



XVIII Woche der Italienischen Sprache in der Welt

Die italienische Sprache und das Netz, Netzwerke für die italienische Sprache

Hannover, 15-21 Oktober 2018

Die „Woche der Italienischen Sprache in der Welt“ ist eine vom kulturellen und diplomatischen Netzwerk Italiens geforderte Veranstaltungsreihe, die immer in der dritten Oktoberwoche rund um ein bestimmtes Thema stattfindet, um anhand eines breit gefächerten Kulturprogramms die Verbreitung der italienischen Sprache zu fördern. Seit der ersten Edition 2001 beleuchtet die *Settimana* die italienische Sprache in ihren unterschiedlichsten Facetten auf der ganzen Welt. Um die Koordinierung kümmern sich das italienische Außenministerium, die Sprachgesellschaft „Accademia della Crusca“ und im Ausland die Italienischen Kulturinstitute, Konsulate sowie weitere Einrichtungen und Vereine vor Ort. Die 18. Edition der *Settimana* konzentriert sich auf ein durchaus aktuelles Thema, das auf Verbindungen und Einflüsse zwischen dem Italienischen, der Welt des Internet und den neuen Informations- und Kommunikationstechnologien einschließlich der *social networks* eingehen wird.

Montag 15 Oktober

Generalkonsulat
Freundallee 27, 30173 Hannover
www.conshannover.esteri.it

- 17.00 Grußworte des Generalkonsuls Dott. Giorgio Taborri und des L3S-Leiters Prof. Wolfgang Nejdł
- 17.15 Prof. Fabiana Fusco: **Una riflessione sui dizionari in rete per educare a un uso non sessista della lingua italiana** (mit deutscher Übersetzung: **Eine Reflexion über Wörterbücher online, um eine nicht-sexistische Verwendung der italienischen Sprache zu unterstützen**)

Donnerstag 18 Oktober

L3S Forschungszentrum
Appelstraße 9a, 30167 Hannover
www.L3S.de

- 16.00 Grußworte des Generalkonsuls Dott. Giorgio Taborri und des L3S-Leiters Prof. Wolfgang Nejdł
- 16.15 Prof. Bernardo Magnini: **Language Technologies for Italian in the Time of the Internet** (in englischer Sprache)
- 16.50 Dr. Rosella Gennari: **From serious games to head-up play** (in englischer Sprache)
- 17.25 Dr. Elisa Bertoldi: **A virtual environment for language acquisition through narration and storytelling** (in englischer Sprache)

Samstag 20 Oktober

Museum August Kestner
Trammplatz 3, 30159 Hannover
www.hannover.de/Museum-August-Kestner

- 17.00 Grußwort des Generalkonsuls Dott. Giorgio Taborri
- 17.10 Davide Ferrari (Autor, Schauspieler) und Giacomo De Barbieri (Akkordeon-Spieler): **RESONANZEN – Die Stimmen des Apennin** (mit deutscher Übersetzung)
- 18.30 Umtrunk mit Produkten des Oltrepò Pavese



Prof. FABIANA FUSCO
(Universität Udine)



Prof. BERNARDO MAGNINI
(FBK Trient)



Dr. ROSELLA GENNARI
(Universität Bozen)



Dr. ELISA BERTOLDI
(Universität Udine)



DAVIDE FERRARI
und GIACOMO DE BARBIERI

Prof.ssa Fabiana Fusco (University of Udine) **“Eine Reflexion über Wörterbücher online, um eine nicht-sexistische Verwendung der italienischen Sprache zu unterstützen“**

15 October 2018, 17:00, Generalkonsulat, Freundallee 27, 30173 Hannover

Wenn man über eine Frau spricht oder schreibt, lauern zahlreiche Fallstricke. Die bisher durchgeführten detaillierten Analysen zu verschiedenen Textarten (Presse, Belletristik, Dialoge etc.) oder zu Phrasen und Sprichwörtern und sogar zu Vokabularen haben gezeigt, dass sich der "verzerrte" Blick trotz der beachtlichen Zielerreichung widersetzt und verbreitet. Die weiblichen Bilder, wie wir in dieser Präsentation sehen werden, sind oft eindimensional: Porträts, die mit von anderen gewählten Wörtern gezeichnet und so modelliert wurden, wie wir die Protagonisten der erzählten Ereignisse modellieren möchten. In der Wechselbeziehung zwischen Sprache und Geschlecht ist die terminologische Dimension wegen der Dichte der kulturellen Sedimentation, mit der sie belastet ist, sehr interessant. In dieser Perspektive ist die Beziehung zwischen dem Stereotyp auf der einen Seite und der sexuellen Sphäre und Weiblichkeit auf der anderen Seite bemerkenswert. Unser Ziel ist es, dieses Phänomen anzugehen, indem wir zunächst einige Überlegungen zum Stereotyp in Bezug auf Frauen anstellen und dann beobachten, wie sich bestimmte Stereotypen bei der Repräsentation von Frauen verhalten. Ausgangspunkt ist, wie üblich, der aktuelle Sprachgebrauch und seine möglichen lexikographischen Effekte. Vergessen Sie nicht, dass Wörterbücher, auch online, mit dem Ziel, den Gebrauch der geschriebenen und gesprochenen Sprache zu beschreiben, zunehmend als Werkzeuge des Wissens und nicht nur der Sprache eingerichtet werden. Die Stereotypen des weiblichen Bildes, die sich aus der Lektüre der Definitionen und der beispielhaften Zitate ergeben, lassen sich nicht nur anhand der Quantität und Qualität der Einkommen dokumentieren, sondern auch anhand der Art und Weise, in der sich jede einzelne Texteinheit, die um das Verhältnis von Stichwort, Definition und Beispiel herum aufgebaut ist, präsentiert, sowie anhand der Informationen, die sie liefert und aus denen sie vermutet oder ableitet.

Der informativ-erzieherische Zweck des Vokabulars ist bekannt. Wie können wir also diese prägende Absicht mit lexikalischen Optionen und illustrativen Apparaten in Einklang bringen, die eine Realität beschreiben, in der die weibliche Rolle noch marginal ist und von ausgedienten Stereotypen belastet wird? Es ist weder eine einfache noch eine triviale Aufgabe, eine erschöpfende Antwort zu geben, aber wir halten es für wichtig, eine Reflexion im Hinblick auf eine bessere Kontrolle des sprachlichen Ausdrucks einzuleiten, da wir von der entscheidenden Rolle des lexikografischen Repertoires beim Erlernen der Gebrauchssprache überzeugt sind.

[Prof. Bernardo Magnini](#) (FBK Trento) **“Language Technologies for Italian in the Time of the Internet“**

18 October 2018, 16:00, Multimedia Room, 15th Floor, L3S

Language Technologies work “over our shoulders”, allowing us to retrieve and to exchange multilingual content on the web, using a variety of increasingly sophisticated services. The impact of these tools is so pervasive that the “digital” presence of a language in Internet-based applications nowadays plays a crucial role in preserving the cultural vitality of that language.

In recent years, thanks to the progress of Artificial Intelligence (for instance, through the use of neural networks), significant improvements have been achieved in areas such as speech recognition, machine translation and person-machine dialogue systems. Despite the evident progress, the development of competitive technologies for the Italian language must be squared with the continuous changes to which Internet application have accustomed us. Due to the high variety and large amount of digital content, technologies operating on digital content need to be constantly updated: the writing style used in social networks is very different from that of a newspaper article, speech in a video differs from telephonic speech, and when interacting with a chatbot, a user conforms to the style typical of messaging platforms like Whatsapp.

Some initiatives, for instance the Evalita evaluation campaign, this year in its sixth edition, are crucial to help us understand where we are with respect to other languages, and which scientific and technological challenges for the Italian language are still in front of us.

[Dr. Rosella Gennari](#) (University of Bolzano) **“From serious games to head-up play“**

18 October 2018, 16:50, Multimedia Room, 15th Floor, L3S

Play helps children grow. The so-called "serious" games have other goals besides entertainment; serious games can have educational, therapeutic or other 'serious' goals. Over the years, serious games have been designed and used to stimulate reading comprehension, also in Italian. The FP7 TERENCE project, for example, has created a series of "serious" games that ask kids to reason with what they read and enable them to improve their skills of analysis and in-depth understanding of the text. Lately, research has also considered “gamification” as an extension of the concept of "serious game”. Gamifying means changing a tool, such as an educational tool, and giving it characteristics typical of games, so as to reach other goals than pure entertainment. More recently, gamified products for children are “head-up”, or screenless. Anything, like a magic box for turn taking in conversation, are gamified so as to train children to conversation norms or introduce them to cultural habits. This talk will introduce the audience to the basics of gamification and latest research in the area of head-up games for children, with case studies and applications in the Italian context.

[Dr. Elisa Bertoldi](#) (Università di Udine) **“A virtual environment for language acquisition through narration and storytelling“**

18 October 2018, 17:25, Multimedia Room, 15th Floor, L3S

The project Storytelling in English L2 for young learners and adolescents in informal contexts of acquisition is the result of the partnership between the University of Udine and the Municipal Library V. Joppi of Udine. The project focuses on acquisition/learning of English L2 through narrative and informal modalities based on the use of language in significant contexts for children and adolescents in the interaction with expert adults and/or other children. The need to share materials, experiences and resources connected to the project gave rise to the Storytelling group, within the online community YELL. It is a virtual space that fosters the creation of a network between library operators, educators, parents, teachers and students of training courses for teachers who can exchange ideas, information and proposals based on children's language learning through narration and storytelling.