EVENTI

Il Bilancio di THiNK: successo di pubblico per l'edizione 2024

Migliaia di partecipanti per l'edizione che ha puntato su piazza Ficino per workshop, gaming ed esperienze VR

PALAZZO COMUNALE, 13 MAGGIO – Era evidente già dal primo giorno di Festival: il THiNK ha superato se stesso, registrando migliaia di partecipanti nella tre giorni (10-11-12 maggio) che, quest'anno, ha visto piazza Ficino location di workshop, giochi liberi, tornei, esperienze VR, assistenza digitale e street food. Molto apprezzato anche il "palazzo delle esperienze", il Pretorio di Figline, dove oltre alla mostra sulla storia dei videogame, era possibile interagire e giocare con vecchi videogame, flipper, cabinati vintage, ascoltare musica su un jukebox, viaggiare nel metaverso, grazie ai visori con giochi ed esperienze artistiche, giocare a Think invasion, istruire l'intelligenza artificiale e aiutarla a dettare l'agenda del paese, nei panni di Presidente della Repubblica.

Molto apprezzata anche la tavola rotonda (con aperitivo, accompagnato dal gruppo musicale The Lorean) di sabato pomeriggio a villa Casagrande, moderata dal giornalista di Oggi Marco Pratellesi, con il giornalista Luca Telese, Alberto Mazzoni, dell'Istituto Biorobotica Sant'Anna di Pisa, Claudia Barbieri, Giornalista resp. editoriale TikTok di Torcha, Nicola Grandis, Ceo ASC27 start Up AI & cybersecurity, Daniela Ropelato, docente Scienza Politica Istituto Universitario Sophia**, Alessandra Camaiani, Direttore Software Factory PA Digitale S.p.A**, i musicisti Legno (in concerto al Garibaldi subito dopo, con 120 partecipanti quasi tutti under30) su intelligenza artificiale e intelligenze umane.

In particolare, si segnalano oltre 500 partecipanti tra workshop e tavola rotonda, tra cui spiccano anche gli studenti delle scuole superiori del territorio attirati sia dalla parte ludica che dall'approfondimento. Circa 300, invece, gli accessi alla facilitazione digitale dello stand del Punto digitale facile, dove i bambini si sono divertiti a ritirare dei gadget brandizzati "Think" girando la Digiruota. Apprezzatissimi, come sempre, anche i laboratori (su intelligenza artificiale e robotica) alla biblioteca Ficino, che ha registrato un totale di 353 presenze, tra iscritti e non, e che in totale ha effettuato 109 operazioni di prestito.

Gettonatissimo anche il selfie wall "Le ali di Think", realizzato (sfruttando AI e realtà aumentata) dall'artista Cecilia Lascialfari che è voluta esser presente al Think Festival per spiegare di persona il funzionamento dell'opera. In tanti, inoltre si sono fermati davanti al camper dello Psicologo on the road di Studio Psiche parcheggiato in piazza, con tanto di tavolini, attirati dal cartello "Da quanto tempo nessuno di ascolta? Siediti con noi".

Infine, grande successo anche per le finali dei tornei (di Tekken8 e di Fifa24, Just Dance, Mario Kart 8) che si sono tenute alla presenza di due ospiti d'eccezione: Simone Cicalone, ex pugile e content creator noto per la sua "Scuola di botte", e Davide Abbate alias il 90mber, organizzatore di eventi a tema gaming e noto per le sue coinvolgenti "telecronache" a tema. Entrambi hanno partecipato anche a dei workshop: il 90mber su psicologia ed e-sport, insieme alla psicologa Elena Del Fante; Cicalone sul suo lavoro nel digital. Si ricorda che la partecipazione di Simone Cicalone al Festival rientra nel progetto "Prossima Fermata Io", il progetto promosso dalla Conferenza educativa di Zona Fiorentina Sud Est e rivolto ai giovani che non studiano, non lavorano e non cercano un impiego, per il quale anche il Comune di Figline e Incisa Valdarno ha ottenuto un finanziamento da Anci.

Per l'organizzazione del Festival, il Comune di Figline e Incisa Valdarno ringrazia sponsor, allestitori e Coordinamento scientifico [Samuele Venturi (Comune di Figline e Incisa Valdarno), Davide De Crescenzo (intoscana.it), Francesco Di Costanzo (Pa Social), Agnese Fedeli (Firenze Smart), Gilberto Tellan (Digital Change), Gianluca Torrini (SoWhat)] senza i quali nulla sarebbe stato possibile.

Di seguito l'elenco:

RoboCode, Arkanoid-Vintage Games Party, Gamicon videogame Festival, Jet's Group (Sowjat, Wallabi, Jet's), Pa Social, Fondazione Italia Digitale, Digital Change, Unicoop Firenze, Villa Casagrande, Convivio in Casagrande, BCC Banca Valdarno Gruppo BCC ICCREA, Torelli Hanzo, RTV38, HU Norcenni Girasole Vintage, Casa Me'Mà, Regione Toscana, Città Metropolitana di Firenze, Consiglio regionale della Toscana.

Sonia Muraca
Comunicazione Istituzionale Comune di Figline e Incisa Valdarno
mail ufficiostampa@comunefiv.it - tel. 055.9125203