

BRIGHT-NIGHT 2022 | Le iniziative di UNISTRASI
30 Settembre, SIENA, Piazza del Mercato

INCONTRI E GIOCHI LINGUISTICI, LABORATORI, DIMOSTRAZIONI, CONTEST E VISITE GUIDATE

GLI INCONTRI E I GIOCHI LINGUISTICI

SIENA IN LEICHTE SPRACHE

L'obiettivo di questa iniziativa è quello di osservare i vantaggi della *leichte Sprache*, un sistema di redazione testi utilizzato nella lingua tedesca che li rende più facili da leggere e da capire e che può rappresentare un valido strumento per persone con difficoltà di lettura/scrittura, ma anche per persone che si avvicinano allo studio della lingua tedesca.

Verrà proposto un breve itinerario turistico alla scoperta di Siena utilizzando questo particolare linguaggio semplificato.

DÉMO DES MOTS. POUR PETITS ET GRANDS.

Proposta di giochi (quiz) con lo smartphone per scoprire lessico ed espressioni idiomatiche legate a salute, innovazione tecnologica, difesa dell'ambiente e patrimonio. Ogni gioco sarà rivolto ad un pubblico specifico: ragazzi (elementari, medie, livelli A1/A2), adolescenti (scuole superiori, livelli A2/B2) e adulti appassionati (livelli B1/C1).

LA SALUTE IN MANGA: LA COMUNICAZIONE VERSO I GIOVANI GIAPPONESI, TRA PANDEMIA E PATOLOGIE ENDEMICHE

Questa iniziativa si propone di analizzare i tratti caratteristici della comunicazione per manga in giapponese facendo particolare riferimento ad alcuni temi del dibattito pubblico e delle politiche educative. Infatti, nella comunicazione sociale giapponese, da tempo si registra un utilizzo del manga come modalità "utente friendly" per la diffusione di contenuti di interesse sociale, in particolare per quanto riguarda le questioni relative all'educazione alla salute verso i giovani.

LA CULTURA RUSSA IN ITALIA

Il progetto si rivolge a un pubblico sia giovane che adulto e ha lo scopo di diffondere la conoscenza di alcuni importanti rappresentanti dell'arte russa legati all'Italia, attraverso la proiezione e il commento di materiali audiovisivi. Per i più piccoli si prevedono giochi, letture animate e teatralizzate (*Kamishibai*) di favole illustrate da celebri artisti russi e la proiezione di brevi cartoni animati sottotitolati in lingua italiana.

PER UNA CUCINA TRANSMEDIALE: I PIATTI DELLA TRADIZIONE IBERICA FRA LETTERATURA, PITTURA, CINEMA E ARTI DIGITALI

Attraverso quiz digitali e giochi interattivi, testi letterari e pittorici, proiezioni di sequenze di film o serie tv, i partecipanti all'evento potranno entrare in contatto con i segreti e i lessici specifici dell'arte culinaria della penisola iberica e dell'America Latina.

GIOCHI E SFIDE DI CULTURA CATALANA

Saranno proposti giochi culturali ed esperimenti linguistici in grado di avvicinare i partecipanti alla lingua e alla cultura catalana in modo naturale e spontaneo: traduzioni intuitive, giochi di parole, quiz, proverbi, canzoni. Scopo dell'attività, pensata per un pubblico di tutte le età, è quello di imparare concetti basilari in lingua e lavorare sulla familiarità delle lingue romanze.

I LABORATORI

PERCORSO VIRTUALE NELLA LUSOFONIA: I COLORI DEI PAESI DI LINGUA PORTOGHESE

L'iniziativa è rivolta a giovani e piccoli apprendenti interessati al portoghese e alle culture dei diversi Paesi dello a e di scrittura attraverso l'uso di materiali autentici, come video e canzoni che mostrano i principali aspetti socioculturali delle nove nazioni che compongono la Comunità dei Paesi di Lingua Portoghese (CPLP).

IL MECCANISMO DELLA SCRITTURA CINESE

L'incontro si propone di presentare al vasto pubblico le caratteristiche principali della scrittura cinese, in particolare l'articolazione delle componenti semantiche dei caratteri cinesi, e sarà articolato in una parte teorica e in una pratica di laboratorio, con attività per adulti e bambini.

L'ESPERIENZA PRATICA CON LA CARTA TRADIZIONALE COREANA HANJI

L'iniziativa, rivolta a tutti, prevede un laboratorio pratico con la carta *hanji*, una carta tradizionale coreana nota per il restauro di libri antichi grazie alla sua eccezionale capacità di durare oltre mille anni. Questa carta è il simbolo per eccellenza dell'identità culturale coreana e dell'ecologia e oggi viene utilizzata in maniera molto versatile per la produzione di oggetti della quotidianità, entrando a pieno titolo nella ricerca del contemporaneo.

LE DIMOSTRAZIONI

COMPARAZIONI DANTESCHE: DAL TESTO AGLI INSIEMI

L'iniziativa è volta ad approfondire i paragoni danteschi sfruttando l'insiemistica per distinguere i vari elementi dei due termini di paragone, incluso ciò che rientra nel *tertium comparationis*.

Dopo un incontro preparatorio online con studenti e studentesse del liceo scientifico Galilei, durante lo svolgimento di BRIGHT-NIGHT le classi esporranno il loro lavoro.

DO YOU MEME? COSTANTI E INNOVAZIONI DEI MEME DIGITALI

Questa attività vuole avvicinare il pubblico a una lettura critica dell'universo testuale del Web 2.0 attraverso un'indagine sulle peculiarità testuali, linguistiche e semiotiche del MEME, particolare esempio di testo nativo digitale: tramite esempi raccolti dal Web cercheremo di individuare le costanti e le innovazioni - linguistiche oppure visive - del processo memetico digitale.

I CONTEST

IOLAPENSOCOSÌ: COME INSEGNARE AD ARGOMENTARE IN ITALIANO L1 E L2 NELLA SCUOLA SUI TEMI DELLO SVILUPPO SOSTENIBILE

Come insegnare agli adolescenti a discutere in classe in maniera civile e documentata? Come aiutare anche i compagni non italofofoni a esprimere le proprie opinioni? L'iniziativa, organizzata dal Centro DITALS, coinvolge gli insegnanti della scuola secondaria di I e di II grado di Siena e provincia (e alcune scuole italiane all'estero) nella progettazione di materiali e attività didattiche tramite il concorso IOLAPENSOCOSÌ, che prevede una gara dialettica su un tema controverso. Durante la BRIGHT-NIGHT il pubblico potrà votare i protagonisti dei dibattiti e decretarne il vincitore.

LINGUE E CULTURE AUMENTATE: IL PROGETTO DIMMILEX E LE TECNOLOGIE EMERGENTI

Esploreremo le storie DiMMi (acronimo di Diari Multimediali Migranti) attraverso la tecnologia della Realtà Aumentata (AR). Il concorso DiMMi raccoglie dal 2012 testimonianze di persone di origine o provenienza straniera che vivono o hanno transitato in Italia e nella Repubblica di San Marino.

Tramite l'app Metaverse, scaricabile gratuitamente sul cellulare, i partecipanti potranno partecipare a una piccola caccia al tesoro, a cavallo tra il mondo reale e quello digitale.

LA VISITA GUIDATA

TRA STORIA E MEMORIA: PAESAGGIO, AMBIENTE E TERRITORIO DEL CHIANTI SENESE

In collaborazione con l'Amministrazione comunale di Castelnuovo Berardenga (Siena) e la Fattoria di Fèlsina, l'Università per Stranieri di Siena propone un'iniziativa sul patrimonio paesaggistico, architettonico e artistico del Chianti senese che prevede una passeggiata con guida ambientale seguita da una visita al Museo del Paesaggio di Castelnuovo Berardenga.

IL CONCERTO DI CHIUSURA

A fine giornata, in collaborazione con l'Associazione Siena Jazz, concerto del "Guglielmo Santimone Trio" (Guglielmo Santimone/pianoforte, Francesco Tino/basso, Simone Brilli/batteria), che eseguirà un repertorio di standards della tradizione jazz e alcuni brani originali.

Tutte le informazioni sul sito:

<https://www.bright-night.it/enti-di-ricerca/universita-per-stranieri-di-siena/>