



WWW.INTERNETFESTIVAL.IT  
f t @ e p u

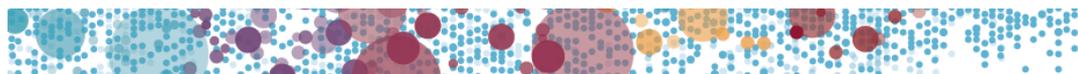
**5-8**  
OTTOBRE  
**PISA**

**INTERNET**  
**FESTIVAL** 2017  
FORME DI FUTURO



**#sentiment**  
formedifuturo

T-TOUR





<b>COSA SONO I T-TOUR</b>	<b>4</b>
<b>COME PARTECIPARE AI T-TOUR</b>	<b>4</b>
<b>PROGRAMMAZIONE 2017</b>	<b>5</b>
SCUOLE ELEMENTARI	5
SCUOLE MEDIE	5
SCUOLE SUPERIORI	6
<b>AREE TEMATICHE</b>	<b>7</b>
<b>USO CONSAPEVOLE DELLA RETE</b>	<b>7</b>
LUDOTECA DEL REGISTRO.IT: SCOPRIAMO LE RISORSE DELLA RETE	7
DALL'ODIO ONLINE ALLA #DISPUTAFELICE	7
CYBERBULLI NELLA RETE	7
DIGITAL FACTCHECKING: COME INFORMARSI MEGLIO ONLINE	8
NON APRITE QUELLA PORTA: COME DISTRUGGERE LA TUA VITA ONLINE	8
QUELLO CHE I RAGAZZI NON DICONO, MA POSTANO	8
NON APRITE QUELLA PORTA, IL LATO OSCURO DEI SOCIAL NETWORK	9
CITTADINI DIGITALI: UNA LEGGE CONTRO IL CYBERBULLISMO	9
<b>CODING</b>	<b>9</b>
FUNKY FOURIER	9
PISA CODERDOJO UNPLUGGED	10
LEGO® CITYLAB	10
<b>GRAPHICS &amp; DIGITAL ART</b>	<b>10</b>
PIXELSAICO	10
GRAPHIC RECORDING DIGITALE	10
<b>DIGITAL HUMANITIES</b>	<b>11</b>
#UNIVERSITÀFUTURA	11
WŌ ÀI NĪ (TI AMO) INCONTRO CON LA LINGUA CINESE PER BAMBINI	11
WŌ ÀI NĪ (TI AMO) INCONTRO CON LA LINGUA CINESE PER RAGAZZI	11
WŌ ÀI NĪ (TI AMO) INCONTRO CON LA LINGUA CINESE PER ADULTI	12
CINESE ED EMOJI	12
BOOKTUBER: AMARE LA LETTURA TRAMITE I SOCIAL	12
DAGLI SPAZI DEL MONDO AGLI SPAZI DELLA RETE	13
<b>CYBER SECURITY</b>	<b>13</b>
LA CASA SI È IMPOSSESSATA DI NOI	13
SOCIAL MEDIA: ODIO E INTELLIGENCE	13
NON APRITE QUELLA PORTA: HUNTING THE DIGITAL PREDATOR	13
<b>TECNOLOGIA</b>	<b>14</b>
IL MONDO DEI COMPUTER	14
SCHOOL BOX: IMPARARE CON LA TECNOLOGIA	14
APP, DALL'IDEA AL DESIGN IN 60'	15
LE RETI LoRa A SERVIZIO DELL'INTERNET DELLE COSE E DELL'INDUSTRIA 4.0	15



<b>USO E RIUSO CREATIVO</b>	<b>15</b>
CORSO DI DISEGNO BRUTTO	15
RESTART PARTY	15
DAL RIFIUTO ALL'ARTE	16
CIRCUITI MORBIDI	16
MAKING ILLUSIONS	16
<b>GAMING</b>	<b>17</b>
COME SI IMPARA DAI VIDEOGIOCHI	17
<b>ROBOTICA</b>	<b>17</b>
MADE IN A FAB LAB EXPERIENCE #1: CONSUMER ELECTRONICS	17
MADE IN A FAB LAB EXPERIENCE #2: WEARABLE TECHNOLOGY	17
MADE IN A FAB LAB EXPERIENCE #3: PERSONAL AUTOMATION	18
MADE IN A FAB LAB: EXHIBITION	18
<b>GIOVANI E FUTURO</b>	<b>18</b>
ACCENTI ON AIR	18
<b>EMERGENZE</b>	<b>19</b>
SENTIMENT NELLE EMERGENZE: IL CASO DI EMERGENZA24	19
L'INGRANAGGIO: LA GRANDE MACCHINA DELLA GUERRA	19
TERREMOTI E TSUNAMI: FUNZIONA L'EARLY WARNING?	19
METEO E CLIMA	20
MAI PIÙ DISPERSI	20
#NICOLOSISICURA	20
INFORISCHIO	20
<b>COMUNICAZIONE</b>	<b>21</b>
FOOD EXPERIENCE: DALLA CARTA AL WEB (E RITORNO)	21
NON SOLO DI FOOD MA ANCHE DI WEB	21
FOOD INSTAGRAM MARKETING: COSA RENDE UNA COMUNICAZIONE VINCENTE?	21
<b>GASTRONOMIA</b>	<b>21</b>
CACAO EXPERIENCE	21
L'APPROCCIO AL VINO E IL SENSO DELLA BELLEZZA	22
<b>INSTALLAZIONI</b>	<b>22</b>
<b>PERCORSO INSTALLAZIONI – ACCESSO LIBERO</b>	<b>22</b>
CRONOS - IMMAGINI DALLA RETE	22
HEART SYNC	22
OLTRE LE GENERAZIONI	23
WIZE MIRROR	23
<b>PERCORSO INSTALLAZIONI – PRENOTAZIONE OBBLIGATORIA</b>	<b>23</b>
LA MACCHINA	23
METAPAIN ACTION	24
MIXED REALITY	24
THE EGG SENTIMENT	24
THE ICEBERG	24



## COSA SONO I T-TOUR

I T-Tour (Tutorial Tour) sono una parte integrante di Internet Festival, composta da **percorsi educativi e formativi che stimolano la curiosità** e propongono **strumenti utili a orientarsi nello sconfinato mondo della Rete e della tecnologia**.

I-Tour sono un viaggio attraverso innovazione, suggerimenti e scoperte, dedicato ai nativi digitali, ai professionisti di domani e ai navigatori incerti, senza dimenticare esperti e cultori della materia. Quattro giorni di giochi, laboratori, workshop, tutorial, mostre e conferenze interattive per tutte le età, all'insegna della **rivoluzione digitale**.

## COME PARTECIPARE AI T-TOUR

Tutti gli eventi T-Tour sono **gratuiti e liberamente accessibili sino a esaurimento posti**. La **prenotazione è obbligatoria** per scuole e gruppi numerosi e consigliata per i visitatori singoli. È possibile prenotare tramite il sistema di prenotazioni Eventbrite collegandosi al sito **[www.internetfestival.it](http://www.internetfestival.it)** e seguendo le indicazioni relative a ciascun evento. Non è necessario stampare il biglietto cartaceo.

Per info e assistenza sulle prenotazioni contattare il numero: **347 8336183** oppure scrivere un'email a **[ttour@internetfestival.it](mailto:ttour@internetfestival.it)**.

Tutte le attività T-TOUR si svolgono presso il **Centro Congressi le Benedettine**. Nel programma troverete l'indicazione dell'aula specifica.

---

### **Centro Congressi le Benedettine**

*Piazza San Paolo a Ripa d'Arno*

Internet Festival 2017 riapre alla città il Monastero di S. Benedetto, edificato nel 1393 e che con la sua facciata con le finestre in stile gotico fiammeggiante caratterizza uno dei lungarni di Pisa. Il complesso delle Benedettine in Lungarno, chiuso al culto dalla fine degli anni 60, è stato prima acquistato e restaurato da privati e attualmente è in uso all'Università di Pisa. Ricco di aule, auditorium, terrazzi, porticati con un caratteristico giardino e un luminoso caveau è un luogo ricco di suggestione, ma funzionale ed accogliente destinato ad attività formative ed eventi.





## PROGRAMMAZIONE 2017

### SCUOLE ELEMENTARI

#### ELEMENTARE (6-8 ANNI)

TITOLO	AREA TEMATICA	TIPOLOGIA	LOCATION
Ludoteca del Registro.it: scopriamo le risorse della Rete	uso consapevole della rete	gioco educativo	Aula 8
Pixelsaico	graphics & digital art	laboratorio	Aula 9
Pisa CoderDojo Unplugged	coding	laboratorio	Aula 4
Wǒ ài nǐ (Ti amo) Incontro con la lingua cinese per bambini	digital humanities	laboratorio	Aula 16
Circuiti morbidi	uso e riuso creativo	laboratorio	Aula 14
Making illusions	uso e riuso creativo	laboratorio	Aula 14
LEGO® citylab	coding	laboratorio	Aula 12

#### ELEMENTARE (8-10 ANNI)

TITOLO	AREA TEMATICA	TIPOLOGIA	LOCATION
Ludoteca del Registro.it: scopriamo le risorse della Rete	uso consapevole della rete	gioco educativo	Aula 8
Pixelsaico	graphics & digital art	laboratorio	Aula 9
Il mondo dei computer	tecnologia	gioco educativo	Aula 10
School box: imparare con la tecnologia	tecnologia	laboratorio	Aula 11
Pisa CoderDojo Unplugged	coding	laboratorio	Aula 4
Wǒ ài nǐ (Ti amo) Incontro con la lingua cinese per bambini	digital humanities	laboratorio	Aula 16
Circuiti morbidi	uso e riuso creativo	laboratorio	Aula 14
Making illusions	uso e riuso creativo	laboratorio	Aula 14
LEGO® citylab	coding	laboratorio	Aula 12

### SCUOLE MEDIE

TITOLO	AREA TEMATICA	TIPOLOGIA	LOCATION
Ludoteca del Registro.it: scopriamo le risorse della Rete	uso consapevole della rete	gioco educativo	Aula 8
Pixelsaico	graphics & digital art	laboratorio	Aula 9
La Casa si è impossessata di noi	cybersecurity	tutorial	Aula 5
Graphic Recording digitale	graphics & digital art	tutorial	Aula 6
School box: imparare con la tecnologia	tecnologia	laboratorio	Aula 11
Cyberbulli nella rete	uso consapevole della rete	spettacolo	Aula 8
Dal rifiuto all'arte	uso e riuso creativo	tutorial	Aula 3
Pisa CoderDojo Unplugged	coding	laboratorio	Aula 4
Wǒ ài nǐ (Ti amo) Incontro con la lingua cinese per ragazzi	digital humanities	laboratorio	Aula 16
Non aprite quella porta: Come distruggere la tua vita online	uso consapevole della rete	conferenza interattiva	Aula 2
Non aprite quella porta: Come distruggere la tua vita online	uso consapevole della rete	conferenza interattiva	Aula 5



Non aprite quella porta: Hunting the digital predator	cybersecurity	conferenza interattiva	Aula 5
Come si impara dai video giochi	gaming	laboratorio	Aula 4
Booktuber: amare la lettura tramite i social	digital humanities	conferenza interattiva	Aula 13
App, dall'idea al design in 60'	tecnologia	laboratorio	Aula 5
LEGO® citylab	coding	laboratorio	Aula 12
Dagli spazi del mondo agli spazi della rete	digital humanities	laboratorio	Aula 6

## SCUOLE SUPERIORI

TITOLO	AREA TEMATICA	TIPOLOGIA	LOCATION
Dall'odio online alla #disputafelice	uso consapevole della rete	laboratorio	Aula 5
Funky Fourier	coding	laboratorio	Aula 15
Pixelsaico	graphics & digital art	laboratorio	Aula 9
#UniversitàFutura	digital humanities	laboratorio	Aula 13
La Casa si è impossessata di noi	cybersecurity	tutorial	Aula 5
Graphic Recording digitale	graphics & digital art	tutorial	Aula 6
Corso di disegno brutto	uso e riuso creativo	laboratorio	Aula 6
Cyberbulli nella rete	uso consapevole della rete	spettacolo	Aula 8
L'ingranaggio: la grande macchina della guerra	emergenze	laboratorio	Aula 7
Digital Factchecking: come informarsi meglio online	uso consapevole della rete	laboratorio	Aula 4
Dal rifiuto all'arte	uso e riuso creativo	tutorial	Aula 3
Terremoti e Tsunami: funziona l'early warning?	emergenze	conferenza interattiva	Aula 7
Meteo e Clima	emergenze	conferenza interattiva	Aula 7
Mai più dispersi	emergenze	tutorial	Aula 7
#Nicolosisicura	emergenze	tutorial	Aula 7
Inforischio	emergenze	tutorial	Aula 7
Social media: odio e intelligence	cybersecurity	conferenza interattiva	Aula 4
Pisa CoderDojo Unplugged	coding	laboratorio	Aula 4
Wǒ ài nǐ (Ti amo) Incontro con la lingua cinese per ragazzi	digital humanities	laboratorio	Aula 16
Non aprite quella porta: Come distruggere la tua vita online	uso consapevole della rete	conferenza interattiva	Aula 2
Non aprite quella porta: Come distruggere la tua vita online	uso consapevole della rete	conferenza interattiva	Aula 5
Non aprite quella porta: Hunting the digital predator	cybersecurity	conferenza interattiva	Aula 5
Come si impara dai video giochi	gaming	laboratorio	Aula 4
Accenti on Air	giovani e futuro	spettacolo	Aula 8
Made in a Fab Lab Experience #1: Consumer Electronics	robotica	laboratorio	Aula 19
Made in a Fab Lab Experience #2: Wearable Technology	robotica	laboratorio	Aula 19
Made in a Fab Lab Experience #3: Personal Automation	robotica	laboratorio	Aula 19
Made in a Fab Lab: Exhibition	robotica	esibizione	Aula 19
Non aprite quella porta: Il lato oscuro dei social network	uso consapevole della rete	conferenza interattiva	Aula 7
Cittadini digitali: una legge contro il cyberbullismo	uso consapevole della rete	conferenza interattiva	Aula 2
App, dall'idea al design in 60'	tecnologia	laboratorio	Aula 5
Booktuber: amare la lettura tramite i social	digital humanities	conferenza interattiva	Aula 13
Dagli spazi del mondo agli spazi della rete	digital humanities	laboratorio	Aula 6



## AREE TEMATICHE

### USO CONSAPEVOLE DELLA RETE

#### LUDOTECA DEL REGISTRO.IT: Scopriamo le risorse della rete

*"Giochi di gruppo per capire internet"*

**Target:** 6-13 anni

**Orari:** Giovedì 9:00-10:00/10:15-11:15/11:30-12:30

Venerdì 9:00-10:00/10:15-11:15/11:30-12:30

Sabato 9:00-10:00

**A cura di:** Giorgia Bassi, Beatrice Lami, Claudia Mazzanti, Manuela Moretti (CNR IIT)

**Descrizione attività:** Giochi di gruppo con l'obiettivo di fornire ai bambini le conoscenze per capire il mondo di Internet, dai meccanismi base di funzionamento agli strumenti che offre, fino alle regole per navigare in sicurezza. Navigazione condivisa della web app Internetopoli ([www.internetopoli.it](http://www.internetopoli.it)): otto livelli di gioco interattivo e multimediale per scoprire insieme tutte le risorse della Rete.

Internetopoli-The Game: versione "gioco da pavimento" dell'app, un gioco dell'oca che dà la possibilità di ripassare tutte le tematiche dedicate al media Internet. I laboratori potranno essere svolti anche con il supporto di educatori junior formati nell'ambito del progetto Let's Bit! a cura della Ludoteca del Registro.it.

---

#### DALL'ODIO ONLINE ALLA #DISPUTAFELICE

*"Come riconoscere e contrastare i fenomeni d'odio in rete"*

**Target:** 14-18 anni / giovani universitari / pubblico generico

**Orari:** Sabato: 9:00-10:00/10:15-11:15

Domenica: 11:30-12:30

**A cura di:** Vera Gheno e Bruno Mastroianni (Università di Firenze)

**Descrizione attività:** I fenomeni di odio in Rete sono all'ordine del giorno. Come riconoscerli? Contrastarli? Per una nuova ecologia della comunicazione elettronica viene proposto il modello della "disputa felice", ossia la capacità di dissentire senza litigare.

La proposta è di un laboratorio a 4 mani per descrivere l'odio online da un punto di vista sociolinguistico (a cura di Vera Gheno) e per realizzare una serie di strategie linguistiche e comunicative per contrastarlo (a cura di Bruno Mastroianni). Nella prima parte si mapperanno i motivi e le realizzazioni dei fenomeni di odio in Rete, mentre nella seconda verrà presentato un modello di "comunicazione virtuosa" che prende proprio il nome di #disputafelice.

---

#### CYBERBULLI NELLA RETE

*"Video, musica rap dal vivo e divertimento per riflettere sul mondo virtuale"*

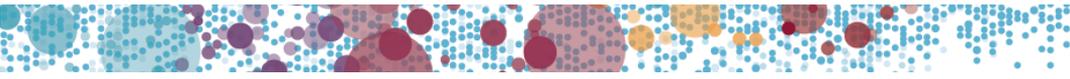
**Target:** 11-18 anni

**Orari:** Giovedì 14:30-15:30

Venerdì 14:30-15:30

**A cura di:** Franco Carapelle, Alp King

**Descrizione attività:** Video, musica rap dal vivo e divertimento per riflettere sul mondo virtuale. Uno spettacolo teatrale pensato per far conoscere i rischi di internet e sensibilizzare i ragazzi e le ragazze a un uso responsabile e consapevole della Rete. Il web, infatti, amplifica





la diffusione dei messaggi, l'iper connessione ci rende sempre raggiungibili e più vulnerabili, e quando i bulli approdano nella Rete, le conseguenze possono essere disastrose. Proponendo casi concreti, video e interazioni con i partecipanti, l'attore e regista Franco Carapelle e il Rap menestrello Alp King accompagnano i ragazzi in un divertente e serrato confronto con la personale esperienza, aiutandoli a comprendere i rischi e i comportamenti che fanno male, a delimitare i confini di ciò che è lecito.

---

## DIGITAL FACTCHECKING: COME INFORMARSI MEGLIO ONLINE

*"Strumenti per la verifica delle fonti online"*

**Target:** 11-13 anni

**Orari:** Sabato 9:00-10:30/11:00-12:30

**A cura di:** Nicola Bruno (Factcheckers), Stefano Moriggi (Università Bicocca)

**Descrizione attività:** L'esplosione del dibattito sulle "fake news" e l'era della "post-verità" ha contribuito a portare alla ribalta un tema di cui si parla da tempo: la necessità di educare gli utenti a informarsi correttamente online. Sono necessarie azioni di media e information literacy (MIL, secondo la definizione dell'Unesco) da avviare già a partire dalle scuole medie e superiori. Un'esigenza, questa, sottolineata anche dall'OCSE che intende valutare le competenze MIL nei prossimi PISA Test. Attraverso formati innovativi e partecipativi (quiz, esercitazioni e dibattiti di gruppo) verranno quindi introdotti gli strumenti di base per la verifica delle fonti online. L'associazione Factcheckers è nata proprio per promuovere queste attività, con un approccio innovativo (utilizzo di format educational interattivi) e solido dal punto di vista metodologico grazie alla collaborazione con esperti universitari di media educazione.

---

## NON APRITE QUELLA PORTA: COME DISTRUGGERE LA TUA VITA ONLINE

*"Il vero problema del web"*

**Target:** 8-18 anni / giovani universitari / pubblico generico / famiglie

**Orari:** Sabato 9:00-10:00/10:15-11:15

**A cura di:** Matteo Flora

**Descrizione attività:** La Rete è un luogo di incredibili opportunità e di sterminate possibilità, ma anche un ambiente in cui non siamo "nati", e in cui è necessario comprendere alcune basilari dinamiche prima che possa trasformarsi in un luogo ostile, tenendo conto che il problema spesso non sono gli "acari cattivi", ma la nostra stessa rete sociale...Da qui è nata "Il vero problema del Web", un incontro-conferenza interattivo in cui raccontare i pericoli della Rete in modo inedito e accattivante, molto poco "istituzionale" e molto, molto pratico.

---

## QUELLO CHE I RAGAZZI NON DICONO, MA POSTANO

*"Social network e tecnologie, forse dei giovani non abbiamo capito niente"*

**Target:** pubblico generico / famiglie

**Orari:** Sabato 15:00-16:30

**A cura di:** Mirko Pagani, Matteo Locatelli

**Descrizione attività:** Come e perché i Nativi Digitali utilizzano i social e la tecnologia quale mezzo di comunicazione primario, quali sono le potenzialità e i limiti di questi mezzi di comunicazione, e quali le chiavi di lettura e le implicazioni per il mondo adulto? Conversazioni sul significato e l'utilizzo che i giovani fanno dei social network e della tecnologia.

Il rapporto tra giovani e adulti è da sempre un tema complesso che obbliga gli uni e gli altri a sforzi non indifferenti: capirsi, imparare a guardarsi, cercare una mediazione e accettare i casi in cui la mediazione non è possibile. Nel mondo i giovani sono figli e studenti, gli adulti sono genitori, dirigenti, docenti, personale della scuola; tutti in cammino lungo uno stesso percorso, quello della crescita, a volte in piena sintonia e altre volte su vere e proprie opposte barricate. Il dialogo "tra le parti" è il primo passo di questo cammino e ci sembra giusto chiederci come questo dialogo va ricercato e come, spesso, i ragazzi cerchino di rivolgersi agli adulti con strumenti "non convenzionali".

---





## NON APRITE QUELLA PORTA, IL LATO OSCURO DEI SOCIAL NETWORK

*"Come combattere odio e bullismo online"*

**Target:** 14-18 anni

**Orari:** Venerdì 15:00-16:00

**A cura di:** Matteo Grandi

**Descrizione attività:** Insulti, discriminazioni di ogni genere, misoginia, istigazione alla violenza, omofobia, fake news dal retrogusto razzista e anti-scientifico, revenge porn. A monte di questa valanga di fango sembra esserci l'idea che Internet sia una zona franca, un Far Web in cui non esistono regole, in cui vige l'impunità e dove è legittimo e pratico farsi giustizia da sé. Ma è poi davvero colpa della Rete se la gente odia? Siamo veramente disposti a mettere in gioco la nostra libertà d'espressione per portare avanti una crociata indiscriminata contro l'odio online? Qual è, in questa partita, il ruolo che giocano le diverse piattaforme? Quanto incide su certe derive la mancanza diffusa di educazione digitale? E qual è il quadro normativo a cui fare riferimento oggi?

---

## CITTADINI DIGITALI: UNA LEGGE CONTRO IL CYBERBULLISMO

*"Le nuove misure a tutela delle vittime del cyberbullismo"*

**Target:** 14-18 anni

**Orari:** Venerdì 9:00-10:00

**A cura di:** Sen. Elena Ferrara

**Descrizione attività:** Il 18 giugno 2017 è entrata in vigore una legge che tutela le vittime del cyberbullismo. Assieme alla Senatrice Elena Ferrara, prima firmataria del Ddl e insegnante di una ragazzina novarese vittima dei bulli del web che quattro anni fa si uccise, affronteremo il delicato tema della prevenzione dei rischi legati al cyberbullismo.

---

## CODING

### FUNKY FOURIER

*"Dall'analisi di Fourier a Shazam"*

**Target:** 14-18 anni / giovani universitari / pubblico generico

**Orari:** Giovedì 9:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30; 14:30-15:30

Venerdì 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30; 14:30-15:30

Sabato 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30; 15:00-16:00; 16:15-17:15

Domenica 15:00-16:00; 16:15-17:15

**A cura di:** Marco Monaci, Sofia Sarperi (iScienceLab)

**Descrizione attività:** Come funziona Shazam? Come fa a riconoscere il motivo che non riusciamo a smettere di ballare neppure in ascensore? Scopriremo come tutta la musica può essere descritta tramite una miriade di armoniche, dal tono del clacson fino a Gangnam Style.

La musica è sempre stata veicolo dei più disparati sentimenti: amore, odio, amicizia... Forse si tratta del mezzo più incisivo e immediato che esista per trasmettere una emozione particolare. Come si è evoluta la musica con l'avvento dell'Information Technology? Miliardi di visualizzazioni sui canali video sondano i gusti di una popolazione, eppure ancora non sappiamo esattamente come mai quel motivo ci entra in testa fino a ballarlo anche dentro l'ascensore. In quest'epoca digitale hanno avuto un incredibile sviluppo i software di riconoscimento dei brani: applicazioni che giocano un ruolo fondamentale nella nostra vita artistica. Ma come fanno a codificare in bit quelle che per noi sono emozioni prorompenti che ci fanno venire la pelle d'oca? Scopriremo come tutto può essere descritto tramite una foresta infinita di armoniche, semplici suoni che sono come mattoni base per qualunque musica mai scritta, per qualunque sentimento musicale.

---





## PISA CODERDOJO UNPLUGGED

*"L'Informatica senza computer"*

**Target:** 6-18 anni

**Orari:** Venerdì 09:00-10:30; 11:00-12:30

**A cura di:** Stefano Forti e mentori di Pisa CoderDojo

**Descrizione attività:** Scrivere programmi informatici senza un computer? Si può! Se hai tra i 6 e i 18 anni e ti piacerebbe diventare un Ninja del coding, raggiungi i mentori di Pisa CoderDojo per un evento strabiliante di programmazione senza il computer.

---

## LEGO® CITYLAB

*"Costruire con i mattoncini più amati del mondo"*

**Target:** 6-18 anni / famiglie

**Orari:** Giovedì 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30; 14:30-15:30

Venerdì 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30; 14:30-15:30

**A cura di:** Riccardo Di Nasso (Orange Team)

**Descrizione attività:** Un quartier generale di mattoncini, elettronica e robotica targata LEGO® per un laboratorio dedicato ai bambini e agli appassionati di tutte le età!

---

## GRAPHICS & DIGITAL ART

### PIXELSAICO

*"Dai mosaici di un tempo ai pixel di oggi"*

**Target:** 6-18 anni / pubblico generico / famiglie

**Orari:** Giovedì 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30; 14:30-15:30

Venerdì 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30; 14:30-15:30

Sabato 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30; 15:00-18:00

Domenica 11:00-13:00; 15:00-18:00

**A cura di:** Lorenzo Fiorentino, Sarah Branchesi, Sara Girometti (Fosforo: la festa della scienza)

**Descrizione attività:** Un tempo le immagini si realizzavano con la tecnica del mosaico oggi si fa attraverso punti colorati: i pixel. I colori dei pixel sono solamente 3 e variano se si parla di monitor o di stampe.

Il pubblico avrà l'opportunità di interagire con l'animatore e comprendere meglio tutto quello che sta dietro la costruzione di una immagine con la tecnica del mosaico e come anche oggi la costruzione di immagini attraverso punti colorati è rimasta praticamente invariata. Attraverso fotografie e filmati possiamo analizzare tutto il percorso di presentazione di una immagine e come questa possa essere ottimizzata per essere poi stampata o proiettata. Faremo chiarezza sui colori primari e sulle sintesi additiva e sottrattiva che rendono possibile la visualizzazione di tutti i colori nello schermo o nella stampa. Capiamo le regole matematiche, fisiche e percettive che regolano la distanza di osservazione in relazione alla densità di pixel per non rischiare di avere un televisore troppo grande per la nostra sala, una stampa scadente oppure uno schermo dello smartphone troppo poco definito per apprezzare al meglio le nostre fotografie.

---

### GRAPHIC RECORDING DIGITALE

*"Imparare ad illustrare il pensiero dal vivo"*

**Target:** 11-18 anni / giovani universitari / pubblico generico / famiglie





**Orari:** Giovedì 09:00-10:00; 10:15-11:15  
Venerdì 09:00-10:00; 10:15-11:15

**A cura di:** Alessandro Bonaccorsi

**Descrizione attività:** Il Graphic Recording è una delle attività più spettacolari della Facilitazione grafica... di cosa si tratta?! Di registrare graficamente (con immagini e parole) ciò che viene detto durante una conferenza. Scopri gli strumenti e i processi di visual thinking per capire come si possono visualizzare pensieri e concetti. Un tuffo nel futuro della grafica!

Il Graphic Recording digitale è una delle modalità più coinvolgenti che esistano attualmente al mondo per aiutare i partecipanti a una conferenza, a un processo, a un meeting a memorizzare e capire meglio i concetti, divertendosi e rimanendo coinvolti. Si tratta di una sintesi visiva che crea un forte sentimento intorno agli eventi in cui si svolge, espandendo le possibilità di fruizione e di documentazione per i partecipanti. È una delle nuove attività ibride che si stanno creando dove la grafica e l'illustrazione si incontrano per facilitare il Visual Thinking.

---

## DIGITAL HUMANITIES

### #UniversitàFutura

*"Un gioco di social reading su Betwyll, la webapp di TwLetteratura"*

**Target:** 11-13 anni

**Orari:** Venerdì 09:00-10:00; 10:15-11:15  
Sabato 09:00-10:00; 10:15-11:15

**A cura di:** Edoardo Montenegro, Giulia Sciannella

**Descrizione attività:** Che cosa ti aspetti dall'università? Leggi e discuti questo argomento con altri studenti e lettori sulla webapp per il social reading di TwLetteratura.

Nel corso del laboratorio i partecipanti sperimenteranno la pratica del social reading attraverso la webapp Betwyll, che consente di leggere un testo in condivisione e commentarlo attraverso riassunti, parafrasi e variazioni di stile con brevi messaggi di massimo 140 caratteri, condividendo le proprie emozioni e impressioni di lettura con una comunità di persone.

---

### Wǒ ài nǐ (Ti amo) Incontro con la lingua cinese per bambini

*"Come esprimere le proprie emozioni in cinese sfruttando le risorse della rete"*

**Target:** 6-10 anni

**Orari:** Giovedì 09:00-09:45; 09:45-10:30  
Venerdì 09:00-09:45; 09:45-10:30  
Sabato 09:00-09:45; 09:45-10:30

**A cura di:** Istituto Confucio di Pisa

**Descrizione attività:** Incontro con la lingua cinese per bambini, futuri cittadini del mondo nell'era digitale. Una finestra per scoprire suoni e segreti di una lingua melodiosa, per una differente chiave di lettura della Cina contemporanea anche attraverso la ricca risorsa della Rete.

---

### Wǒ ài nǐ (Ti amo) Incontro con la lingua cinese per ragazzi

*"Come esprimere le proprie emozioni in cinese sfruttando le risorse della rete"*

**Target:** 11-18 anni

**Orari:** Giovedì 11:00-11:45; 11:45-12:30





Venerdì 11:00-11:45; 11:45-12:30

Sabato 11:00-11:45; 11:45-12:30

**A cura di:** Istituto Confucio di Pisa

**Descrizione attività:** Incontro con la lingua cinese per ragazzi, cittadini del mondo nell'era digitale. Una finestra per scoprire suoni e segreti di una lingua melodiosa, per una differente chiave di lettura della Cina contemporanea anche attraverso la ricca risorsa della Rete.

---

## Wǒ ài nǐ (Ti amo) Incontro con la lingua cinese per adulti

*"Come esprimere le proprie emozioni in cinese sfruttando le risorse della rete"*

**Target:** giovani universitari / pubblico generico

**Orari:** Giovedì 11:00-11:45; 11:45-12:30

Venerdì 11:00-11:45; 11:45-12:30

Sabato 11:00-11:45; 11:45-12:30

**A cura di:** Istituto Confucio di Pisa

**Descrizione attività:** Incontro con la lingua cinese per adulti, cittadini del mondo nell'era digitale. Una finestra per scoprire suoni e segreti di una lingua melodiosa, per una differente chiave di lettura della Cina contemporanea anche attraverso la ricca risorsa della Rete.

---

## Cinese ed emoji

*"Attenti a non perdere la fac...Cina!"*

**Target:** giovani universitari / pubblico generico

**Orari:** Domenica 15:00-17:00

**A cura di:** Zhou Ying (Istituto Confucio di Pisa)

**Descrizione attività:** Avete mai chiacchierato senza una parola? Perché il tuo emoji "sorriso" sconvolge i tuoi amici cinesi? Vuoi liberamente chattare con le "faccine"? Come creare la propria icona personale? Se ti interessano le risposte a queste domande, benvenuto al seminario "Cinese ed emoji". Qui, avrai una migliore comprensione della cultura degli emoji in Cina.

Il seminario è composto da tre parti. Nella parte introduttiva, i fenomeni Internet di "Fight Image", lo sviluppo delle icone, l'icona più utilizzata in vari Paesi e le caratteristiche delle emoji in Cina vengono spiegate a partire da dati e immagini presi da alcune chat. Nella seconda parte, la cultura delle icone cinesi viene presentata e interpretata grazie a immagini e attività interattive. Verranno analizzate le cause di una tale popolarità delle emoji in Cina, i significati di speciali emoji "piccole gialle", e le icone cinesi più diffuse su Internet. L'ultima parte mostrerà il modo di creare un'icona personale. Attraverso la realizzazione di una emoji personalizzata e l'organizzazione di giochi interattivi con il pubblico, verranno presentati i software più comuni per creare icone in Cina e come utilizzarli.

Grazie a questo seminario, ci auguriamo che un numero crescente di persone possa capire e apprezzare il fascino unico della cultura cinese digitale moderna.

*Laboratorio in inglese con traduzione in italiano.*

---

## Booktuber: amare la lettura tramite i social

*"Come la rete narra, agevola, arricchisce il mondo dell'editoria e promuove la letteratura"*

**Target:** 8-13 anni / giovani universitari

**Orari:** Venerdì 11:30-12:30

Sabato 11:30-12:30

**A cura di:** Ilenia Zodiaco, Matteo Fumagalli

**Descrizione attività:** Dalla pagina allo schermo. Due booktuber si interrogano su come la Rete narra, agevola, arricchisce il mondo dell'editoria e promuove la letteratura attraverso il digitale.



---

## Dagli spazi del mondo agli spazi della rete

*"Un nuovo modo di vivere e raccontare il viaggio"*

**Target:** 11-18 anni / giovani universitari / pubblico generico

**Orari:** Venerdì 14:30-18:30

**A cura di:** Andrea Bocconi (La scuola del viaggio)

**Descrizione attività:** Impariamo a raccontare i nostri viaggi in una forma più curata e coinvolgente con la Scuola del Viaggio. Inizieremo con una riflessione di apertura: come progettare un viaggio interessante, come prendere appunti strada facendo, come rielaborare quanto visto dopo il ritorno a casa. Poi approfondiremo le diverse forme espressive, dal racconto al reportage ai post sui Social Network, alternando testi e immagini, anche con alcuni divertenti esercizi.

---

## CYBER SECURITY

### La Casa si è impossessata di noi

*"Cybersecurity degli oggetti IOT che usiamo quotidianamente"*

**Target:** 11-18 anni / giovani universitari / pubblico generico

**Orari:** Giovedì 10:15-11:15

**A cura di:** Giuseppe Augiero, Beatrice Lami, Giuseppe Andrea L'Abbate (CNR IIT)

**Descrizione attività:** La nostra casa è ogni giorno sempre più tecnologica e connessa a Internet attraverso i dispositivi intelligenti (IoT - internet delle cose). Cosa potrebbe succedere se perdessimo il controllo di questi dispositivi? Esiste il rischio di non avere più la capacità di gestire al meglio le informazioni e le tecnologie attorno a noi?

---

### Social media: odio e intelligence

*"I social media possono essere uno strumento di prevenzione e tutela della società?"*

**Target:** 14-18 anni

**Orari:** Giovedì 09:00-12:30

**A cura di:** Maurizio Tesconi (CNR IIT)

**Descrizione attività:** In questo workshop saranno mostrate le principali tecniche di Cyber Intelligence, in particolare si illustrerà come utilizzare i Social Media e i dati provenienti dai Social Media per un'azione di Intelligence volta alla prevenzione e alla tutela della società. Attraverso questi strumenti sarà possibile monitorare il tessuto sociale, individuare e intervenire tempestivamente ove si verificano anomalie o casi che deviano in modo pericoloso verso episodi di natura violenta come terrorismo, vandalismo, razzismo, bullismo e comportamenti che arrechino comunque danno a cose o persone. Verranno presentate le principali tecniche di acquisizione dati da fonti Web allo scopo di raccogliere e preparare i dati per ulteriori analisi, condotte ad esempio mediante tecniche di data mining e social network analysis. Verranno inoltre presentati casi di studio specifici nell'ambito della Cyber Intelligence.

---

### Non aprite quella porta: Hunting the digital predator

*"Caso studio di investigazione digitale"*

**Target:** 8-10 anni / 11-13 anni / 14-18 anni





**Orari:** Venerdì 10:15-11:15; 11:30-12:30

**A cura di:** Fabio Massa

**Descrizione attività:** Hunting the digital predator è un interessante caso studio sviluppato per sensibilizzare l'attenzione ai rischi della Rete, nonché come supporto ludico-didattico che fornisce ai partecipanti divertenti e fondamentali nozioni tecnico investigative. L'evento consiste nella presentazione interattiva di un caso simulato riguardante un predatore digitale, il quale, durante le proprie attività criminali, semina in Rete tracce digitali che i discenti dovranno individuare, raccogliere e ricostruire tramite precise tecniche forensi e di Cyber Intelligence, presentate dal docente step by step nel corso dell'evento. Un interessante evento interattivo propedeutico allo sviluppo di capacità e conoscenze in ambito investigazioni digitali.

---

## TECNOLOGIA

### Il mondo dei computer

*"Viaggio nella storia alla scoperta del loro funzionamento"*

**Target:** 8-10 anni

**Orari:** Giovedì 09:00-10:30; 11:00-12:30; 14:30-16:00

Venerdì 09:00-10:30; 11:00-12:30; 14:30-16:00

Sabato 09:00-10:30; 11:00-12:30; 14:30-16:00; 16:30-18:00

Domenica 11:00-12:30; 14:30-16:00

**A cura di:** Daniele Trincherò, Mauro Scano, Dario Pecorella (Senza fili senza confini)

**Descrizione attività:** "Il mondo del computer" ha l'obiettivo di spiegare agli alunni delle scuole primarie cosa sono e come funzionano i computer, ormai trasformati negli strumenti elettronici che usiamo quotidianamente. Nel rispondere alla domanda "Cos'è un computer?", grazie ad attività didattiche (con i numeri binari ad esempio) e a giochi di ruolo, i bambini scopriranno il funzionamento del computer e la storia che l'ha portato a diventare strumento di uso quotidiano e futuro.

La sessione alterna parti divulgative che vengono discusse con il supporto di alcune slide intervallate da giochi educativi. I ragazzi hanno sempre una parte attiva di confronto e condivisione delle loro esperienze raccolte a casa, con gli amici e a scuola. Le attività vengono tutte svolte con l'aiuto e la presenza di studenti del Laboratorio iXem Labs del Politecnico di Torino, che affiancano i volontari dell'associazione, così come avviene nelle scuole durante il periodo didattico. L'attività si conclude con il dibattito aperto dove sono i ragazzi stessi a descrivere le loro aspettative per il futuro.

---

### School box: imparare con la tecnologia

*"Pillole di tecnologia creativa per la scuola del futuro"*

**Target:** 8-13 anni / famiglie

**Orari:** Giovedì 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30; 14:30-15:30

Venerdì 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30; 14:30-15:30

Sabato 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30

**A cura di:** Mirko Pagani, Matteo Locatelli, Jessica Rampi, Sonia Musso, Giovanni Trapella

**Descrizione attività:** Realtà aumentata e virtuale, robot, ologrammi, droni e altre meraviglie tecnologiche pronte a far assaporare la scuola nel suo ingrediente più bello: la curiosità!

La proposta è rivolta a un target molto eterogeneo di partecipanti: dalle scuole materne ai genitori, passando da scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado, con un'edizione rivisitata delle attività svolte in School box 2016, una sorta di "Episodio 2"! In quest'edizione saranno di supporto alcuni ragazzi (16-19 anni) della scuola professionale per acconciatori ed estetisti (Dorsi Academy) con cui collaboriamo attuando sperimentazione di didattica con le nuove tecnologie.

---





## App, dall'idea al design in 60'

*"Design sprint per la progettazione di un servizio digitale"*

**Target:** 11-18 anni

**Orari:** Sabato 11:30-12:30

**A cura di:** Lorenzo Fabbri (Team per la Trasformazione Digitale)

**Descrizione attività:** Design sprint per la progettazione di un servizio digitale. Il laboratorio sarà dedicato al processo di prototipazione di un servizio digitale, utilizzando un software che consente la creazione rapida di un mock up interattivo del sito o della app che si intende realizzare. In 60 minuti passeremo dal concept all'architettura dell'informazione, dalla definizione delle interfacce al test di navigazione del prototipo.

---

## Le reti LoRa a servizio dell'Internet delle Cose e dell'Industria 4.0

*"Gli scenari e le tecnologie esistenti per abilitare l'Industrial IoT in aree estese"*

**Target:** giovani universitari / pubblico generico / professionisti

**Orari:** Venerdì 15:00-17:00

**A cura di:** Stefano Giordano (Università di Pisa, Dipartimento di Ingegneria dell'Informazione), Marco Barbato (AAEON Europe), Daniele Mazzei (Università di Pisa, Dipartimento di Informatica - Zerynth), Luigi Francesco Cerfeda (Zerynth)

**Descrizione attività:** La rivoluzione dell'IoT passa dalle "Low Power Wide Area Network": reti a ridotto consumo energetico con coperture di decine di Km, in grado di abilitare progetti Industrial Internet of Things e Industry 4.0 in aree molto estese. Un panel di esperti e aziende del settore presenterà lo stato dell'arte e le prospettive future. Il workshop si concluderà con una demo della Rete The Things Network di Pisa, realizzata dall'Università di Pisa e dalla startup Zerynth, in collaborazione con AAEON Europe.

---

## USO E RIUSO CREATIVO

### Corso di disegno brutto

*"imparare a utilizzare il disegno come strumento quotidiano di creatività"*

**Target:** 14-18 anni / giovani universitari / pubblico generico

**Orari:** Sabato 10:30-12:30

Domenica 10:30-12:30

**A cura di:** Alessandro Bonaccorsi

**Descrizione attività:** Il Corso di Disegno Brutto NON è un corso di disegno, ma un percorso pratico di rieducazione al disegno in cui si crea attraverso segni, linee e forme il nostro nuovo linguaggio visivo, supporto formidabile per il pensiero e per la ricerca interiore.

La visualizzazione del pensiero è uno strumento fondamentale del Visual Thinking: per poterlo fare si devono imparare metodi pre-digitali che favoriscano l'uso di una tecnologia umana, fatta di pensiero e di emozioni. Il corso è adatto a chi vuole imparare strumenti di visualizzazione di idee e concetti, strumenti per migliorare la creatività e la capacità di usare il pensiero laterale e disruptive.

---

### Restart Party

*"La festa della riparazione"*

**Target:** pubblico generico

**Orari:** Sabato 15:00-18:00

**A cura di:** Filippo Micheletti (Restarters Firenze)





**Descrizione attività:** Un Restart Party è una sorta di "festa della riparazione", un evento a cui chiunque può partecipare portando con sé i propri oggetti rotti (preferibilmente di tipo elettrico/elettronico) e trovando dei tutor disponibili per provare a ripararli. Si prediligono oggetti di tipo elettrico ed elettronico ma si riesce ad arrangiarsi un po' su tutto. Le riparazioni vengono svolte, quando possibile, dalle stesse persone che hanno portato l'oggetto, il ruolo dei tutor è quello di dare una mano a capire il problema e trovare una soluzione, oltre a garantire che il tutto si svolga in sicurezza. Lo scopo di un Restart Party è quello di capire che tutto può essere riparato, spesso anche divertendosi. Quello che si fa in queste occasioni non è in concorrenza con il lavoro dei riparatori professionisti ma anzi, stimolando una presa di coscienza sulla possibilità di riparare gli oggetti rotti, può rappresentare un'opportunità per favorire anche chi ripara per mestiere.

---

## Dal rifiuto all'arte

*"Riciclare è un imperativo culturale"*

**Target:** 11-18 anni / giovani universitari / pubblico generico

**Orari:** Giovedì 09:00-10:00; 10:15-11:15

**A cura di:** Andrea Locci, Fabrizio Tronfi

**Descrizione attività:** L'evento intende presentare l'opera di realizzazione della scultura appositamente realizzata coi materiali di scarto dei precedenti Internet Festival, nell'ottica di riuso e rivalutazione della materia seconda (rifiuto) come sorgente ideativa con un intento didattico inerente le tematiche del "riciclo creativo".

Presentazione discorsiva e con fotoproiezione delle fasi della realizzazione dell'opera specifica per Internet Festival a cura dell'autore Andrea Locci e del curatore Fabrizio Tronfi. L'intervento, in forma di breve intervista/lezione, illustra le tecniche che hanno portato l'artista alla realizzazione dell'opera specifica per Internet Festival.

---

## Circuiti morbidi

*"Costruire sculture elettroniche che si illuminano, si muovono e producono suoni"*

**Target:** 6-10 anni / famiglie

**Orari:** Giovedì 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30; 14:30-15:30

Venerdì 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30; 14:30-15:30

**A cura di:** Lorenzo Fiorentino, Sarah Branchesi, Sara Girometti (Fosforo: la festa della scienza)

**Descrizione attività:** Attraverso l'uso di pasta salata speciale si possono costruire sculture elettroniche che si illuminano, si muovono e producono suoni. Il sale permette all'elettricità di passare attraverso le forme colorate e manipolate dai giovani scienziati, un modo per introdurre l'elettricità in maniera divertente e tangibile.

---

## Making illusions

*"Costruire e portare a casa una vera illusione ottica"*

**Target:** 6-10 anni / famiglie

**Orari:** Sabato 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30; 15:00-18:00

Domenica 11:00-13:00; 15:00-18:00

**A cura di:** Lorenzo Fiorentino, Sarah Branchesi, Sara Girometti (Fosforo: la festa della scienza)

**Descrizione attività:** Un'attività legata ai temi della percezione visiva in cui i partecipanti avranno la possibilità di conoscere meglio il loro sistema percettivo e di comprendere che il mondo può essere visto in diversi modi. Gli esperimenti verteranno sulle illusioni ottiche e il sistema percettivo umano e i ragazzi potranno costruire e portare a casa una vera illusione ottica.

---





## GAMING

### Come si impara dai videogiochi

*"Potere e impatto del gaming su singoli e gruppi"*

**Target:** 11-18 anni / giovani universitari / pubblico generico / famiglie

**Orari:** Sabato 16:00-18:00

Domenica 11:00-13:00

**A cura di:** Carmine Rodi Falanga, Michele di Paola

**Descrizione attività:** Potere e impatto del gaming su singoli e gruppi, capacità di generare e manipolare forti e diverse emozioni: il videogame può essere un potente strumento educativo! Esploreremo insieme questi aspetti e conosceremo il "viaggio dell'Eroe" come cornice interpretativa.

Il videogioco muove e coinvolge milioni di persone (e di euro!) nel mondo, eppure fatica a essere considerato una forma di espressione "seria" o ancor di più uno strumento da utilizzare nell'educazione e nella formazione, da quella scolastica a quella esperienziale. Utilizzando la cornice teorica del Viaggio dell'Eroe (lo schema narratologico ricorrente in tutte le mitologie delle diverse popolazioni umane, identificato da Joseph Campbell) e diverse analisi teoriche del funzionamento e del successo del gaming, in questo laboratorio daremo un assaggio di come i videogiochi siano risorse straordinarie per ottenere reazioni emotive, per generare socializzazione, per stimolare riflessioni e apprendimenti, ed esemplificheremo quale possa essere l'atteggiamento giusto da parte di educatori, insegnanti e genitori per stimolare usi positivi di questo strumento.

---

## ROBOTICA

### Made in a Fab Lab Experience #1: Consumer Electronics

*"Produzione locale di design globali usando la fabbricazione digitale"*

**Target:** 14-18 anni / giovani universitari

**Orari:** Giovedì 09:00-12:30

**A cura di:** Fiore Basile, Claudia Simonelli (Fab Lab Toscana)

**Descrizione attività:** Made in a Fab Lab Experience porta all'Internet Festival la produzione locale di design globali con un'esperienza immersiva nella realizzazione di prodotti finiti, utilizzando le tecniche di fabbricazione digitale. In questo workshop verranno realizzati prodotti di consumo relativi all'elettronica (oggetti elettronici interattivi come lettori MP3, altoparlanti Bluetooth, specchi intelligenti e altri dispositivi IOT etc.).

La prima parte della giornata è dedicata all'introduzione delle basi utili per poter produrre beni in un Fab Lab, inclusi gli strumenti, le tecniche e i processi. La seconda parte invece si focalizza sul design, sulla costruzione e sul marketing del prodotto.

---

### Made in a Fab Lab Experience #2: Wearable Technology

*"Produzione locale di design globali usando la fabbricazione digitale"*

**Target:** 14-18 anni / giovani universitari

**Orari:** Venerdì 09:00-12:30

**A cura di:** Fiore Basile, Claudia Simonelli (Fab Lab Toscana)

**Descrizione attività:** Made in a Fab Lab Experience porta all'Internet Festival la produzione locale di design globali con un'esperienza immersiva nella realizzazione di prodotti finiti, utilizzando le tecniche di fabbricazione digitale. In questo workshop verranno realizzati prodotti di consumo relativi a tecnologie portatili (sensori, LED e microcontrollori etc.).





La prima parte della giornata è dedicata all'introduzione delle basi utili per poter produrre beni in un Fab Lab, inclusi gli strumenti, le tecniche e i processi. La seconda parte invece si focalizza sul design, sulla costruzione e sul marketing del prodotto.

---

### Made in a Fab Lab Experience #3: Personal Automation

*"Produzione locale di design globali usando la fabbricazione digitale"*

**Target:** 14-18 anni / giovani universitari

**Orari:** Sabato 09:00-12:30

**A cura di:** Fiore Basile, Claudia Simonelli (Fab Lab Toscana)

**Descrizione attività:** Made in a Fab Lab Experience porta all'Internet Festival la produzione locale di design globali con un'esperienza immersiva nella realizzazione di prodotti finiti, utilizzando le tecniche di fabbricazione digitale. In questo workshop verranno realizzati prodotti di consumo relativi ad automazione personale (macchine che possono produrre oggetti di diverse dimensioni e materiali).

La prima parte della giornata è dedicata all'introduzione delle basi utili per poter produrre beni in un Fab Lab, inclusi gli strumenti, le tecniche e i processi. La seconda parte invece si focalizza sul design, sulla costruzione e sul marketing del prodotto.

---

### Made in a Fab Lab: Exhibition

*"Esibizione dei risultati delle esperienze Made in a Fab Lab"*

**Target:** 14-18 anni / giovani universitari / pubblico generico

**Orari:** Sabato 15:00-18:00

**A cura di:** Fiore Basile, Claudia Simonelli (Fab Lab Toscana)

**Descrizione attività:** Made in a Fab Lab Experience porta all'Internet Festival la produzione locale di design globali con un'esperienza immersiva nella realizzazione di prodotti finiti, utilizzando le tecniche di fabbricazione digitale.

In questa esibizione saranno visibili a tutti i visitatori i prodotti di consumo realizzati durante i tre workshop Made in a Fab Lab Experience di IF2017.

---

## GIOVANI E FUTURO

### Accenti on Air

*"Le storie possibili di Giovanisì, il progetto della Regione Toscana per l'autonomia dei giovani"*

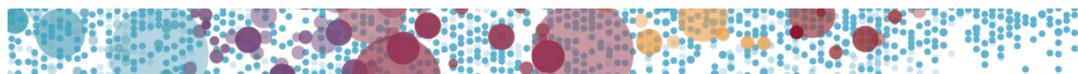
**Target:** 14-18 anni

**Orari:** Sabato 11:30-12:30

**A cura di:** Compagnia teatrale Straligut

**Descrizione attività:** Giovanisì, il progetto della Regione Toscana per l'autonomia dei giovani, sbarca a teatro con uno spettacolo ambientato in una web radio. Accenti on air, ideato dalla compagnia Straligut, promosso in collaborazione con Fondazione Toscana Spettacolo e finanziato con il POR FSE 2014/2020, dà voce a storie ispirate a esperienze reali, rese possibili da interventi regionali inseriti nel progetto Giovanisì: dall'aprire un'impresa allo svolgere il Servizio Civile regionale, dall'andare all'estero per un'esperienza di studio al mettersi alla prova con un tirocinio. La conduttrice del programma radiofonico introduce i protagonisti delle storie, interagendo con gli spettatori e con il suo assistente, un presunto 'giovane dinamico'. Chissà che, alla fine dello spettacolo, anche lui, insieme al pubblico, non abbia ricevuto dalle storie dei beneficiari di Giovanisì uno spunto per guardare al futuro in modo diverso.

---





## EMERGENZE

### Sentiment nelle emergenze: il caso di Emergenza24

*"L'importanza della consapevolezza dell'informazione e dello strumento"*

**Target:** pubblico generico / professionisti

**Orari:** Venerdì 15:00-18:00

**A cura di:** Maurizio Galluzzo, Francesca Anzalone

**Descrizione attività:** Nelle situazioni di pericolo o di emergenza le persone possono dare il meglio o il peggio di sé. Discuteremo e sperimenteremo in che modo si può governare il sentiment nei social media lavorando con i protocolli open di Emergenza24, la verifica e la codifica dell'informazione.

Workshop dedicato alla comprensione dei principali aspetti e delle leve che regolano e condizionano la comunicazione durante le emergenze. Dall'elaborazione del linguaggio naturale all'analisi testuale a quella linguistica computazionale a supporto di un'informazione corretta, verificata e responsabile, attraverso la costruzione di una Community consapevole. Il workshop ha l'obiettivo di offrire ai partecipanti una base di linee guida sulla comunicazione durante le emergenze attraverso l'analisi di casi concreti e di esperienze documentate e riconosciute di Emergenza24, la prima Community digitale dedicata alle emergenze. Attraverso il metodo del learning by doing e partendo dall'analisi di casi di emergenza e situazioni precise (atti di terrorismo, terremoti, persone scomparse, ...) seguendo un protocollo di comunicazione, regole di segnalazione e analizzando i messaggi, si arriveranno a costruire regole e modalità di interazione nell'arco delle tre ore di laboratorio.

---

### L'ingranaggio: la grande macchina della guerra

*"Percorso interattivo verso l'abolizione della guerra"*

**Target:** 14-18 anni

**Orari:** Venerdì 09:00-10:30; 11:00-12:30

**A cura di:** Christian Elia, Stefano M. Pallottino, Lorenzo Fasciani (Emergency)

**Descrizione attività:** Attraverso un percorso interattivo e partecipato (giocato) i relatori di Emergency accompagneranno gli studenti lungo un percorso che ha lo scopo di mostrare quali sono gli "ingranaggi" che compongono e muovono la grande macchina della guerra. Capire cosa si cela dietro la parola guerra rappresenta il primo passo per intraprendere il cammino verso l'abolizione della guerra stessa. L'obiettivo dell'incontro è quello di trasmettere ai ragazzi l'idea di un mondo senza guerre; non solo un'utopia, ma qualcosa di concreto e realizzabile. I ragazzi saranno accolti dai relatori (fase I) che introdurranno l'idea dell'abolizione della guerra partendo dal manifesto di Russell-Einstein e concludendo la prima parte con la proiezione del web-doc "Storia di una pallottola" (circa 45 minuti totali). La fase II verrà realizzata attraverso il concetto di "gamification": i ragazzi prenderanno parte con i propri smartphone a un gioco interattivo a squadre con i relatori, con l'obiettivo di fornire loro spunti di riflessione concreti sull'idea dell'abolizione della guerra (circa 45 minuti totali).

---

### Terremoti e Tsunami: funziona l'early warning?

*"Tecnologie ed esperienze nel mondo e il caso Italia"*

**Target:** 14-18 anni / giovani universitari / pubblico generico/ professionisti

**Orari:** Sabato 9:30-11:00

**A cura di:** Alessandro Amato, Giulio Delitala

**Descrizione attività:** Tecnologie ed esperienze nel mondo e il caso Italia. Presentazione dei progetti in corso in Italia per i terremoti e del servizio di Early Warning sugli Tsunami.

---





## Meteo e Clima

*"Impatto sulle attività umane e comunicazione del rischio"*

**Target:** 14-18 anni / giovani universitari / pubblico generico / professionisti

**Orari:** Sabato 11:00-12:30

**A cura di:** Luca Lombroso, Carlo Cacciamani

**Descrizione attività:** Meteo e clima sono due concetti diversi ma correlati. Clima: quali le differenze? Come si misura e si comunica nel mondo la CO2 in atmosfera? Meteo: come nasce una previsione di Protezione Civile e come si comunica il rischio?

---

## Mai più dispersi

*"Tracker per escursionisti e protezione civile"*

**Target:** 14-18 anni / giovani universitari / pubblico generico / professionisti

**Orari:** Giovedì 9:30-10:30

**A cura di:** Ennio Vernengo

**Descrizione attività:** Tracker per escursionisti e Protezione Civile: da poco disponibile anche in Italia un dispositivo tascabile a basso costo, bassa manutenzione e indipendente dalle reti telefoniche che potrebbe aiutare molto i soccorritori in caso di dispersi o di emergenze in genere.

---

## #Nicolosisicura

*"Piattaforma per informare i cittadini dei rischi presenti sul territorio"*

**Target:** 14-18 anni / giovani universitari / pubblico generico / professionisti

**Orari:** Giovedì 10:30-11:30

**A cura di:** Turi Caggegi, Carlo Cassaniti

**Descrizione attività:** Nasce sull'Etna una nuova piattaforma di Protezione Civile per informazione e comunicazione ai cittadini dei vari rischi presenti sul territorio. Saranno utilizzati una App e altri strumenti, con mappe georeferenziate e coinvolgimento attivo dei cittadini. Un modello possibile per l'applicazione in ambito nazionale e una funzione unica in Italia: "portami al sicuro", navigazione guidata verso l'area di attesa più vicina (particolarmente utile per turisti e visitatori).

---

## Inforischio

*"L'App di protezione civile della provincia di Lucca"*

**Target:** 14-18 anni / giovani universitari / pubblico generico / professionisti

**Orari:** Giovedì 11:30-12:30

**A cura di:** Francesco Grossi

**Descrizione attività:** L'App di Protezione Civile della provincia di Lucca: la partecipazione attiva dei cittadini prima, durante e dopo un evento.

---





## COMUNICAZIONE

### Food Experience: dalla carta al web (e ritorno)

*"Mangiare non è più solo un atto di sopravvivenza, ma è, ormai un gesto sociale"*

**Target:** pubblico generico

**Orari:** Venerdì 16:00-18:00

**A cura di:** Amelia De Francesco

**Descrizione attività:** Mangiare non è più solo un atto di sopravvivenza, ma è, ormai, un gesto sociale, da condividere, raccontare, comunicare. Qualcosa su cui informarsi, le tendenze da seguire e monitorare, nuove forme (anche virtuali) da sperimentare. Dai racconti sulla carta stampata che hanno fatto e continuano a fare la storia al social eating, dalla critica gastronomica "tradizionale" ai social network, una carrellata di esperienze singole e collettive a cui guardare per provare a capire quale direzione sta prendendo il mondo del food. E seguirla.

---

### Non solo di Food ma anche di Web

*"Come sopravvivere (e magari emergere) nel Web per chi opera nella ristorazione"*

**Target:** professionisti

**Orari:** Venerdì 10:30-12:30

**A cura di:** Amelia De Francesco

**Descrizione attività:** Quanto è importante per chi opera nella ristorazione raccontare la propria storia? E quanto ancor di più utilizzando gli strumenti più efficaci? Come si può sondare il #sentiment del food, seguire le necessità delle community dei foodies, influire sulla propria web reputation? Il web offre una serie di opportunità, in continua evoluzione, da cogliere e usare per esserci dove tutto accade, seguire i trend, sfruttarne i risvolti positivi e intrattenere relazioni con influencer e opinion leader. Perché è ormai evidente che non bastano più la buona qualità o la buona volontà: occorrono una precisa strategia di promozione digitale e avere le idee chiare su se stessi e sugli altri intorno a noi. Qualche suggerimento su come sopravvivere (e magari emergere) nell'oceano sconfinato del Web.

---

### Food Instagram Marketing: Cosa rende una comunicazione vincente?

*"Brand Awareness e brand identity, due facce della stessa medaglia"*

**Target:** professionisti

**Orari:** Venerdì 16:00-19:00

**A cura di:** Claudia Sirchia

**Descrizione attività:** Brand Awareness e Brand Identity. Due facce della stessa medaglia. Come si entra in empatia con l'utente coinvolgendolo su Instagram attraverso foto di food? Riconoscibilità, stile, modo di interagire con i competitor. Hashtag, dirette, stories e influencer marketing. Un'overview completa su come un social può spingere avanti un'azienda.

---

## GASTRONOMIA

### Cacao experience

*"Viaggio sulle origini del cacao, sul suo processo di lavorazione e trasformazione"*

**Target:** pubblico generico





**Orari:** Domenica 10:30-12:00; 15:30-17:00

**A cura di:** Antonio Autore, Marika Chiusolo

**Descrizione attività:** Un viaggio sulle origini del cacao, sul suo processo di lavorazione e di trasformazione. Il laboratorio è anche percorso degustativo così strutturato: semi di cacao, cioccolato monorigine fondente 64%, cioccolato monorigine fondente 72%, cioccolato monorigine fondente 85%, cioccolato al latte 40%, creme spalmabili.

---

## L'approccio al vino e il senso della bellezza

*"Il liquido odoroso tra degustazione e descrizione"*

**Target:** pubblico generico / professionisti

**Orari:** Domenica 18:00-20:00

**A cura di:** Sandro Sangiorgi, Matteo Galleo

**Descrizione attività:** Tutto nasce da un corretto approccio al vino. Perché sia tale, è necessario partire da noi, dalla nostra sensibilità e dalla capacità di usarla. Il vino è nutrimento spirituale. Il vino è una forma d'arte. Sarebbe però un errore credere che tutto si fermi lì. Il vino è un mezzo meraviglioso per sviluppare il nostro senso estetico, per approfondire il significato della bellezza e amplificarne i contenuti. Condivideremo sei prodotti naturali di questo nobile e grande territorio che è la Toscana occidentale, per immaginare un cammino insieme e proiettarci verso nuove scoperte. Degustazione di 4-6 vini che prende in esame il rapporto tra il vino naturale e il sentimento.

---

## INSTALLAZIONI

### Percorso installazioni - accesso libero

#### Cronos - Immagini dalla Rete

*A cura di IGLOR*

L'avvento delle nuove tecnologie dell'informazione ha portato alla trasformazione delle strutture sociali. La comunità non è più definita in ambito strettamente geografico, ma viene ridefinita attraverso le connessioni tra le persone e le loro relazioni, combinando interazioni virtuali (online) e legami reali (offline). Cronos è un particolare orologio che tenta di catturare l'anima di tale trasformazione, misurando il tempo attraverso l'analisi di diversi dati. Da un lato ciò che accade nello spazio fisico nel contesto del Festival, tramite una webcam cattura ogni 5 minuti un'immagine dello spazio in cui è installata. Dall'altro la dimensione digitale individuata tramite Twitter e il cui ritmo sarà determinato dagli utenti.

#### Heart sync

*A cura dell'associazione 120 g*

Esibizione collettiva per stimolare l'interesse verso le nuove tecnologie tramite un'opera interattiva. I passanti vengono direttamente coinvolti e viene chiesto loro, uno alla volta, di poter misurare il loro battito cardiaco tramite un piccolo sensore applicato ad un dito. Il dato rilevato sulla frequenza cardiaca del singolo viene inviato ad un processore che aziona diversi meccanismi. Il primo è uno schermo composto di tante luci LED che permette di visualizzare la frequenza del battito tramite l'intermittenza della luce. Il secondo è un grande cuore in silicone che pulsa secondo una frequenza media calcolata sui dati raccolti fino a quel momento. Il grande cuore esposto rappresenta i cuori di tutti i visitatori di IF che battono all'unisono.





## Oltre le generazioni

*A cura dell'Università di Pisa - Acquario della Memoria*

Un viaggio nel tempo, da Nord a Sud, attraverso le parole di bambini, adulti, nonni e bisnonni d'Italia. Una mostra fatta di persone. Volti, incontri e storie avvolgono lo spettatore, trasportandolo in un labirinto di specchi in cui ritrovarsi, confrontarsi e perdersi. 6 città, 30 famiglie, 200 interviste per un grande mosaico dell'Italia che cambia, a partire da 10 parole-chiave: dall'amore al lavoro, dalle paure ai sogni, da Dio a Internet, dalle frontiere al futuro, dalla felicità alla vita quotidiana. Perché, come canta Lucio Dalla, "l'impresa eccezionale, dammi retta, è di essere normale".

## Wize mirror

*A cura del CNR (ISTI e IFC)*

Wize Mirror, strumento sviluppato nell'ambito del progetto Europeo SEMEIoTICONS, è un avanzato dispositivo multi-sensore di aspetto simile a uno specchio capace di registrare, analizzare e interpretare i segni del volto umano per valutare il rischio di sviluppare malattie cardiovascolari o metaboliche. Wize Mirror è un vero e proprio strumento diagnostico che incorpora al suo interno uno scanner 3D, fotocamere multispettrali e sensori di profondità. Lo specchio esamina il volto analizzando il tessuto cutaneo, le espressioni facciali e il colorito. Dopo che il software ha processato tutti i dati raccolti, lo specchio calcola un punteggio che indica lo stato di salute e fornisce consigli su come migliorare il proprio benessere.

## Percorso installazioni - prenotazione obbligatoria

Un itinerario immersivo tra le installazioni di IF2017 fra VR, realtà aumentata, mostre e videoproiezioni interattive che pongono lo spettatore al centro e lo invitano a divenire parte integrante dell'opera.

5 installazioni, un unico percorso di un'ora, per immergersi in un'esperienza di coinvolgimento attivo e interattivo. La prenotazione è obbligatoria e per ogni ingresso è previsto un limite di 30 partecipanti.

**Orari:** Giovedì: 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30; 14:30-15:30, 15:45-16:45, 17:00-18:00

Venerdì: 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30; 14:30-15:30, 15:45-16:45, 17:00-18:00

Sabato: 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30; 14:30-15:30, 15:45-16:45, 17:00-18:00

Domenica: 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30; 14:30-15:30, 15:45-16:45, 17:00-18:00

## La Macchina

*A cura di 2501 e recipient.cc*

Le Macchine non rimandano a una teoria al di fuori di esse, né veicolano significati simbolici. Si tratta di "modelli" che esprimono appieno il desiderio della scultura e della pittura di essere utilizzata e realizzata, e sembrano riproporre sotto una nuova forma - inclusiva e aperta all'imprevisto - la possibilità di incidere la realtà attraverso il progetto nella sua totalità. Questo allargamento di prospettiva non è tanto dovuto all'interesse di tradurre il "reale" in immagini pittoriche, bensì intende mostrare allo spettatore come delle forme, dei meccanismi e dei suoni creino un nuovo spazio visuale. La scelta di tecniche diverse risponde alla necessità di mescolare questi impulsi con l'esperienza tra il pubblico e l'azione generativa del processo artistico.

\* La visita a questa installazione richiede la prenotazione al "Percorso installazioni".





## Metapaint Action

*A cura di Alma Artis e CNR ISTI*

Videoproiezione di grande formato che mostra dipinti e pietre miliari in stretta relazione con il tema del Festival. Grazie ad un calcolatore integrato munito di uno speciale sensore ad infrarossi, il visitatore, con i suoi gesti a mano libera nell'aria, potrà intervenire sui dipinti proiettati, colorandone alcune parti oppure aggiungendo/togliendo elementi della raffigurazione in modo progressivo. Il gesto "pittorico" attiverà anche dei suoni in modo sincrono con il gesto. Gradualmente ogni dipinto si muterà nel successivo (sia nella sua parte visiva che in quella sonora) suggerendo così, attraverso diverse modalità di morphing bidimensionale, il funzionamento metaforico del continuum emozionale dell'esistenza e dell'immaginario artistico.

*\* La visita a questa installazione richiede la prenotazione al "Percorso installazioni".*

## Mixed reality

*A cura di Andrea Camporeale*

L'installazione permette al visitatore di sperimentare tecnologie di AR (Realtà Aumentata) e VR (Realtà Virtuale) ed è stata realizzata appositamente per il Festival. L'esperienza include la visione di scorci e monumenti di Pisa, che a loro volta fungono da contenitori e da sfondo per l'interazione in 3D con altri oggetti virtuali. I diversi ambienti sono connessi l'uno con l'altro per creare una sorta di labirinto multimediale, in cui si può letteralmente camminare. Oggetti 3D, foto e video a 360°, video e audio sono gli ingredienti di questa installazione, che è di utilizzo facile ed intuitivo: si può interagire col sistema ruotando la testa nella direzione voluta, camminando e dando istruzioni a voce.

*\* La visita a questa installazione richiede la prenotazione al "Percorso installazioni".*

## The egg sentiment

*A cura di Fiamma Tortoli*

Un uovo di struzzo sospeso nel vuoto, antico simbolo di perfezione, di rinascita e di conoscenza a cui aspira l'uomo. Sotto, un "tappeto" di piccoli libelli destinati al macero, semplici fogli che via via che si procede verso l'interno, formano libere geometrie astratte e prendono nuova vita diventando un'esplosione di fiori, simbolo di bellezza. È la conoscenza e il desiderio di rinascita che rende "fertile" la capacità creativa degli esseri umani. Rinnovandosi continuamente, trasformando i suoi prodotti in una nuova materia da plasmare, per dare nuovo senso alle cose e donare bellezza e un sentimento di gioia. È così che i vecchi cataloghi di IF sono diventati fiori!

*\* La visita a questa installazione richiede la prenotazione al "Percorso installazioni".*

## The Iceberg

*A cura di Giorgio Di Noto e Paola Paleari*

Internet può essere rappresentato come un iceberg. La punta raffigura il "Surface Web", quel territorio digitale che tutti noi conosciamo. La parte sommersa dell'iceberg, pari a più del suo 90%, rappresenta invece il "Deep Web", un vastissimo network criptato che sfugge ai motori di ricerca e in cui vige la totale anonimità. Nei meandri di questo non-luogo, emerge un complesso e strutturato business online di materiale per lo più illegale dove migliaia di inserzioni pubblicate sono accompagnate da fotografi e, destinate ad autocancellarsi esaurita la loro funzione. Nell'installazione verrà chiesto al visitatore di navigare in una stanza buia ed esplorare le profondità di questo anti-archivio sommerso e temporaneo attraverso una torcia UV fornita all'ingresso.

*\* La visita a questa installazione richiede la prenotazione al "Percorso installazioni".*





INTERNET  
FESTIVAL 2017  
FORME DI FUTURO

PROMOSSO DA



Regione Toscana



Comune di Pisa



Consiglio Nazionale  
dei Notari

Registro.it



Istituto di  
Informatica e  
Telematica



Scuola Superiore  
Sant'Anna



Università di Pisa



Scuola  
Normale  
Superiore



Comune di Empedocle



Provincia di Pisa



Festival di Scienza

ORGANIZZATO DA



Fondazione  
Sistema Toscana

MEDIA PARTNER



IL TIRRENO

la Repubblica



intoscana.it

WEBNEWS



CHARITY PARTNER



PARTNER



IN COLLABORAZIONE CON



CON LA PARTECIPAZIONE DI: Istituto Confucio, Confcommercio, The Virtual Lab, Jamur, Confesercenti, Shockdom

"Anelli, ghirlande e scale: l'illusione e il paradosso di Gödel, Escher, Bach"

È un progetto dell'Università di Pisa e della Fondazione Sistema Toscana per Internet Festival realizzato

con il contributo di



in collaborazione con

