

PROGETTO OFFICINE DIGITALARCH

Il **PROGETTO OFFICINE DIGITALARCH**, è pensato come il veicolo attraverso il quale gli studenti possono acquisire competenze disciplinari e un coinvolgimento attivo che li vede partecipi in termini di progettazione degli spazi, esposizioni, laboratori, comunicazione ipermediale, reti e innovazione digitale. Il Liceo Artistico Musicale Foiso Fois di Cagliari, attraverso un Progetto PON, ha realizzato un “Laboratorio Professionalizzante di Architettura”, presso la sede centrale e dispone delle “Antiche Officine” che possono definirsi degli spazi importanti per la comunità scolastica, ma anche per un connubio con altre attività culturali dell'area metropolitana della città di Cagliari. La porzione di territorio della città definita dall'area che comprende sia la chiesa e il convento di San Lucifero (nostra sede centrale) sia l'attigua basilica di San Saturno, si può definire di elevato interesse storico/architettonico e archeologico. La presenza inoltre nell'area limitrofa del Parco delle Rimembranze e il Centro Culturale EXMA e non ultimo il complesso di via Logudoro con il nuovo Albergo e il Teatro in via di ristrutturazione, rendono questa antica architettura industriale epicentro di una di serie di potenzialità che vogliono scaturire appunto con questo progetto. Lo studio delle “Antiche Officine” affiancato da elaborazioni innovative, quali rilievi e restituzione in 3d virtuale con la visualizzazione immersiva e con la Realtà Aumentata, rappresentano l'elaborazione “professionalizzante” per gli studenti del Liceo Foiso Fois, anche per rilanciare le strategie che promuovono le diverse forme di cittadinanza attiva, coniugando rigenerazione urbana e progetti espositivi di nuova concezione performativa e museale.

Il **PROGETTO OFFICINE DIGITALARCH**, attraverso l'apertura e il confronto con esperienze esterne, intende innovare contenuti ed approcci didattici e favorire l'apertura dell'Istituzione scolastica al territorio, per ampliare l'offerta formativa, attraverso azioni a carattere extracurricolare di tipo laboratoriale. Nei suoi obiettivi e finalità, perseguiti tramite le azioni formative previste, il Progetto recepisce e intende allinearsi agli obiettivi culturali e formativi finalizzati ad avvicinare i giovani al patrimonio culturale educandoli alla sua tutela attraverso un percorso virtuoso di conoscenza e valorizzazione, sviluppando in loro sia una cultura del digitale per la conservazione e valorizzazione del patrimonio culturale, sia la consapevolezza che la cultura digitale contemporanea produce anch'essa patrimonio culturale, e trasmettendo loro il valore che il patrimonio ha per le comunità del presente e del futuro. Il progetto vuole offrire un modello alternativo: agendo sin dalla scuola secondaria si vuole offrire una visione del patrimonio culturale e artistico come sistema di nuove professioni correlate e tecnologie digitali per favorire l'abbattimento di tutte le barriere culturali che impediscono la piena realizzazione del sé. In particolare il progetto si propone il superamento degli stereotipi, pregiudizi, resistenze, luoghi comuni e difficoltà con cui spesso l'universo femminile si trova a combattere, soprattutto nel campo digitale o nel ricoprire ruoli di notevole rilevanza, dove le scelte professionali e occupazionali sono fortemente influenzate da condizionamenti culturali.

Le proposte progettuali scaturite dai Laboratori saranno inoltre partecipi al Concorso Crowddreaming e alla Settimana delle Culture Digitali che vede il nostro Liceo compartecipe da anni e protagonista della Prima Pietra del Monumento Digitale in Italia e del Monumento Digitale “Piazza Europa” che assieme agli Stati Generali dell'Innovazione vedrà un'evoluzione transculturale con un progetto Erasmus+. Con il patrocinio dell'Associazione internazionale DiCultHer si intende sviluppare un progetto pilota – SHTEAM per Cagliari- attraverso contributi interdisciplinari di un atlante dinamico e produzione di un'originale documentazione in chiave digitale e su basi geografiche di luoghi significativi per complessità e cultura. Contribuire a far emergere professionalità innovative e nel far acquisire competenze di e-leadership, ovvero di figure che arricchiscano la cultura digitale di capacità di immaginare il cambiamento possibile e atteso, di contestualizzarlo in un quadro articolato, segnato da consapevolezza scientifica e umanistica, tecnica, procedurale, e di tradurlo in un assetto efficiente dell'organizzazione in cui opera. Una cultura digitale omogenea e condivisa, fondata sulla conoscenza dell'ecosistema digitale e delle criticità connesse, sulla quale ricalibrare i processi strutturali della nostra società, protagonista dell'Era Digitale.