



**Città di
Figline e Incisa Valdarno**

FIGLINE & INCISA
informa

Ufficio Stampa Comune FIV – www.figlineincisainforma.it - Resp. Samuele Venturi: s.venturi@comunefiv.it - 328.0229301

10, 11, 12

GAMING / DIGITAL
WORKSHOPS /
STREET FOOD

- [06/05/2024 12:55](#)

Tanti appuntamenti e laboratori per grandi e piccini, tra cui una conferenza con Luca Telese. Novità 2024: l'area gaming e workshop in piazza Ficino

Un concerto gratuito (dei Legno, al teatro Garibaldi) per gli under 30 che, entro mercoledì 8 maggio (prorogato a venerdì 10 maggio), si registreranno sul sito coopfi.info/legno (sponsor dell'evento). La preview, riservata alle scuole, della **mostra sul videogioco, che sarà visitabile durante la tre giorni a Palazzo Pretorio**. L'ampliamento dell'area festival, che ingloba piazza Ficino rendendola non solo lo spazio per lo street food, ma anche per tanti workshop e, soprattutto, **una grande area gaming**. Una tavola rotonda di approfondimento, con ospiti di calibro nazionale, come **il giornalista Luca Telese**, seguito da **un aperitivo a Villa Casagrande**. Un unico tema, *fil rouge* dell'intera manifestazione: le intelligenze, non solo quella artificiale ma anche quelle umane, che la fanno funzionare. Sono queste le novità dell'edizione 2024 di THiNK-Festival della Cultura digitale, in programma dal **10 al 12 maggio a Figline e Incisa Valdarno**.

Un'edizione che si concentra su **un messaggio forte**, reso evidente dalla campagna di comunicazione lanciata nelle scorse settimane: **“È tutto nella tua testa! L'intelligenza artificiale ha bisogno della tua!”** Un modo per ribadire (come già avvenuto lo scorso anno) e per rendere ancora più evidente una necessità: **l'Intelligenza Artificiale deve essere uno strumento per supportare (e non per sostituire) il lavoro umano**.

Un tema che sarà ben approfondito in tutti i workshop di piazza Ficino e, soprattutto, nella tavola rotonda di sabato 11 alle 17 a Villa Casagrande (Via Del Puglia, 61, ingresso con prenotazione obbligatoria sul sito). Sotto la conduzione del giornalista Marco Pratellesi, discuteranno intorno al tema **“Intelligenze – Creatività, innovazione e società nell'era dell'AI”**, **Luca Telese** (giornalista e scrittore), **Daniela Ropelato** (docente Scienza Politica Istituto universitario Sophia), **Alberto Mazzoni** (Istituto Biorobotica Sant'Anna di Pisa), **Nicola Grandis** (Ceo ASC27 start Up AI & Cybersecurity), **Claudia Barbieri** (giornalista resp. editoriale TikTok di Torcha). **Alessandra Camaiani** (direttore Software Factory PA Digitale S.p.A.) e i Legno. Alla conferenza seguirà apericena con musica dal vivo dei **The Lorean**.

Oltre a Villa Casagrande, sono altre quattro le location di questa edizione (Biblioteca Marsilio Ficino, Teatro comunale Garibaldi, Palazzo Pretorio e piazza Ficino, che quest'anno ha un ruolo di primo piano) **pronte ad ospitare un'ampia offerta di attrazioni e workshop**, che avranno come filo conduttore le nuove tecnologie.

In particolare, è **in piazza Ficino che troveranno spazio dell'area gaming e workshop a tema digital**, innovazione declinata in vari settori, regolamentazione nuove tecnologie, psicologia ed esports, oltre ad uno spazio dedicato alle esperienze digitali, con una VR Arena e il Lasertag (uniche attrazioni a pagamento, rispettivamente a 10 e 5 euro, insieme allo street food).

In piazza Ficino sosterà anche il camper dello “Psicologo on the road”, che lancerà il suo progetto **“SOS Maturità”** rivolto agli studenti che a giugno dovranno sostenere l'esame. Al Palazzo Pretorio, invece, sarà allestita una **sala giochi anni '70-'80 e la mostra sul videogioco, curata da Damiano Bordoni** (che terrà anche un workshop a tema il 12 maggio alle 10,30), corredata di pannelli esplicativi e audioguide e divisa **in tre sale**: “Le origini del videogame: dai primi esperimenti alla grande crisi”, “Come riconoscere la

violenza nei videogiochi”, “L’evoluzione delle console: percorso interattivo”.

Sempre al Pretorio, sono in programma anche tante altre esperienze (e giochi di ruolo) con visori, realtà aumentata e intelligenza artificiale. La biblioteca comunale “Marsilio Ficino”, invece, sarà sede di eventi: **[domenica 12 maggio ore 10-12 c’è la passeggiata letteral-digitale](#)**, mentre sia sabato che domenica ci saranno quattro laboratori per bambini dai 7 ai 12 anni (prenotazione obbligatoria su www.thinkfestival.it).

In biblioteca, invece, **spazio ai laboratori per bambini, con prenotazione obbligatoria, su robotica, coding e intelligenza artificiale, a cura di Robocode. Dalla “Ficino” di via Locchi, inoltre, partirà una nuova edizione della passeggiata letteraria, che in occasione di THiNK diventa digital.** Tra una lettura e l’altra a tema, infatti, ci sarà tempo per far tappa in alcune aree della manifestazione e testarne le attrazioni, oltre che per partecipare **al gioco di ruolo “Super partes”**.

Infine, **spazio ai tornei di gaming** (Finali tornei Fifa24, Just Dance, Mario Kart 8) , che si disputeranno **in piazza Ficino e che avranno un “telecronista” d’eccezione:** l’organizzatore di eventi a tema gaming **Davide Abbate**, meglio noto (sui social) come il 90mber e impegnato anche nella veste di relatore nel workshop “Vantaggi e benefici del gaming: tra psicologia ed e-sport”, insieme alla psicologa Elena Del Fante (12 maggio ore 11.30).

Per info, prenotazioni e il programma completo visita i social e il sito www.thinkfestival.it

Sonia Muraca
Comunicazione istituzionale
Comune di Figline e Incisa Valdarno
mail ufficiostampa@comunefiv.it
tel +39 055 912 5203
cell +39 334 683 9848

- [info cittadini](#)

Comune di Figline e Incisa Valdarno - Piazza del Municipio, 5 - 50063 - Figline e Incisa Valdarno (FI)