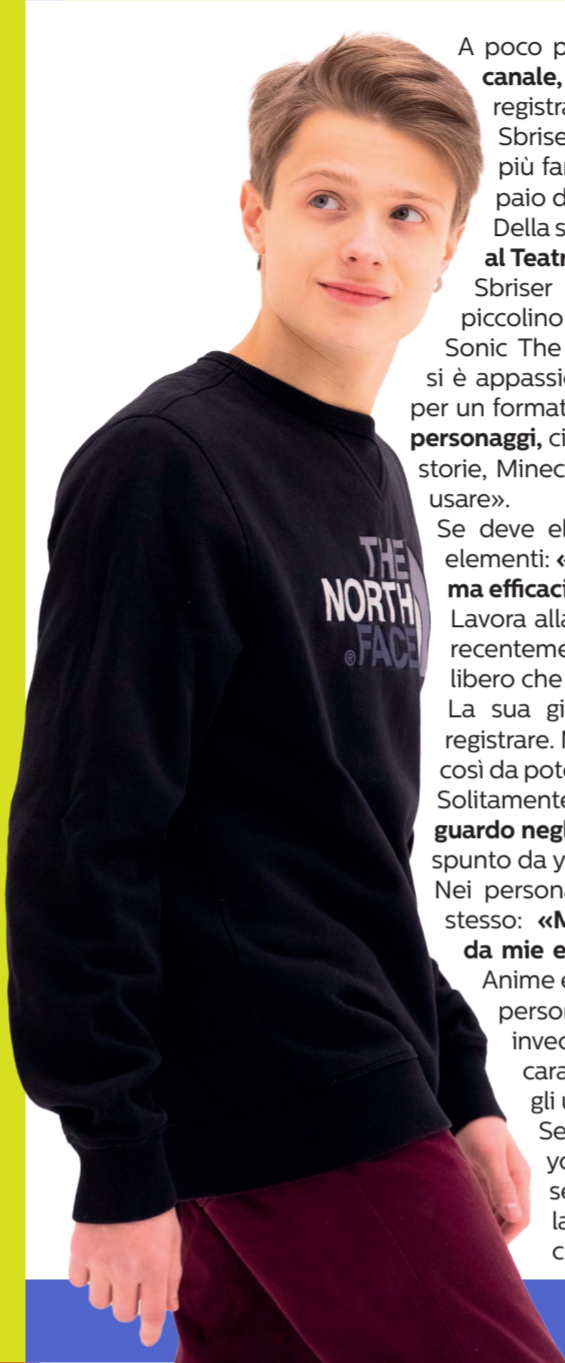
Questo genere di intervento rientra nel novero dei servizi di educativa di strada gestita da Coop.21 e volta alla prevenzione del disagio giovanile in ottica dello sviluppo di comunità.

Gli interventi di educativa di strada - ormai attivi da molti anni con successo anche nel Comune di Figline e Incisa - mirano a realizzare percorsi e attività di promozione del benessere giovanile, come antidoto al disagio che spesso viene associato a questa delicata fascia di età (tra i 14 e i 25 anni). Questo si concretizza lavorando in rete con i soggetti del territorio impegnati in attività a carattere sociale ed educativo e promuovendo più in generale l'empowerment della comunità locale.



VIAGGIO ALLA SCOPERTA DI SBRISER

Lo youtuber (da un miliardo di visualizzazioni) che mette in scena i videogiochi



A poco più di vent'anni ha oltre un milione e mezzo di iscritti al suo canale, ben oltre un miliardo di visualizzazioni per i suoi video e fa registrare numeri a sei cifre in tutti i social (da Instagram a Tiktok). Sbriser, al secolo Francesco Sanfilippo, classe 2001, è uno dei gamer più famosi su Youtube e ha trovato il tempo anche di pubblicare un paio di graphic novel per Rizzoli per raccontare il suo mondo.

Della sua esperienza parlerà al pubblico di THINK domenica 14 maggio al Teatro Garibaldi (ore 17) nell'incontro "Viaggio nel mondo di Sbriser". Sbriser ha cominciato a dedicarsi al gaming da adolescente («Da piccolino mio padre mi faceva giocare al Sega Megadrive, con il primo Sonic The Hedgehog, poi con il Gamecube, PS2, PSP e così via»), poi si è appassionato a Minecraft, che è diventato il suo palcoscenico ideale per un format di roleplay nel quale lui stesso recita interpretando numerosi personaggi, ciascuno con una voce e una personalità unica: «Mi piace creare storie, Minecraft è un bel sandbox amato da tutti ed è molto semplice da usare».

Se deve elencare i suoi strumenti del mestiere li riassume in cinque elementi: «Sicuramente PC, Microfono, Cuffie, Mouse e Tastiera. Semplici ma efficaci».

Lavora alla creazione dei suoi contenuti dalle tre alle sei ore al giorno e recentemente si è trasferito dalla nativa Palermo a Milano («Mi sento più libero che mai e pronto a fare esperienze»).

La sua giornata-tipo è molto varia: «Dipende da quello che devo registrare. Mi piace giocare nel mio secondo canale a giochi usciti da poco così da poter star dietro alle tendenze, mentre per il primo canale dipende. Solitamente vengo influenzato da quello che guardo negli anime o serie/film. Oppure prendo spunto da youtubers esteri».

Nel personaggi che interpreta c'è molto di se stesso: «Molte delle caratteristiche derivano da mie esperienze e hobby vari, quali Sonic, Anime e tante altre cose che hanno creato la persona che sono oggi. Ogni personaggio invece è immaginario con annesso il suo carattere, tranne Elox e Krukko che sono gli unici ad essere davvero così!».

Se gli chiedete come è essere uno youtuber di successo, o quale è il segreto per arrivare dove è arrivato lui, la risposta sarà a metà tra il poetico e il criptico: «Youtube è una giungla, devi

essere pronto di immergerti al 100%, costruirci la tua baracca tra le frasche per poi dirigerli sempre più in alto tra gli alberi. Cadrà tantissime volte perché molti rami si spezzano, ma un giorno con fatica e costanza riuscirà a uscire fuori dalle loro chiome così da ammirare il cielo e i suoi benefici».

Per stare a contatto con la sua community Sbriser utilizza soprattutto la piattaforma Discord, ma non trascura gli altri social: «Mi piace usare le storie di Instagram ma sono tornato molto attivo con Tiktok, che penso possa essere un'ottima vetrina per me e il mio canale Youtube».

Tiene molto ai suoi followers: «Provo sempre a renderli felici e a far capire loro che non sono una persona inavvicinabile ma anzi un amico con il quale si possono confidare. Gli haters invece sono una minima parte e sinceramente non me ne curo molto».

Ovviamente Sbriser è molto attivo anche fuori da Minecraft: «Mi piacciono gli Indie Horror che gioco nel mio canale secondario "Sbriser FRZ" e amo la saga di "Assassin's Creed", però in generale mi piacciono i giochi story driving single player. Ah sì, amo anche un po' il competitivo per giocare con amici, giochi come "CS: GO" e "Valorant"».

In libreria sono apparsi prima "Una Stormoavventura! La scomparsa di Dolcetta!" e poi "CraftUniversity FriendZ", entrambi editi da Rizzoli: «Volevo fare qualcosa di più serio, con un world building e una trama che non si indirizzasse necessariamente a Minecraft, e dunque appena ne ho avuto l'opportunità, mi sono messo d'impegno. Ovviamente i fumetti non sono disegnati da me. Però, avendo la passione del disegno fin da quando ero piccolo, ho provato a utilizzare la tavoletta grafica e molti dei disegni che si trovano sul mio canale/minature sono opera mia».

Quando a 13 anni ha aperto il suo canale Youtube le reazioni in famiglia sono state discordanti: «Mio padre era stralocato, a mia madre invece non piaceva il fatto che gli dedicassi tanto tempo, col rischio di trascurare così la scuola».

Francesco, nonostante il successo immediato, si è comunque lasciato aperto anche il percorso di riserva, con il diploma da perito elettronico: «La scuola serve per arrivare a determinati obiettivi della vita, culturalmente e personalmente è importante. Questa cosa viene un po' meno in lavori come il mio, però se si vuole andare per una strada creativa, bisogna sempre avere un piano B che possa essere un diploma o meglio ancora una laurea. Nel mio caso gli sapevo al quinto anno di superiori che avrei fatto lo youtuber al 100%, ma ho deciso comunque di prendere il diploma, perché... mai dire mai!».



Immagini da Youtube



THINK FIGLINE E INCISA VALDARNO FESTIVAL DELLA CULTURA DIGITALE



Videogames, Intelligenza Artificiale, Robot. Ma anche progettazione grafica per il mondo della scuola. Dopo un break di soli due mesi - e dopo le esperienze offerte da THINK Lab (il percorso per la promozione della Cultura digitale post Festival, svoltosi da ottobre 2022 a marzo 2023) che hanno spaziato dall'alfabetizzazione digitale attraverso i giochi alla stampa in 3D di decorazioni natalizie, dal "bricolage digitale" alla costruzione di una mano robotica fino ai principi base del social media management - tornano i laboratori digital dedicati a bambini e ragazzi, in programma in tutti e tre i giorni della rassegna [prenotazione obbligatoria, su www.thinkfestival.it].

Da venerdì a domenica sarà possibile, per esempio, realizzare il proprio videogioco con il motore grafico Unreal Engine, sviluppato da Epic Games. Il laboratorio del prof. Mario Taddei, esperto di multimedialità e Edutainment, illustrerà come si creano gli ambienti, i paesaggi, i personaggi e le animazioni, offrendo ai partecipanti un'esperienza personalizzata e creativa. Appuntamento presso il Palazzo Pretorio di Piazza San Francesco venerdì 12 e sabato 13 maggio alle ore 15 e domenica 14 alle ore 10. **L'attività è consigliata per i ragazzi di 14 anni di età.**

Di Intelligenza Artificiale si parlerà, invece coi bambini tra i 7 e i 12 anni, nel laboratorio organizzato alla Biblioteca comunale Marsilio Ficino sabato 13 maggio alle 10 e domenica 14 maggio alle 17. Nel corso di questo evento a cura di Robocode, si capirà meglio cos'è una AI (Intelligenza Artificiale) e come possa esserci utile nella vita di tutti i giorni. Non solo sarà possibile sperimentare, lavorare e giocare con diverse tipologie di AI, ma si potrà addirittura creare e "istruire" una propria AI personalizzata, partendo da zero. Attraverso Pictoblox poi si potranno costruire piccoli videogames che verranno infine integrati con l'intelligenza artificiale rendendo la creazione ancora più originale.

Venerdì 12 maggio alle ore 10 presso la Sala Grande del Teatro Garibaldi, invece, si terrà un incontro riservato agli studenti delle scuole secondarie di primo grado con gli esperti di Canva, una delle piattaforme gratuite più usate per la progettazione grafica e già utilizzata in alcune classi degli Istituti comprensivi del territorio con finalità didattiche. Valentino Magliaro (Education Community Manager di Canva) e Francesco Di Costanzo (Presidente Pa Social) spiegheranno tutti i trucchi per realizzare grafiche e presentazioni adatte

DALLA SCUOLA AL TEMPO LIBERO, DAI VIDEOGAMES AI ROBOT: THINK PER I PIÙ PICCOLI

al mondo della scuola e non solo, illustrando le nuove funzionalità introdotte sulla piattaforma. L'appuntamento (per la fascia 7-12 anni) con la robotica educativa è invece per sabato 13 maggio alle ore 17 e domenica 14 alle ore 10 presso la Biblioteca comunale Marsilio Ficino. Sarà l'occasione per conoscere Thymio, un piccolo robot dall'anima emozionale (come dice il suo nome), progettato per l'uso didattico di bambini e ragazzi ma adatto anche ad altre fasce d'età, dall'infanzia all'università. Il suo principale obiettivo, infatti, è facilitare l'apprendimento delle materie scolastiche. Ma la sua particolarità è che può comunicare delle emozioni attraverso colori e movimenti specifici e può essere programmato con un'interfaccia molto semplice e intuitiva. Durante il laboratorio, sarà possibile scoprire più da vicino tutte le sfaccettature di questo robot, a partire dai suoi sei comportamenti già programmati, che i partecipanti dovranno provare a scoprire, studiando e analizzando i vari sensori e le modalità di funzionamento della macchina.

(VIDEO)GIOCARE È UNA COSA SERIA Nel palazzo del gaming: una scuola di game design al Pretorio. Tornano i titoli vintage e i tornei su console moderne

Nessuno ormai si azzarda a metterlo in dubbio: il videogioco è una cosa seria. L'industria del gaming la fa da padrona nel settore dell'intrattenimento - vale più di musica e cinema messi insieme - e, solo in Italia, muove più di 2 miliardi di euro all'anno. Con i giochi si fa divulgazione, si facilita l'apprendimento, si raccontano storie. A THINK si va a scuola (in tre lezioni) di game design con il professor Mario Taddei, (venerdì e sabato alle 15, domenica alle 10) per imparare a creare il proprio videogioco con Unreal engine, ma ci sarà spazio anche per il divertimento, con un intero piano del Pretorio (sempre aperto negli orari del festival) dedicato a grandi classici e novità del momento. Da una parte i cabinati vintage per gli amanti del retrogaming anni '80 e '90, dall'altra i tornei sportivi sulle console di ultima generazione. E tra un Pac-Man d'annata e una partita a Fifa 23, ci sarà tempo di rifocillarsi nell'area street food in piazza Ficino, con musica live e dj set (a cura di Proloco Marsilio Ficino e Food Festival).



SOCIAL NETWORK E METAVERSO



Come si trova lavoro in un mondo sempre più social? Cos'è il Metaverso e come si può sfruttare per erogare servizi? È possibile promuovere musei, istituzioni culturali, territori e opere d'arte su TikTok? Saranno queste (e tante altre) le domande a cui sarà possibile rispondere durante la terza edizione di THINK. Sulla scia del percorso già avviato nelle passate edizioni - quando si è parlato di valutazione delle competenze attraverso i serious game, dei "lavori del futuro", del successo social (TikTok incluso) degli Uffici di Firenze e degli Igers specializzati in viaggio, oltre che delle nuove sfide del turismo - anche per il 2023 il Festival invita a riflettere su temi di stringente attualità, come l'impatto del Metaverso sul lavoro e dei social nella fruizione culturale. Per saperne di più, basta recarsi alla biblioteca Ficino il 12 maggio ore 12, per l'incontro "Il Metaverso in biblioteca: teorie e pratiche con Meta" con Costanza Andreini (Public Policy Manager di Meta) e Francesco Di Costanzo (Presidente Pa Social) che inviteranno

Sui siti www.comunefv.it e www.figlineincisainforma.it, invece, trovi novità su:

- Il Mercato contadino di Figline, che da metà aprile ha "traslocato" in piazza Polonio (tra via della Comunità europea e via Romania) e cambiato orario: non più al mattino, ma nel pomeriggio, in modo da andare incontro alle esigenze dei clienti lavoratori. Il mercato si terrà infatti, tutti i lunedì, dalle 15 alle 19 nel periodo tra ottobre e maggio e dalle 16 alle 20 da giugno a settembre;

Info sui nidi gratis, anche a Figline e Incisa, per ISEE fino a 35mila euro. Per consentire alle famiglie di ottenere il rimborso competo (usufruendo della misura regionale "Nidi gratis" e del Bonus Inps) sia della tariffa nido che della mensa, sono state apportate alcune modifiche alle tariffe.

ALLA SCOPERTA DI NUOVE OPPORTUNITÀ NEL MONDO DEL LAVORO E DELLA CULTURA

i partecipanti ad avvicinarsi a questo mondo indossando i visori di Meta. Da Meta a TikTok il passo è brevissimo. Lo stesso giorno, alle 16, sarà il Ridotto del Garibaldi ad ospitare il workshop su social e mondo dell'intrattenimento, con un focus sull'utilizzo professionale di TikTok e sulla realizzazione e condivisione di video creativi. L'incontro sarà curato da Luana Lavecchia (Public Policy Manager di TikTok) insieme a Francesco Di Costanzo. A proposito di lavoro, sarà il 13 maggio alle 15 che si parlerà, a Ridotto del Teatro Garibaldi, di come sfruttare al meglio LinkedIn. Il laboratorio con Massimo Vichi (Digital marketing strategist) permetterà di esplorare questo social "professionale", usato da quasi un miliardo di utenti nel mondo e utile sia a chi cerca lavoro sia a chi lo offre. Infine, come in ogni edizione, uno sportello del Comune di Figline e Incisa Valdarno sarà a disposizione dei visitatori del Festival per erogare servizi. Dopo l'attivazione di Spid lo scorso anno, a cura di Servizi anagrafici e Suap, quest'anno tocca agli operatori del CED vestire i panni di assistenti digitali, pronti a fornire tutte le risposte e i chiarimenti per chi si trova in difficoltà col mondo digitale, dall'attivazione di una casella di posta elettronica all'uso di uno smartphone, dall'attivazione di WhatsApp all'accesso ai servizi comunali.



Numeri utili		
Polizia Municipale 055 953025	Enel Sole 800 901050 sole.segnalazioni@enel.com (per guasti illuminazione pubblica: indicare numero riportato sui lampioni non funzionanti) oppure App <i>Enel X YouUrban</i>	Gas - Toscana Energia 800 900202 (pronto intervento)
Emergenza sanitaria 118	Numero unico per le emergenze 112	Gas - Centria-Estra Spa 800 862224 (guasti)
Polizia 113	Vigili del Fuoco 115	Centralino del Comune 055 91251
Carabinieri Forestale 055 853540	Segnalazioni su strade, edifici/ spazi pubblici: www.comunefv.it	CRI Incisa: 055 8335474
Alia S.p.A. 800 888 333 (da rete fissa) 199 105 105 (da mobile) 0571 1969333 (da rete fissa e mobile)	Alta S.p.A. 800 314314 (da fisso) 055 688903 (da cellulare)	ProCiv: 055 8336245
		Gaib: 055 9502042
		Protezione civile sistema comunale Centro intercomunale protezionecivile-amosdest.055055.it

- Sito istituzionale www.comunefv.it
- FIV** fiv-eventi.it
- www.figlineincisainforma.it
- www.comunefv.it/whatsapp
- Comune Figline Incisa Valdarno**
- www.teatrogaribaldi.org
- Telegram [@comunefv](https://t.me/comunefv)
- comunefiglineincisa
- comunefiglineincisa