

LA CURIOSITA' COME REGOLA: I T-TOUR DI IF2019 TRA ROBOT, OLOGRAMMI INTELLIGENTI E VIDEOGIOCHI

Prosegue il viaggio nell'innovazione dedicato ai nativi digitali. Laboratori e workshop in cui si parlerà di robotica, videogame, coding, sound design, ma anche di innovazione digitale applicata alla sostenibilità ambientale e di contrasto ai pregiudizi e buone prassi social

Firenze, 2 ottobre 2019 – Sperimentare, creare e imparare divertendosi. Sono questi i temi chiave dei **T-Tour di IF2019**, gli **oltre 60** percorsi educativi dedicati ai nativi digitali, i navigatori incerti e i professionisti di oggi e domani. Un viaggio attraverso l'innovazione all'insegna della curiosità, in cui ci sarà spazio per occuparsi di coding, robot, videogame e realtà aumentata, ma anche per parlare di innovazione digitale applicata alla sostenibilità ambientale e persino di concedersi delle rilassanti sessione di mindfulness in formato kids.

Un programma ricco di laboratori, workshop, tutorial e conferenze interattive in cui ci si potrà mettere alla prova in tanti campi, a partire dalla creazione di un prodotto digitale utilizzando le tecniche dell'industria del cinema di animazione; **realizzare ologrammi in grado di 'fare lezione' di chimica, fisica e matematica**; creare album di figurine virtuali in cui le immagini si animano. E non mancherà la possibilità di vedere da vicino come funzionano le blockchain, come si usano le criptovalute, ma anche di aggiornarsi in materia di smart mobility e di conoscere le tecniche per difendersi da atti di cyberbullismo o stalking.

Molti gli appuntamenti dedicati alla #creatività, come il laboratorio di sound design **"Immersi nel suono"**, un percorso pratico nel mondo del suono digitale per cimentarsi nella creazione di una narrazione sonora in uno spazio di realtà aumentata. Tornano poi i mattoncini Lego®, protagonisti di laboratori in cui i più piccoli attraverso il gioco andranno alla scoperta della realtà che li circonda, mentre i più grandi sperimenteranno la progettazione di un oggetto con l'ausilio di un software a partire da un disegno grafico. E creatività in primo piano anche nei percorsi **"Schoolbox: pillole di tecnologia a scuola"** che illustreranno come creare un gioco con una stampante 3D e una termoformatrice; nel laboratorio **"Tinkering Time: Scarabocchi a regola d'arte"**, dove i partecipanti avranno a che fare con una macchina alimentata a energia solare e completamente governata dal caso; e nel workshop **"Scegli la tua avventura"** in cui si potrà creare una storia interattiva, sul modello delle innovazioni di interactive fiction introdotte di recente da Netflix.

Pieno di stimoli e opportunità di imparare la **sezione dei T-Tour dedicata all'educazione ambientale**. I visitatori più giovani di IF2019, tra i vari appuntamenti, potranno conoscere da vicino **SOILapp**, un'applicazione che monitora lo stato di salute del suolo; cimentarsi in un gioco di simulazione in cui saranno chiamati a prendere decisioni in materia di riscaldamento globale, tenendo conto dell'esigenza di coniugare sviluppo economico e riduzione delle CO2; oppure approfondire il tema dell'interazioni uomo-ambiente nel laboratorio **"Mi manca l'aria"** in cui si farà il punto sugli accordi internazionali sul cambiamento climatico.

Ma ci sarà spazio anche per diventare influencer di messaggi positivi con **"Social Challenge"**, competizione a squadre in cui ragazzi e ragazze creeranno un profilo Instagram e lanceranno delle sfide che prevedono la creazione e promozione di contenuti social in cui dovranno individuare buone prassi di 'comportamento digitale', concentrandosi su temi come l'hate-speech, la privacy online, il contrasto alle fake news. Gli effetti dei pregiudizi e come questi possano creare fenomeni di discriminazione e vulnerabilità sociale saranno invece i temi del laboratorio interattivo **"Il pregiudizio non è un gioco"**.

Naturalmente tanti gli appuntamenti dedicati al mondo dei **videogiochi**, a partire dai laboratori in cui si mostreranno le potenzialità dei videogame nell'attivare meccanismi di apprendimento e problem solving; a quelli dedicati ai concetti fisici e logici alla base delle creazione di un videogame; per passare poi ai workshop dedicati al mestiere del **game designer**; sino ai giochi di ruolo – da segnalare **"Scalare il futuro"**, gioco ambientato negli anni in cui a Pisa si realizzavano i primi calcolatori italiani, fra il 1954 e il 1961.

Dopo il successo della passata edizione, torna **IF KIDS** (da venerdì 11 a domenica 13, Centro Congressi Le Benedettine), l'area gioco per bambini e bambine da 0 a 6 anni, e le loro famiglie, in cui si potrà sperimentare ed esplorare con un'unica regola: la curiosità. Sarà la curiosità, motore di ogni innovazione e apprendimento, a guidare i bambini a giocare con concetti del mondo digitale e del web partendo dal labirinto di Pac-Man. Un viaggio per scoprire le regole che stanno alla base di ogni oggetto, ma anche inventarne di nuove e condividerle per crescere insieme. E sempre nell'area IF KIDS i piccoli visitatori del



10-13 OTTOBRE
PISA
#leregoledeglioco

festival potranno seguire delle **sessioni di yoga** pensate per loro e sperimentare attraverso il gioco una serie di rituali legati al movimento, al respiro e al suono. Un'esperienza per acquisire il significato di consapevolezza di sé, come base per lo sviluppo dell'intelligenza emotiva e della coscienza collettiva, a cui seguirà il **Circle Time**, momento in cui i bambini e le bambine potranno sperimentare il significato di parità ed esprimere liberamente le proprie emozioni e opinioni.

Tra gli altri appuntamenti da segnalare: le sfide tra nativi digitali e robot ospitate nella **IF Robot Arena**; il **"Micromuseum workshop"**, un'esperienza immersiva nel mondo dell'arte per la creazione di un micromuseo digitale con opere d'arte interattive capaci di auto raccontare la propria storia ai visitatori; e l'incontro dedicato alle #StoriePossibili di **Giovanisì**, il progetto della Regione Toscana per l'autonomia dei giovani, che a Pisa darà spazio ai ragazzi che hanno scelto di investire o crearsi un futuro nel mondo dell'innovazione e del digitale.

I T-Tour si svolgeranno dal 10 al 13 ottobre 2019 presso il **Centro Congressi le Benedettine, la sede di Manifatture Digitali Cinema, le Logge dei Banchi, MixArt e il Cinema Lumière**. Tutti gli eventi T-Tour **sono gratuiti e liberamente accessibili fino a esaurimento posti**. La prenotazione è obbligatoria per scuole e gruppi numerosi e consigliata per i visitatori singoli. Per prenotare tramite il sistema Eventbrite basta collegarsi al sito www.internetfestival.it e seguire le indicazioni relative a ciascun evento. Non è necessario stampare il biglietto cartaceo.

Internet Festival è promosso da Regione Toscana, Comune di Pisa, Registro.it e Istituto di Informatica e Telematica del Cnr, Università di Pisa, Scuola Superiore Sant'Anna, Scuola Normale Superiore insieme a Camera di Commercio di Pisa, Provincia di Pisa e Associazione Festival della Scienza. La progettazione e l'organizzazione sono a cura di Fondazione Sistema Toscana. Il direttore del Festival è Claudio Giua. Project leader Adriana De Cesare (Fondazione Sistema Toscana). Anna Vaccarelli (IIT-CNR e di Registro .it) e Gianluigi Ferrari (Università di Pisa) coordinano rispettivamente il comitato esecutivo e scientifico.

Internet Festival, 10 - 13 ottobre 2019, Pisa; www.internetfestival.it Ingresso libero - #IF2019

Contatti stampa

Mariangela Della Monica – Resp. ufficio stampa Fondazione Sistema Toscana Cell. 3346606721 m.dellamonica@fst.it

Team ufficio stampa IF2019

Antonio Pirozzi Cell. 3395238132 antonio.pirozzi@gmail.com

Francesca Puliti Cell. 392 9475467 francesca.puliti@gmail.com

Sara Chiarello Cell. 329 9864843 esse.chiarello@gmail.com

Anna D'Amico Cell. 347 8691998 ad.damico@gmail.com