



## Invito per le tutte le scuole a **THiNK - FESTIVAL CULTURA DIGITALE 2024**

Torna a Figline e Incisa Valdarno THiNK, il festival della cultura digitale che, attraverso incontri, workshop, laboratori e mostre approfondisce vari aspetti di questo mondo in continua evoluzione.

L'edizione 2024 si terrà dal 10 al 12 maggio e avrà come tema principale LE INTELLIGENZE.

Una parola che ci piace declinare al plurale, perché crediamo che anche l'intelligenza artificiale - tema di grande attualità anche nel nostro festival - si componga di tante altre intelligenze (emotiva, creativa, logica, linguistica) che vanno ricercate, sviluppate e valorizzate a partire dai giovani.

Anche per questo THiNK offrirà una speciale offerta formativa per le scuole del territorio, con una serie di attività che coinvolga gli studenti dalle scuole primarie fino alle secondarie di secondo grado.

### **DA LUNEDÌ 6 MAGGIO A DOMENICA 12 MAGGIO**

Palazzo Pretorio - Piazza San Francesco-Figline  
dalle ore 9.00 alle ore 13.00

#### **“Le Origini del Videogioco”**

*Il percorso sarà suddiviso in 3 macro aree*

- 1. I primi anni e i primi prototipi di videogiochi degli anni '50 e '60, con postazioni originali con le quali sarà possibile interagire, il tutto accompagnato da una guida esperta che illustrerà tutte le fasi fondamentali della nascita dei videogiochi, fino alla loro consacrazione negli anni '80. Inoltre un approfondimento sullo scavo archeologico di Alamogordo (New Mexico) luogo di nascita della più grande leggenda legata ai videogiochi, con pezzi museali recuperati dallo scavo del 2014.*
- 2. Nella seconda area si affronterà lo sviluppo delle console: in modo cronologico sarà possibile testare i giochi più iconici con le console originali su TV con tubi catodici d'epoca, per rivivere la stessa esperienza di gioco di quei tempi. Accompagnano le postazioni pannelli descrittivi delle singole console con dati e curiosità e una audioguida che approfondirà le varie fasi dello sviluppo fino ad arrivare agli anni '90 con l'ingresso del videogioco nelle case.*
- 3. Nella terza area sarà allestito un percorso interattivo utile a tutte le età per saper riconoscere gli argomenti potenzialmente pericolosi all'interno di un videogioco (violenza, microtransazioni, loot box ecc.) e gli strumenti utili a riconoscere tali argomenti. Ci saranno anche cartelli espositivi con informazioni sul PEGI (strumento per la classificazione per età e degli argomenti sensibili) e su tutti gli altri strumenti per avere un uso consapevole e sicuro del videogioco.*

Curatori: DAMIANO BORDONI - LORENZO BIANCI

Audioguida a cura di SIMONE GAI - (tramite smartphone è consigliato l'utilizzo di auricolari)

### **DA SABATO 10 A DOMENICA 12 MAGGIO**

Padiglione digital Piazza Ficino

#### **Conferenze e Workshop con esperti del settore e personalità del settore digital e videogiochi**

“Workshop su Intelligenza Artificiale e dimostrazioni di utilizzo”

“Punti Digitali Facili: esperienze di facilitazione a confronto”

“L'era delle intelligenze”

“Leggere il videogioco attraverso l'arte”

“Le storie e le persone dietro lo sviluppo di un videogioco”

“Vantaggi e benefici del gaming: tra psicologia e E-Sport”

“La storia del videogioco: dalle origini al fenomeno globale”

Il programma completo sarà pubblicato nelle prossime settimane su

[www.thinkfestival.it](http://www.thinkfestival.it)

Per info e prenotazioni: 0559125311 - [cultura@comunefiv.it](mailto:cultura@comunefiv.it)