



IL GIOCO

Il gioco è composto da quiz, mini-sfide, giochi visivi, riconoscimento immagini vere/fake e anche progetti.

L'interazione avviene con un Ecosistema Social Integrato, attraverso le piattaforme Social Network (Instagram, Tik'Tok, YouTube, YouTube Shorts, Twitch (live), Community WhatsApp/Telegram)

STUDIO TV

Lo studio televisivo è reale. Ma la grafica dello studio è VIRTUALE con AMBIENTAZIONI IMMERSIVE e FUTURISTICHE.

C'E un AVATAR, un HUD di gioco una UI gamificata, con le dinamiche tipiche dei giochi all'interno di interfacce. L'obiettivo principale è aumentare l'engagement (coinvolgimento), la motivazione e la fidelizzazione dell'utente, rendendo le attività monotone più stimolanti e divertenti e un Tabellone 3D



STUDIO TV

CONDUZIONE

L'Host principale è giovane, chiamiamolo il NERD, stranamente simpatico ci coinvolge durante la puntata come un vero conduttore trascinante ed un po' folle.



NERD

È accompagnato da una AI MENTOR (avatar digitale) piuttosto serio e contenuto (possiamo immaginare un carattere tipo C-3PO di Guerre stellari) ma incredibilmente geniale che stupisce ad ogni risposta. Lo chiamiamo CERE-BRO.



CERE-BRO

Ovviamente ad ogni puntata ci sono i TUTOR EDUCATIVI, gli esperti di AI che ci danno le varie informazioni sull'AI

Poi ci sono i COACH TECNOLOGICI, di volta in volta sempre diversi che devono seguire e valutare i progetti realizzati.

LIVELLI DI GIOCO

LIVELLO DA 101 A 200 (ragazzini scuole medie)

Conoscenza delle regole basilari e le differenze delle piattaforme A I

Devono saper riconoscere il reale dal finto

Competenze:

- Educazione digitale
- AI awareness
- Differenze piattaforme AI
- Regole base
- Giochi educativi
- Reale vs finto
- Consapevolezza digitale

Output: difesa cognitiva digitale

LIVELLO DA 201 A 300 (ragazzi scuole superiori)

Conoscenza approfondita delle piattaforme A I – Creare contenuti video con A I –

Realizzare un progetto di robotica grazie all'uso di AI

- Deepfake
- Fake news
- Etica AI
- A.I. Generativa
- Creazione contenuti AI
- creazione video con AI
- generazione immagini
- creazione brani musicali e suoni
- robotica con AI

Output: produzione + creatività + tecnologia

LIVELLO DA 301 A 400 (studenti universitari)

Conoscenza approfondita delle piattaforme A I – Creare contenuti video con A I –
Realizzare un progetto di robotica grazie all'uso di AI –

- prompt engineering avanzato
- sviluppo tool
- AI automation
- AI agents
- AI workflow
- Automazione Sistemi intelligenti

Output: competenze professionali reali

SCALETTA

- SIGLA
- PRESENTAZIONI
 - NERD presenta la puntata con gli obiettivi: 10 domande a seconda del livello di appartenenza (10 per le scuole medie, 10 superiori ecc...)
 - Saluta CERE-BRO dice l'aforisma del giorno e fa gli auguri ai ragazzi, dicendosi disponibile ad aiutare.
 - NERD ora presenta i TUTOR EDUCATIVI che descrivono la MISSION della puntata.
 - NERD ora presenta i COACH TECNOLOGICI (che sono mandati dagli sponsor) che sono quelli che valutano i progetti realizzati.
- LA POTRONA REALE: Il vincitore della puntata precedente è seduto sulla poltrona REALE. Ha la possibilità di presentare un suo progetto e ringraziare i suoi elettori.
- INIZIA IL GIOCO:

Prima dell'inizio del gioco c'è un collegamento con un operatore reale di A.I. che spiega la sua attività, come guadagna, come è entrato in questo mondo. L'intervistato è generalmente in altri Paesi del mondo. L'intervista è in inglese con i sottotitoli.

LIVELLO DA 101 A 200 (ragazzi scuole medie)

Video introduttivo e intervista produttore CONTENT CREATOR Collegamento / intervista con operatore A.I.



CONTENT CREATOR

Sul Tabellone 3D appare la situazione del tragitto del gioco, che va da 101 a 200.

Esempio domanda 1: differenze tra una CHAT GPT e CLAUDE (tre risposte)

I ragazzi della scuola media, che si sono iscritti al gioco, (almeno due iscritti per gruppo di partecipanti) e che sono collegati online con una Webinar Platforms, danno la loro risposta. Nel collegamento possiamo vedere ragazzi da diverse città, che intervengono dando la loro risposta.

Il CERE-BRO interviene e suggerisce la risposta corretta. Il gruppo avanza di punteggio nel gioco. Sulla grafica del tabellone, ora si vede l'avanzamento delle pedine.

I TUTOR fanno le domande e aiutano a comprendere le risposte.

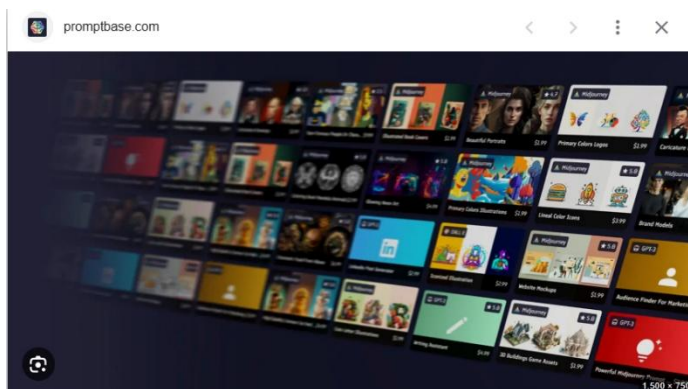
10 RISPOSTE GIUSTE li fanno procedere per 10 caselle. Se raggiungono il loro livello massimo, hanno vinto un premio dello sponsor.

Si assiste come dalle diverse città fanno il tifo per vincere il premio finale e collaborano all'obiettivo.

LIVELLO DA 201 A 300 (ragazzi scuole superiori)

Collegamento / intervista con operatore A.I. Video introduttivo e intervista produttore PROMPT

Sul Tabellone 3D appare la situazione del tragitto del gioco, che va da 201 a 300.



PROMPT

NERD presenta il nuovo gruppo. Le domande sono più complicate. Il CERE-BRO fa una battuta sul suo supporto. Sul monitor ci sono immagini di scene reali e scene AI. I ragazzi devono saperle distinguere. Ai ragazzi viene proposta la creazione di un brano musicale: insieme ai TUTOR decidono quali strumenti utilizzare e come impostare i prompt di comando. Lo stesso vale per la creazione di immagini o di un filmato. Se i COACH danno un voto positivo il loro punteggio va avanti.

10 VALORI GIUSTI li fanno procedere per 10 caselle. Se raggiungono il loro livello massimo, hanno vinto un premio dello sponsor.

Si assiste come dalle diverse città fanno il tifo per vincere il premio finale e collaborano all'obiettivo.

LIVELLO DA 301 A 400 (studenti universitari)

Collegamento / intervista con operatore A.I. Video introduttivo e intervista produttore AI AGENT



AI AGENT

Il gioco si fa duro. Ora i partecipanti si devono presentare con un progetto già pronto di robotica e rispondere alle 10 domande. In questo caso i creatori sono in studio con la loro opera.

Presentano il progetto (AI movie, Robotica, AI agent, AI Prompt) come l'hanno realizzato, l'obiettivo e i copyright depositati per tutelare l'opera.

Se i COACH danno un voto positivo il loro punteggio va avanti.

Poi partono le domande dei TUTOR su AI e gli AI agent

10 RISPOSTE GIUSTE li fanno procedere per 10 caselle. Se raggiungono il loro livello massimo, hanno vinto un premio dello sponsor.

- CLASSIFICA

Ora si guarda la classifica e si verifica se tutti hanno raggiunto il target (100 punti) Se tutti hanno raggiunto il target, lo SPONSOR deve riconoscere un premio al gruppo che ha vinto.

Tra i ragazzi che hanno vinto, potranno farsi eleggere dal loro pubblico ONLINE e chi avrà raccolto più votazioni, potrà sedersi sulla POLTRONA REALE in studio e presentare un suo progetto / idea.

CHIUSURA

NERD ringrazia tutti e saluta anticipando il filmato di chiusura, che è una barzelletta raccontata da un bambino che ci arriva online.

- SIGLA

FRASE DI CHIUSURA: AI GENERATION un ponte tra presente e futuro.

AI GENERATION – Il Gioco dell’Intelligenza Gioca. Impara. Evolvi.

- RIENTRO IN STUDIO PER IL COLEGAMENTO HAKER

NERD ora presenta un tecnico che presenta le operazioni di hakeraggio che sono state fatte negli ultimi tempi e come le hanno realizzate.

AI GENERATION – Il Gioco dell’Intelligenza Gioca. Impara. Evolvi.



HAKER

Writers Guild of America, West, Inc.
7000 West Third Street
Los Angeles, California, 90048-4329
Telephone: 323-782-4500
Fax: 323-782-4803

Documentation of Registration

The Writers Guild of America, West, Inc. issues this certificate to:

BARBARA BARLASSINA

for the material entitled:

AI GENERATION

by the following:

BARBARA BARLASSINA

Registration #: **2331985**
Material Type: **FORMAT**
Registered By: **BARBARA BARLASSINA**

Effective Date: **2/24/2026**
Expiration Date: **2/24/2031**