

## La manifestazione

L'emergenza Covid ci ha insegnato che bisogna sapersi reinventare per ripartire. Bambini, ragazzi e adulti possono coltivare una cultura digitale ogni giorno, per accrescere le loro conoscenze e trasformarle in competenze utili per i lavori del futuro anche con l'utilizzo dei game.

La tecnologia ha permesso a milioni di persone di continuare a studiare e lavorare da casa durante i mesi di lockdown, il nostro obiettivo è la diffusione di una nuova cultura digitale partendo dal coinvolgimento delle nuove generazioni. Strategia, formazione e cultura digitale ci possono insegnare a valorizzare gli strumenti dell'innovazione.

**Con questo intento nasce il “Livorno Games Village” organizzato da Collego con Partnership Robocode, ArtigianCab e NonsoloComics:** una manifestazione ludica e didattica con scopo culturale e altamente innovativo dedicata alle famiglie ma con attività per bambini, ragazzi e adulti.

Le principali aree tematiche saranno Lego, Videogame, Modellismo e Robotica Educativa, con la predisposizione di moltissimi laboratori, aree espositive e shop a tema.

I Videogames saranno protagonisti con un'intera sala giochi per rivivere la storia del videogioco dalle sue origini fino alle console moderne. Il coloratissimo mondo dei mattoncini LEGO catturerà tutti gli appassionati con modelli statici e dinamici, laboratori di costruzione e shop a tema. L'area del Modellismo Nautico presenterà le più grandi battaglie epiche del passato ed esposizioni di vascelli e galeoni costruiti per l'occasione. La novità assoluta sarà il **Robot Village!**

Livorno Games Village si inserisce nel programma delle iniziative per Italian Port Days, promosso dall'Autorità di Sistema Portuale del Mar Tirreno Settentrionale, che ha anche concesso il suo patrocinio e coordinato a livello nazionale da Assoporti.

## Obiettivi e Finalità

La sfida è l'opportunità preziosa che vogliamo cogliere nel proporre questo evento per la città di Livorno. Fondamentale è ripartire con progettualità e creatività, ampliando la cultura digitale e investendo nella formazione. Lo vogliamo fare avvicinando tutti alla tecnologia e all'innovazione partendo dall'aspetto più divertente quello, che ci accomuna tutti: il gioco.

Dobbiamo ringraziare la Porto 2000 che ci ha permesso di organizzare nella massima sicurezza l'evento, l'Autorità di Sistema Portuale che ci ha concesso il patrocinio ed i nostri sponsor che ci hanno sostenuto: Lorenzini & C., UniCoop Tirreno, Coop Voce, DiPiù.

**Lego ®**

Potrete immergervi nel coloratissimo mondo dei mattoncini LEGO®, con modelli statici e dinamici a tema di film, cartoni animati e fantasy. Saranno a disposizione tavoli dove piccoli e grandi potranno mettersi alla prova con la costruzione dei loro modelli di fantasia. In questa edizione sarà il tema principale la **“Nautica” con una serie di Navi** in esposizione di tutti i tempi, dai vascelli, ai natanti militari. Inoltre avremo dei modelli in perfetta scala ricostruiti in Lego della seconda guerra mondiale sia natanti come il MAS ed aerei che hanno fatto la storia dell'Aviazione Italiana: Caproni, Savoia Marchetti, Macchi, inoltre avremo anche i mezzi Italiani della seconda guerra mondiale che hanno partecipato alla battaglia di El Alamein. Ma l'attrazione principale sarà un mega diorama **“Mare-Terra”** di grandi dimensioni in cui verrà rappresentato un insediamento urbanistico sul mare con tutte le sue caratteristiche, dalla spiaggia alla città, dalla stazione alla campagna, etc. Offriremo **laboratori gratuiti** a tutti i partecipanti all'evento.

## Videogame

I Videogame saranno tra i protagonisti con un'intera sala giochi dedicata con i classici cabinati arcade e tantissimi retrogames per rivivere la storia del videogioco fino dalle sue origini. Non solo vintage ma anche **console moderne a disposizione gratuita** di tutti i visitatori con i migliori titoli Games oggi in voga e la possibilità di giocare su grande schermo e sfidarsi a partite epiche.

## Modellismo

“Livorno Games Village” per l'edizione 2020 espone una **mostra modellistica dinamica e statica**.

Con la grande vasca costruita per l'occasione, dove potrete assistere alle battaglie navali tra galeoni, vedere solcare vascelli, enormi petroliere e piccoli rimorchiatori. Per la parte dinamica oltre che a piste con modelli radiocomandati ci saranno una piscina con modelli natanti, la Corazzata Bismarck, una **esibizione reale di una battaglia di Vascelli con affondamento**, sottomarini...

Una sezione sarà dedicata al **radiocomando elettrico con auto drifting con 2 piste**, una per adulti con dimostrazione e l'altra per prova ai bambini. Ma ci sarà anche una divertente pista radio comandata per **dimostrazione dei modelli Scaler che si arrampicheranno su un percorso costruito** per l'occasione. Per la parte statica **saranno esposte navi da collezione in varie scale** da quelle di legno a quelle di plastica e uno spazio dedicato ai modellisti Labronici.

## Robot Village

Questa sezione innovativa ed unica nel suo genere consentirà al pubblico partecipante di vedere le applicazioni di una realtà di: robotica educativa ed esperienziale legata alla programmazione e al mondo digitale, consentirà ai giovani innovatori di partecipare ai moltissimi laboratori di robotica.

### I laboratori di Robotica

Tutti i Laboratori del **Robot Village** sono un'ottima occasione per avvicinare bambini/e, ragazzi/e e adulti alle attività di **Robotica Educativa e Coding**. Cosa sa fare un robot? Come funziona?

Scopriamolo insieme nei Labora-Gioco! **Dinosauri e Robot - SpaceRobots - In viaggio nello spazio, automobili a guida autonoma - Domotica - Scopriamo le Smart-House,**

**Disegnare con la penna 3D**, Robot NAO interattivi, Thymio,... Il laboratorio di **Minecraft** offre la possibilità di approcciarsi ai videogiochi in maniera didattica e formativa, utilizzando il nuovissimo mondo del **Server Robocode**. Il laboratorio di **Scratch** offre la possibilità di imparare ad utilizzare la programmazione come uno strumento per dare vita a videogiochi, storie e animazioni. Il laboratorio **Youtuber** si pone come obiettivo quello di far approcciare i bambini alla registrazione di contenuti e al montaggio audio e video e di capire come porsi davanti all'obiettivo di una videocamera. A caccia del proprio talento. Apprendere e usare gli strumenti di pubblicazione e progettazione corretta dei contenuti su youtube. Uso consapevole di audio e video e conoscenza delle regole che governano il web, la privacy...

I Laboratori Educativi avranno luogo tutto il giorno sia sabato che domenica in modo da coprire le intere giornate.

## Dove e quando

La manifestazione si terrà il **3 e il 4 Ottobre 2020 a Livorno al Terminal Crociere**, all'interno dei luminosissimi 2100 mq della “**Porto di Livorno 2000**”, divisa in due grandi aree. L'apertura della manifestazione sarà alle ore 10 di sabato 3 Ottobre, anticipata da un **piccolo evento riservato** che si terrà dalle 08:45 alle 10:30 e che vedrà ospiti di rilievo provenienti dal mondo universitario e della ricerca, dalla pubblica amministrazione e dalle aziende.

Si darà poi inizio ad un programma molto animato adatto ad interessare un target molto ampio di bambini, ragazzi, adulti formatori e appassionati: dai 3 ai 99 anni. Prosegue la Domenica chiudendo alle ore 19:00.

Porto di Livorno 2000 - Terminal Crociere

## Organizzatori

Da una forte sinergia tra **Collego** e **RoboCode** è nata la partnership che ha visto spostare per questo anno la location dell'evento dedicato ai “gioco intelligente” da Pisa a Livorno.

**L'Organizzatore Collego** nella figura di **Riccardo Di Nasso** da molti anni si dedica alla realizzazione di numerosi eventi a carattere ludico e non solo, sul territorio Toscano.

Partendo dalla città di Pisa ed espandendosi molto rapidamente in diverse direzioni, ha iniziato la collaborazione con Lucca Comics & Games, all'interno del quale ha gestito due temi fondamentali: LEGO® e STAR WARS®.

Rivenditore ufficiale Lego. Inoltre, sono già diversi anni che si sta muovendo fuori dalla regione, che ha visto ospitati i propri eventi da realtà diverse grazie ad alcune richieste di allestimento di mostre, musei ed esposizioni: a Gubbio, Candela, Cesena, Lago di Garda, Trento e molti altri.

Attualmente i suoi punti di forza sono esposizioni a tema LEGO®, STAR WARS®, GUNDAM® ed eventi come “**Livorno Games Village**”, BrickArt, AREA51, ANNI 80 e ROBOTICA, Architettura e disponibile ad organizzare altre tematiche su richiesta specifica. **RoboCode** unica scuola di Robotica Educativa della costa toscana nata nel 2018, si dedica alla realizzazione di percorsi formativi per bambini, ragazzi e adulti in ambito di programmazione, attività di robotica educativa con Lego e didattica digitale. Organizza il “**Robot Village**” all'interno dell'evento “**Livorno Games Village**”, coinvolgendo aziende tecnologiche che completano la propria offerta formativa sul territorio e allestendo un'area con laboratori di Stampa 3D, interazione con i Robot educativi, robot NAO, laboratori con la robotica LEGO e molto altro.

**Gloria Zanichelli** founder RoboCode, Industrial e Visual designer, Laureata al Politecnico di Milano in comunicazione visiva e multimediale è digital trainer, promotrice di innovazione digitale ed Edutainment. Sostiene la diffusione del pensiero scientifico e computazionale, la prevenzione della dispersione scolastica, la valorizzazione del talento femminile nelle Steam. Coding Girls member e Ambassador Community Donne 4.0.

[Linkedin-in](#)

## Incontro a tema

**Sabato 3 Ottobre**

ORE 8.45 WELCOME COFFEE

ORE 9.00- 10.30 INCONTRO CULTURA DIGITALE, STRATEGIA E OPPORTUNITÀ'

**Interverranno:**

**Barbara Bonciani** - Assessora al porto di Livorno, integrazione città porto, relazioni internazionali, università e innovazione, Comune di Livorno

**Prof. Paolo Pagano** - Team leader at Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni CNIT

**Gabriella Campanile** - HR Consultant, Executive Coach, GM Business School, Daxo Group

**Marcello Calisti** - Ricercatore TDa presso l'Istituto di BioRobotica, Scuola Superiore Sant'Anna Pisa

## Link di riferimento evento

FACEBOOK: <https://www.facebook.com/GameVillage-115686596488526>

EVENTO FB: <https://www.facebook.com/events/241042713926077>

INSTAGRAM: <https://www.instagram.com/livornogamesvillage/>

SITO INTERNET online dal 23 settembre [www.livornogamesvillage.it](http://www.livornogamesvillage.it)

## Costi, gratuità, parcheggio

**Prezzo** biglietto ingresso 5€; **Disabili** con accompagnatore ingresso **gratuito**; **Bambini** sotto i 6 anni compiuti ingresso **gratuito**; Tutti laboratori **Lego gratuiti** ( Durata 45' o 60'), **Laboratori con penne 3D gratuiti**; **Laboratori di Robotica**: costo 1,5 € e **gratuiti per i soci Unicoop**

**Tirreno** e i loro figli.

**Location evento** : Piazzale Dei Marmi Livorno (Terminal Crociere)

**Parcheggio:** nel Piazzale Dei Marmi, davanti al Varco Fortezza e Parcheggio Mercatino Americano Conservando il biglietto del LGV: **2 Euro di sconto sul l'ingresso all'Acquario di Livorno** nelle giornate di sabato 3 e domenica 4 Ottobre **Apertura al pubblico 10 -19. Inizio delle attività e laboratori 10:30**

## Protocollo Covid

Un evento che si svolgerà in modo sereno e in totale sicurezza grazie ai nostri protocolli condivisi con Porto di Livorno 2000. **In relazione all'emergenza COVID-19 per garantire a tutti una visita in totale sicurezza abbiamo adottato le seguenti misure per garantire un'esperienza sicura a tutti i visitatori in collaborazione con la Porto 2000.**

- Obbligo della mascherina anche per i bambini durante la visita
- Realizzazione di una segnaletica dedicata per aiutare il distanziamento e la prossimità rispettando le distanze di sicurezza
- Presenza di postazione per la rilevazione della temperatura corporea davanti alla biglietteria:

divieto di accesso con temperatura sup. 37,5°

- Biglietteria protetta da metacrilato
- Conteggio di ingressi e uscite le permanenze delle persone all'interno dell'evento (numero della affluenza interna dimezzata rispetto alla capienza)
- Posizionamento di gel dispenser in tutta la location
- Potenziamento del presidio quotidiano di pulizia e sanificazione dei locali e dei bagni
- Garanzia di una corretta sanificazione durante l'esposizione e durante i laboratori
- Posizionamento a terra di adesivi di distanziamento
- Eventuali materiali informativi e promozionali potranno essere scaricati anche in digitale
- Autocertificazione di tutto il personale, collaboratori esterni e aziende
- Mantenimento in tutte le aree di almeno un metro di separazione