



# *Istituto Istruzione Superiore "Augusto Righi"*

*Reggio Calabria*

*Ufficio Stampa*

**Oggetto: gli studenti dell'Istituto d'Istruzione Superiore "A. Righi" vincono il premio Scuola Digitale 2018 e conquistano la tappa regionale**

L'idea che un rilievo fatto di linee possa essere trasferito in un sito web informativo dove è presente un modello virtuale tridimensionale per essere fruibile dai visitatori è molto piaciuto alla commissione esaminatrice del concorso "Premio Scuola Digitale 2018" tanto da portare gli studenti dell'Istituto d'Istruzione Superiore "A. Righi", diretto dall'avv. Maria Daniela Musarella, sul palcoscenico dei vincitori.

Presso L'Auditorium Calipari di Palazzo Campanella del Consiglio Regionale della Calabria, tra un applauso e l'altro, gli studenti protagonisti del progetto denominato "Cultural Heritage : "Viverlo con il virtuale, toccarlo con il 3D", erano veramente emozionati poiché la vittoria della tappa provinciale li proietta già a quella regionale del 19 ottobre 2018.

La sezione Costruzione, Ambiente e Territorio del "Righi" ha ricevuto il plauso della commissione e il premio di mille euro per il loro innovativo progetto che, come affermato dagli studenti rappresenta una idea sulla quale si potranno costruire significativi sviluppi successivi.

Trattasi di un modello progettuale applicabile alla promozione e alla valorizzazione dei beni archeologici e monumentali di rilevanza architettonica presenti sul territorio.

In sostanza i ragazzi delle classi quarte dell'indirizzo Costruzione, Ambiente e Territorio coordinati in modo professionale dai professori Luciano Arillotta e Stefano Costantino, dopo aver rilevato gli scavi del sito archeologico di Piazza Italia, si sono cimentati in una dettagliata ricerca storica svolta insieme alle docenti di italiano Teresa Bitonti e Vittoria Crucitti. Successivamente hanno realizzato

un sito web informativo e quindi il modello tridimensionale di quanto rilevato al fine di dare contezza sintetica e una veduta d'insieme ai visitatori.

Successivamente si è passati alla stampa in 3D al fine di dare la possibilità agli ipovedenti di toccare ogni angolo di quella piazza ed ogni singola pietra passata al setaccio con professionalità dall'equipe degli studenti e dai professori Arillotta e Costantino.

Viene dunque coniugato l'uso delle nuove tecnologie con lo studio, la ricerca e la modellazione di un sito archeologico o di un qualsiasi altro bene del patrimonio culturale.

Un modello replicabile che riesce ad affermarsi proprio per questo nel campo della ricerca.

Riuscire ad avere disponibile on line dei beni ed essere osservati nel dettaglio è sicuramente una idea interessante che merita la giusta attenzione.

Il patrimonio culturale, così, grazie anche agli studenti dell'Istituto "A. Righi" può essere disponibile in rete così come nel caso del rilievo dagli stessi effettuato in Piazza Italia e con un solo tocco di mouse essere ruotato, orientato ed osservato da diverse prospettive.

Questo potrebbe permettere anche a ricercatori di altre discipline di affinare i loro studi al fine di comprendere molto di più sulle tecniche costruttive, sulla disposizione dei materiali etc...

La Dirigente dell'Istituto Maria Daniela Musarella si è detta orgogliosa per questa iniziativa di studio applicato che va oltre i banchi di scuola poiché la concretezza ed il "toccare con mano" dà la possibilità agli studenti di sentirsi veri progettisti e protagonisti di un futuro che ha bisogno di esperti e specialisti nel settore.

Questo premio, ha poi concluso la Musarella, lo dedichiamo a tutti gli studenti e a tutti i docenti perché è dalla sinergia che nascono idee innovative e progetti capaci di dare un contributo al mondo che, ora più che mai, ha bisogno di originalità.

L'Ufficio Stampa