



Le Digital Humanities tra pratiche, limiti e prospettive (in)convenienti

25 – 26 maggio

Università degli Studi di Genova

CALL FOR ABSTRACTS 2026

Le Digital Humanities tra pratiche, limiti e prospettive (in)convenienti

-

25 – 26 maggio 2026

Università degli Studi di Genova

PRESENTAZIONE

Il Dottorato in *Digital Humanities* delle Università di Genova e Torino è lieto di rinnovare l'invito ai dottorandi e alle dottorande per la partecipazione alla terza edizione delle Giornate delle *Digital Humanities*, che avranno luogo presso l'Università degli Studi di Genova il 25 e il 26 maggio 2026.

Il convegno interdisciplinare *Digital Humanities tra pratiche, limiti e prospettive (in)convenienti* si propone di analizzare e discutere le sfide e le potenzialità delle tecnologie digitali. L'obiettivo è aprire sempre più spazi di riflessione e individuare percorsi di azione concreti nell'ambito della didattica, delle arti e della ricerca linguistica e letteraria. Le DH, infatti, rappresentano un'area di studi che si colloca all'incrocio tra diverse discipline e relative metodologie, dagli approcci computazionali alle riflessioni teoriche proprie delle scienze umane e sociali. Queste propongono un uso sistematico di strumenti digitali e una riflessione critica sulla loro applicazione alle scienze umane e sociali e favoriscono la formazione di comunità interdisciplinari e multilingue connesse globalmente.

L'evento mira a coinvolgere dottorandi e dottorande nazionali e internazionali afferenti a diverse discipline, per consentire di creare tra di loro nuove connessioni e sinergie, sviluppare, proporre e discutere nuove idee in relazione a tematiche attuali e problematiche sempre più

rilevanti, inerenti allo sviluppo di nuove metodologie e tecnologie applicate alle scienze umanistiche, rientrando così perfettamente nell'ambito dell'umanistica digitale.

STRUTTURA DEL CONVEGNO E AREE DI RICERCA

Il convegno è articolato in quattro *panel* corrispondenti ai curricula del dottorato, ciascuno ideato quale contesto privilegiato per lo scambio di prospettive tra discipline. Le aree di ricerca suggerite sono presentate a titolo orientativo e non costituiscono un limite alla pertinenza o all'innovazione dei contributi proposti.

1) Arte, spettacolo e patrimonio

Si esamina l'accelerata convergenza tra il settore dell'arte, dello spettacolo e del patrimonio culturale e le tecnologie digitali; questa sinergia sta ridefinendo i processi di conservazione, fruizione, creazione e diffusione dei beni culturali. L'ambito di ricerca copre l'integrazione di strumenti digitali nelle fasi di gestione del patrimonio in ogni suo stadio: dalla realizzazione, all'esposizione, fino alla conservazione. Ciò include l'acquisizione dei dati attraverso tecniche di rilievo avanzato, la digitalizzazione di archivi e collezioni e la loro mediazione attraverso applicazioni immersive, le pratiche di museologia digitale, fino alla sperimentazione di nuove forme espressive nelle arti performative. Le proposte potranno affrontare, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, i seguenti temi:

- **Fruizione immersiva e musei virtuali:**
sviluppo di piattaforme immersive (VR, AR, Mixed Reality) e concezione di nuovi modelli di musei virtuali per l'accesso e l'interazione con il patrimonio.
- **Tecnologie digitali per l'archivistica e il patrimonio documentale:**
applicazione di strumenti digitali (OCR, HTR, ecc.) all'analisi, all'organizzazione e alla valorizzazione di documenti, manoscritti e archivi storici.
- **Digitalizzazione e analisi del patrimonio artistico e architettonico:**
uso di tecnologie per la digitalizzazione e la fruizione del patrimonio artistico, il rilievo, la modellazione (BIM, 3D *Modeling*), la rappresentazione e la valorizzazione del patrimonio costruito.
- **Arti performative e multimediali:**
integrazione delle tecnologie digitali e multimediali nei processi creativi, negli spettacoli dal vivo e nelle performance.

2) Linguistica, traduzione e tecnologie del linguaggio

Si osserva l'impatto delle tecnologie sulla ricerca linguistica e sulla professione del traduttore, in particolare si notano le difficoltà dei modelli nel trattamento di varianti non standard, l'emersione di nuove forme linguistiche online, l'uso combinato di traduzione automatica e modelli linguistici, i problemi metodologici e gli aspetti legati a qualità, creatività, responsabilità nella produzione linguistica assistita dall'IA. Emergono altresì le vulnerabilità sociali e linguistiche accentuate dai sistemi digitali, incluse le disparità tra le diverse lingue, la presenza di *bias* nei dati e nelle conseguenti rappresentazioni culturali, l'obsolescenza delle fonti e le difficoltà nello studio del cambiamento linguistico. Le proposte potranno affrontare, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, i seguenti temi:

- **Impatto delle tecnologie sulla formazione del traduttore:**
nuove competenze, rischi di dipendenza tecnologica e/o mancanza di fiducia nelle competenze acquisite. Riscrivere il ruolo del traduttore di fronte agli strumenti automatici e all'emergere di nuove competenze professionali.
- **Variazione linguistica:**
varietà linguistiche e registri online legate a piattaforme social e diffusione di forme emergenti di espressione (es. *microblogging*, *meme*, etc.). I modelli hanno difficoltà nell'elaborare varietà non standard (varietà regionali, socioletti, lingue in via di normalizzazione), fenomeni di code-mixing e dinamiche di comunicazione interculturale e interlinguistica, e implicazioni etiche e metodologiche.
- **Tra passato e presente per un'analisi del territorio:**
metodologie linguistiche e strumenti digitali nello studio dell'onomastica come prova tangibile e filo conduttore per comprendere il passato multiculturale e plurilingue del territorio
- **Flussi MT+LLM:**
analisi dei flussi di lavoro che combinano la Traduzione Automatica (MT) con i Modelli linguistici di Grandi Dimensioni (LLM).
- **Troubleshooting nei processi di ricerca:**
discussione sulle metodologie di ricerca e il supporto offerto dagli strumenti digitali per la risoluzione di problemi.

3) Ricerca letteraria e culturale

Si discute l'uso di strumenti computazionali per l'interpretazione dei testi, i vantaggi e i limiti dell'approccio quantitativo e della sua integrazione con l'approccio qualitativo, le nuove forme narrative digitali e l'evoluzione del concetto di autorialità. Si analizzano i *bias* nella composizione dei corpora e le diseguaglianze nell'accesso al patrimonio letterario digitale, l'impatto degli strumenti digitali sulla didattica della letteratura e le distorsioni introdotte dagli algoritmi nell'analisi dei testi. Le proposte potranno affrontare, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, i seguenti temi:

- **Analisi computazionale e modelli interpretativi:**

Vantaggi e limiti che emergono dall'uso di NLP, *text mining* o *distant reading* nell'interpretazione letteraria; in che misura gli strumenti computazionali modellano – o distorcono – i processi ermeneutici tradizionali.

- **Narrazioni ibride, tra letteratura, media e interattività:**

Nuove poetiche e pratiche narrative che emergono da forme come *e-lit*, *hypertext fiction*, *storytelling* immersivo o *AI-generated content*; ripensare l'autorialità, ovvero come la si negozia nell'era digitale.

- **Bias nei corpora e nelle edizioni digitali:**

Scelte di rappresentazione, ovvero cosa entra e cosa resta fuori da un corpus; infrastrutture e modelli editoriali che rinforzano squilibri canonici (genere, lingua, geografia, minoranze). Accesso diseguale al patrimonio culturale dovuto a fattori economici, sociopolitici e linguistici che creano un forte divario tra ciò che è accessibile e ciò che non lo è.

- **Didattica della letteratura in ambiente digitale:**

Prospettive e strumenti tra Intelligenza Artificiale e *Digital Humanities* per rendere accessibili i testi letterari in base ai livelli del QCER; strumenti digitali, piattaforme e AI che possono ridefinire la didattica della lettura e dell'analisi testuale.

- **Bias negli algoritmi e negli strumenti computazionali:**

Distorsioni generate da NLP, *embedding*, modelli linguistici e classificatori nei processi di analisi letteraria; gli effetti dei *dataset* di addestramento sulla lettura automatica dei testi; la riproduzione algoritmica di stereotipi culturali, semantici, stilistici.

4) Tecnologie didattiche e nuovi ambienti di apprendimento

Si esamina il ruolo dell'Intelligenza Artificiale nella formazione, il suo uso etico e l'impiego del *prompting* nella progettazione didattica. Si tratta anche di competenze digitali per la

cittadinanza attiva, del valore educativo del gioco anche in combinazione con l'AI, di tecnologie per una didattica inclusiva a supporto dei diversi bisogni, e del rapporto tra gli attori coinvolti nei processi educativi, con un'attenzione al ruolo del docente come mediatore nell'era digitale. Le proposte potranno affrontare, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, i seguenti temi:

- **Didattica e Intelligenza Artificiale:**

Formare e formarsi nell'era dell'AI, utilizzando la tecnologia in modo etico anche alla luce del quadro dell'intelligent-TPACK; GenAI e *(meta)prompting* per la progettazione didattica a partire dalla definizione degli obiettivi fino alla valutazione; l'auto-apprendimento supportato dall'AI tra pratiche operative e implicazioni didattiche.

- **Competenze Digitali e Cittadinanza Attiva:**

Metodologie e tecnologie a supporto della cittadinanza attiva; strumenti digitali per una didattica *21st-century-skill-oriented*.

- **"A Game-Changing Factor": il gioco come strumento educativo**

Il gioco come identità e necessità nei processi educativi; l'AI per la creazione di attività ludico-cooperative.

- **Digit"ALL" inclusive: tecnologie digitali per una didattica inclusiva**

Personalizzazione didattica multimodale a supporto dei BES; ambienti e tecnologie educative a contrasto della dispersione scolastica; strumenti e metodologie per l'integrazione dei Nuovi Arrivati in Italia (NAI); didattica e tecnologie per la terza età.

- **Soggetti e Culture Digitali**

Il digitale per l'apprendimento di scienze umanistiche, linguistiche e letterarie; il docente come mediatore e nuove necessità/criticità formative per gli apprendenti nell'era del digitale.

Oltre agli interventi delle dottorande e dei dottorandi, il convegno ospiterà in qualità di keynote speaker esponenti di spicco della comunità scientifica nazionale e internazionale attiva nelle *Digital Humanities*. All'iniziativa hanno già aderito il prof. Vittorio Gallese (Università di Parma); il prof. Stefano Moriggi (Università di Modena e Reggio Emilia) per il filone di Tecnologie didattiche e nuovi ambienti di apprendimento; la prof.ssa Sophie Robert-Hayek (Sorbonne Université – Paris) per il filone di Ricerca letteraria e culturale; il prof. Giovanni Pietro Vitali (Versailles Saint-Quentin-en-Yvelines University – Paris-Saclay) per il filone di Arte, spettacolo e patrimonio.

LINEE GUIDA AUTORI

- Long abstract: 1000-1500 parole (bibliografia esclusa);
- Formato .docx e .pdf, seguendo le norme editoriali di Genova University Press disponibili al seguente link: http://gup.unige.it/sites/gup.unige.it/files/2024-11/Norme_editoriali_GUP_agg_2024-11-21.pdf
- Lingue accettate: italiano e inglese;
- Scadenza per l'invio: 18 febbraio 2026;
- Comunicazione accettazione: 25/03/2026 - 31/03/2026;
- Pubblicazione del programma: ultima settimana di aprile 2026;

Si segnala che tutte le informazioni riguardanti il convegno, come le linee guida per gli autori, le eventuali nuove scadenze, i contatti del comitato e gli aggiornamenti futuri verranno comunicate attraverso il sito del convegno, disponibile al link: <https://digitalhumanities.phd.unige.it/node/1313>

MODALITÀ DI INVIO

Le proposte devono essere inviate all'indirizzo giornatadh@unige.it indicando l'oggetto come segue *'Proposta Convegno Digital Humanities 2026'* e specificando il numero dell'ambito inerente al proprio contributo tra i quattro proposti. Si richiede di allegare alla proposta una breve biografia relativa al percorso accademico e l'affiliazione attuale.

Esempio: "Proposta Convegno *Digital Humanities* 2026 – Ambito n.1";

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

Il convegno si terrà in modalità presenziale.

Gli autori selezionati saranno invitati a presentare il proprio contributo in sessioni tematiche organizzate per favorire il dialogo e lo scambio interdisciplinare.

La durata massima per ciascun intervento sarà di 15 minuti. A seguire ciascun blocco di interventi tematici sarà prevista una sessione Q&A.

La partecipazione al convegno è gratuita.

PUBBLICAZIONE:

I contributi saranno revisionati e, in caso di accettazione da parte del comitato scientifico, presentati durante il convegno e successivamente pubblicati in un volume edito da Genova University Press.

COMITATO SCIENTIFICO:

Carlo Battini, Cristina Bosco, Elisa Bricco, Eliana Carrara, Elisa Corino, Massimo Maurizio, Daniela Mereu, Alessandra Molino, Cristina Onesti, Tiziana Pasciuto, Laura Rescia, Micaela Rossi, Giulio Lucio Sergio Sacco, Alberto Spadafora, Giulia Taddeo, Ilaria Torre, Simone Torsani, Nesrine Triki.

COMITATO ORGANIZZATORE:

(Dottorande/i del Dottorato in *Digital Humanities* in consorzio tra UniGe e UniTo)

Eliana Bergaglio, Matilde Bianchi, Giulia Boetti, Miriam Canavese, Giulia Foppiani, Giulia Lanteri, Giovanni Mantegazza, Filippo Yahia Masri, Lorenzo Natali, Giada Pantana, Tiziana Pasciuto, Giulia Pilosu, Emiliano Pino, Ludovica Pinzone, Federico Filippi Prevost De Bord, Matilde Ridella, Mariella Rivelli, Chiara Storace, Maria Tolaini, Aurora Trapella, Salvatore Varriale, Elena Margherita Vercelli, Martina Viara.

BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE:

Celik, I. *Towards Intelligent-TPACK: An Empirical Study on Teachers' Professional Knowledge to Ethically Integrate Artificial Intelligence (AI)-Based Tools into Education*. Computers in Human Behavior, vol. 138, 2023.

Ciotti, F. *Digital Humanities: Metodi, strumenti, saperi*. Carocci, 2023.

Jockers, M. *Macroanalysis: Digital Methods and Literary History*. University of Illinois Press, 2013.

Kirschenbaum, M. *Debates in the Digital Humanities*. University of Minnesota Press, 2012.

McCarty, W. *Humanities Computing*. Palgrave Macmillan, 2005.

Moretti, F. *Conjectures on World Literature*. In *New Left Review* 2, no. 1 (2000): 54–68.

Mounier, P. in Dacos, M. *Manifeste des Digital humanities*. Lecture presented at THATCamp. Paris, 2011.

Prem, Erich. *From Ethical AI Frameworks to Tools: A Review of Approaches*. In *AI and Ethics* 3, no. 3 (2023): 699–716.

Previtali, Giuseppe. *Che cosa sono le digital humanities*. Bussole. Carocci editore, 2022.

Ramsay, S. *Programming with Humanists: Reflections on Raising an Army of Hacker-Scholars in the Digital Humanities*. In *Teaching Digital Humanities: Principles, Practices, Politics*, edited by Brett D. Hirsch, OpenBook, 2013.

Risam, R. *Decolonizing the Digital Humanities in Theory and Practice*. In *The Routledge Companion to Media Studies and Digital Humanities*, edited by Jentery Sayers: 78–86. New York: Routledge, 2018.

Svensson, P. *Big Digital Humanities: Imagining a Meeting Place for the Humanities and the Digital*. University of Michigan Press, 2016.

Timmis, S., P. Broadfoot, R. Sutherland, e A. Oldfield. *Rethinking Assessment in a Digital Age: Opportunities, Challenges and Risks*. In *British Educational Research Journal* 42, no. 3 (June 2016): 454–76.



Digital Humanities: (In)convenient Practices, Limits, and Perspectives

25 – 26 May
University of Genoa

CALL FOR ABSTRACTS 2026

Digital Humanities: (in)convenient Practices, Limits, and Perspectives

-

25 – 26 May 2026
University of Genoa

PRESENTATION

The PhD in Digital Humanities at the Universities of Genoa and Turin is pleased to renew its invitation to doctoral students to participate in the third edition of the Doctoral Symposium, which will take place at the University of Genoa on May 25 and 26, 2026.

The interdisciplinary conference *Digital Humanities: (In)convenient Practices, Limits, and Perspectives* aims to analyse and discuss the challenges and potentials of digital technologies. The goal is to create spaces for reflection and identify concrete calls to action in the fields of education, arts, and linguistic, and literary research. DH is a field of study that lies at the intersection of different disciplines and related methodologies, from computational approaches to theoretical reflections specific to the humanities and the social sciences. The previous ones propose a systematic use of digital tools and a critical reflection on their application and encourage the development of globally-connected interdisciplinary and multilingual communities.

The event aims to involve national and international PhD students from different disciplines, allowing them to create new connections and synergies. This event wants to develop, propose, and discuss new ideas in relation to current and increasingly relevant issues inherent to the development of new methodologies and technologies applied to the humanities and social sciences, thus perfectly respecting the scope of discipline.

CONFERENCE STRUCTURE AND RESEARCH AREAS

The conference is divided into four panels corresponding to the PhD curricula, each designed as a privileged context for the exchange of perspectives between disciplines. The suggested research areas are presented for guidance only and are not to be understood as a limit to incoming contributions.

1) Art, entertainment, and heritage

This panel examines the accelerated convergence between the art, entertainment, and cultural heritage sectors, and digital technologies; this synergy is redefining the processes of conservation, enjoyment, creation and dissemination of cultural heritage. The scope of research covers the integration of digital tools in all stages of heritage management: from creation, to exhibition, to conservation. This includes data acquisition through advanced surveying techniques, the digitisation of archives and collections and their mediation through immersive applications, digital museology practices, and the experimentation with new forms of expression in the performing arts. Proposals may address, by way of example but not limited to, the following topics:

- **Immersive experiences and virtual museums:**

development of immersive platforms (VR, AR, Mixed Reality) and design of new virtual museum models for accessing and interacting with heritage.

- **Digital technologies for archiving and documentary heritage:**

application of digital tools (OCR, HTR, etc.) to the analysis, organisation and enhancement of documents, manuscripts, and historical archives.

- **Digitisation and analysis of artistic and architectural heritage:**

use of technologies for the digitisation and enjoyment of artistic heritage, surveying, modelling (BIM, 3D Modelling), representation and enhancement of built heritage.

- **Performing and multimedia arts:**

integration of digital and multimedia technologies into creative processes, live shows, and performances.

2. Linguistics, translation and language technologies

The impact of technologies on linguistic research and the translation profession is observed, with particular attention to the difficulties of models in handling non-standard variants, the emergence of new online linguistic forms, the combined use of machine translation and linguistic models, methodological problems and issues related to quality, creativity and responsibility in AI-assisted language production. It also highlights the social and linguistic vulnerabilities enhanced by digital systems, including disparities between different languages, the presence of bias in data and the resulting cultural representations, the obsolescence of sources and the difficulties in studying linguistic change. Proposals may address, by way of example but not limited to, the following topics:

- **Impact of technology on translator training:**

new skills, risks of technological dependence, and/or lack of confidence in acquired skills. Rewriting the role of the translator in the face of automated tools and the emergence of new professional skills.

- **Linguistic variation:**

linguistic varieties and online registers linked to social platforms and the spread of emerging forms of expression (e.g. microblogging, memes, etc.). Models have difficulty processing non-standard varieties (regional varieties, sociolects, languages undergoing standardisation), code-mixing phenomena and intercultural and interlinguistic communication dynamics, and ethical and methodological implications.

- **Between past and present for an analysis of the territory:**

linguistic methodologies and digital tools in the study of onomastics as tangible evidence and a common thread for understanding the multicultural and multilingual past of the territory

- **MT+LLM flows:**

analysis of workflows that combine Machine Translation (MT) with Large Language Models (LLM).

- **Troubleshooting in research processes:**

discussion on research methodologies and the support offered by digital tools for problem solving.

3. Literary and cultural research

We discuss the use of computational tools for text interpretation, the advantages and limitations of the quantitative approach and its integration with the qualitative approach, new digital narrative forms, and the evolution of the concept of authorship. The biases in the composition of corpora and inequalities in access to digital literary heritage, the impact of digital tools on the teaching of literature, and the distortions introduced by algorithms in text analysis are analysed. Proposals may address, by way of example but not limited to, the following topics:

- **Computational analysis and interpretative models:**

advantages and limitations arising from the use of NLP, text mining or distant reading in literary interpretation; to what extent computational tools shape – or distort – traditional hermeneutic processes.

- **Hybrid narratives, between literature, media and interactivity:**

new poetics and narrative practices emerging from forms such as e-lit, hypertext fiction, immersive storytelling or AI-generated content; rethinking authorship, or how it is negotiated in the digital age.

- **Bias in corpora and digital editions:**

choices of representation, i.e. what is included and what is left out of a corpus; infrastructures and editorial models that reinforce canonical imbalances (gender, language, geography, minorities). Unequal access to cultural heritage due to economic, socio-political and linguistic factors that create a wide gap between what is accessible and what is not.

- **Teaching literature in a digital environment:**

perspectives and tools between Artificial Intelligence and Digital Humanities to make literary texts accessible according to CEFR levels; digital tools, platforms and AI that can redefine the teaching of reading and textual analysis.

- **Bias in algorithms and computational tools:**

distortions generated by NLP, embedding, linguistic models and classifiers in literary analysis processes; the effects of training datasets on automatic text reading; the algorithmic reproduction of cultural, semantic and stylistic stereotypes.

4. Teaching technologies and new learning environments

The role of Artificial Intelligence in education, its ethical use, and prompting in educational design are examined. It also covers digital skills for active citizenship, the educational value of play, including in combination with AI, technologies for inclusive teaching to support different needs, and the relationship between the actors involved in educational processes, with a focus on the role of the teacher as a mediator in the digital age. Proposals may address, by way of example but not limited to, the following topics:

- **Teaching and Artificial Intelligence:**

training and learning in the AI era, using technology ethically, also considering the intelligent-TPACK framework; GenAI and (meta)prompting for educational design, from defining objectives to assessment; AI-supported self-learning between operational practices and educational implications.

- **Digital Skills and Active Citizenship:**

methodologies and technologies to support active citizenship; digital tools for 21st-century-skill-oriented teaching.

- **“A Game-Changing Factor”: play as an educational tool**

play as identity and necessity in educational processes; AI for the creation of playful-cooperative activities.

- **Digit‘ALL’ inclusive: digital technologies for inclusive teaching**

multimodal teaching personalisation to support students with special educational needs; educational environments and technologies to combat early school leaving; tools and methodologies for the integration of new arrivals in Italy (NAI); teaching and technologies for the elderly.

- **Digital Subjects and Cultures**

digital technology for learning humanities, languages and literature; the teacher as mediator and new educational needs/challenges for learners in the digital era.

In addition to presentations by PhD students, the conference will host keynote speakers who are leading figures in the national and international scientific community active in the Digital Humanities. Prof. Vittorio Gallese (University of Parma), Prof. Stefano Moriggi (University of Modena and Reggio Emilia), Prof. Sophie Robert-Hayek (Sorbonne University – Paris), and Prof. Giovanni Pietro Vitali (Versailles Saint-Quentin-en-Yvelines University – Paris-Saclay) have already confirmed their participation in the initiative.

GUIDELINES FOR AUTHORS

- Long Abstract: 1000–1500 words (excluding bibliography).
- Format: .docx and .pdf, following Genova University Press standards.
- Languages: Italian or English.
- Submission Deadline: February 18, 2026.
- Acceptance Notification: March 25 – March 31, 2026.
- Program Publication: Last week of April 2026.

Please note that all information regarding the conference, such as author guidelines, any new deadlines, committee contacts, and future updates, will be communicated through the conference website at: <https://digitalhumanities.phd.unige.it/node/1313>.

SUBMISSION INFORMATION

Proposals must be sent to giornatadh@unige.it with the subject line **“Proposta Convegno Digital Humanities 2026”**, specifying the number of the relevant thematic area (among the four proposed) for your contribution. Please attach a brief biography outlining your academic background and current affiliation.

Example: “Proposta Convegno Digital Humanities 2026 – Ambito n.1”

PARTICIPATION AND PUBLICATION

The conference will be held in person.

Selected authors will be invited to present their contributions in thematic sessions designed to encourage interdisciplinary dialogue and exchange.

Each presentation will have a maximum duration of 15 minutes. A Q&A session will follow each block of thematic presentations.

Participation in the conference is free of charge.

COMMITTEES

Scientific Committee: Carlo Battini, Cristina Bosco, Elisa Bricco, Eliana Carrara, Elisa Corino, Massimo Maurizio, Daniela Mereu, Alessandra Molino, Cristina Onesti, Tiziana Pasciuto, Laura Rescia, Micaela Rossi, Giulio Lucio Sergio Sacco, Alberto Spadafora, Giulia Taddeo, Ilaria Torre, Simone Torsani, Nesrine Triki.

Organizing Committee:

(PhD students in *Digital Humanities* in partnership between UniGe and UniTo)

Eliana Bergaglio, Matilde Bianchi, Giulia Boetti, Miriam Canavese, Giulia Foppiani, Giulia Lanteri, Giovanni Mantegazza, Filippo Yahia Masri, Lorenzo Natali, Giada Pantana, Tiziana Pasciuto, Giulia Pilosu, Emiliano Pino, Ludovica Pinzone, Federico Filippi Prevost De Bord, Matilde Ridella, Mariella Rivelli, Chiara Storace, Maria Tolaini, Aurora Trapella, Salvatore Varriale, Elena Margherita Vercelli, Martina Viara.

RESOURCES:

Celik, I. *Towards Intelligent-TPACK: An Empirical Study on Teachers' Professional Knowledge to Ethically Integrate Artificial Intelligence (AI)-Based Tools into Education*. Computers in Human Behavior, vol. 138, 2023.

Ciotti, F. *Digital Humanities: Metodi, strumenti, saperi*. Carocci, 2023.

Jockers, M. *Macroanalysis: Digital Methods and Literary History*. University of Illinois Press, 2013.

Kirschenbaum, M. *Debates in the Digital Humanities*. University of Minnesota Press, 2012.

McCarty, W. *Humanities Computing*. Palgrave Macmillan, 2005.

Moretti, F. *Conjectures on World Literature*. In *New Left Review* 2, no. 1 (2000): 54–68.

Mounier, P. in Dacos, M. *Manifeste des Digital humanities*. Lecture presented at THATCamp. Paris, 2011.

Prem, Erich. *From Ethical AI Frameworks to Tools: A Review of Approaches*. In *AI and Ethics* 3, no. 3 (2023): 699–716.

Previtali, Giuseppe. *Che cosa sono le digital humanities*. Bussole. Carocci editore, 2022.

Ramsay, S. *Programming with Humanists: Reflections on Raising an Army of Hacker-Scholars in the Digital Humanities*. In *Teaching Digital Humanities: Principles, Practices, Politics*, edited by Brett D. Hirsch, OpenBook, 2013.

Risam, R. *Decolonizing the Digital Humanities in Theory and Practice*. In *The Routledge Companion to Media Studies and Digital Humanities*, edited by Jentery Sayers: 78–86. New York: Routledge, 2018.

Svensson, P. *Big Digital Humanities: Imagining a Meeting Place for the Humanities and the Digital*. University of Michigan Press, 2016.

Timmis, S., P. Broadfoot, R. Sutherland, e A. Oldfield. *Rethinking Assessment in a Digital Age: Opportunities, Challenges and Risks*. In *British Educational Research Journal* 42, no. 3 (June 2016): 454–76.