

Il gruppo classe di studenti frequentanti il quarto anno del Liceo Scientifico "E. Fermi" di Cosenza, ha voluto prendere parte a questo progetto per migliorare il contesto in cui vive e per diffonderlo sul territorio dimostrando l'impegno anche in giovanissima età di cittadini attivi.

Nei giorni 12 e 17 Dicembre 2018 ci siamo riuniti per affrontare la lezione 1 (1.1 Progettare e 1.2 Approfondire) di "A Scuola di Opencoesione", nei locali (laboratorio di informatica e aula) del nostro istituto, sotto la guida della prof.ssa Gabriella Mirante referente del progetto.

C'è stato illustrato il percorso didattico ASOC e le metodologie di ricerca dei dati navigabili sul portale www.opencoesione.gov.it. Siamo stati successivamente divisi in 4 gruppi di circa 7 alunni ciascuno; ognuno di noi all'interno del proprio gruppo ha fatto una proposta e alla fine ogni gruppo ha individuato un proprio progetto che subito dopo è stato esposto al gruppo classe che in maniera pacata si è trovato unanime nella scelta.

Utilizzando la piattaforma di Opencoesione, infatti, e applicando i vari filtri per tipologia di progetti, territorio, ciclo di produzione, natura dell'investimento, tema, fonte, stato progetto, focus, anno di inizio, finanziamenti, visualizzazione, ogni gruppo è stato in grado di selezionare un progetto di interesse:

- Welfare e lavoro atipico immigrazione lavoro percorsi di orientamento.... Femminile;
- Restauro Duomo di Cosenza;
- Realizzazione di un parcheggio interrato in piazza Bilotti a Cosenza (doppia preferenza).

Dopo un breve confronto sulle scelte effettuate da ciascun gruppo, si è giunti alla scelta unanime di analizzare il finanziamento relativo alla realizzazione del parcheggio multipiano interrato con CUP: F89D11000420002 sul portale www.opencoesione.gov.it

A determinare la scelta ha influito la collocazione, all'interno dello stesso, di un museo multimediale innovativo e di grande attrattiva.

Il progetto scelto fa parte dell'intero intervento di riqualificazione e di rifunionalizzazione ricreativo-culturale di piazza Carlo Bilotti, finanziato in due tranches separate aventi due oggetti e due CUP distinti ma che si completano a vicenda e nel loro insieme, trasformano la città di Cosenza rendendola più bella e più vivibile, con un occhio attento alla bellezza degli spazi ed un altro alla sostenibilità ambientale che si traduce in maggiore qualità di vita per i cittadini, oltre a far sì che diventi attrattiva turistica e culturale d'eccellenza.

Gli Analist e i Coder hanno dettagliatamente analizzato e poi comunicato a tutto il gruppo classe i dati e le informazioni di contesto trovate sul web, il progetto è iniziato nel 2012 ed è ancora in corso, è previsto un costo pubblico di € 6.574.878,19 di cui € 4.931.159,00 finanziati dalla UE, € 252.768,00 cofinanziati dallo Stato e € 1.390.952,00 finanziati dalla Regione Calabria. L'Ente attuatore e il beneficiario coincidono: Comune di Cosenza.

L'obiettivo generale è quello di promuovere la competitività, l'innovazione e l'attrattività delle città e delle reti urbane attraverso la diffusione di servizi avanzati di qualità, il miglioramento della qualità della vita, e il collegamento con le reti materiali e immateriali; mentre nello specifico invece l'obiettivo è quello di elevare la qualità della vita, attraverso il miglioramento delle condizioni ambientali e la lotta ai disagi derivanti dalla congestione e dalle situazioni di marginalità urbana, al contempo valorizzando il patrimonio di identità e rafforzando la relazione della cittadinanza con i luoghi.

L'ambito di programmazione rientra nel FESR.

Punto di forza del progetto sono l'ampio parcheggio sotterraneo e il museo, fortemente contemporaneo, su cui concentreremo maggiormente la nostra attenzione; esso è considerato, infatti, unico nel suo genere in Italia e riesce a farci immergere nel passato guardando al futuro, tra arte classica e nuove tecnologie, frutto di un lavoro sinergico tra ingegneri, creativi e storici che consente al visitatore di ripercorrere, in maniera originale e coinvolgente momenti realistici di ogni tempo, dove si entra in una realtà costruita virtualmente grazie alla tecnologia, diventando così polo d'attrazione turistico-culturale e di quello scientifico-didattico.

L'attiguità delle due infrastrutture, parcheggio e museo, sono stati determinanti nella scelta pienamente condivisa del nome del Team, **ParkingArt**, e del logo realizzato dai Designer, richiamando l'evento-mostra di Van Gogh tenuto fino a fine novembre 2018, nel museo multimediale, sullo stesso è stata stilizzata a mano un'automobile in prima linea che punta verso il futuro con il nome del Team in rilievo.

I blogger hanno creato gli account: Twitter, Facebook, Instagram e si riservano di creare anche la pagina Web.

Per dare avvio a questa fase del progetto ci siamo confrontati sulle competenze in possesso di ognuno di noi, assegnandoci i rispettivi ruoli e gli Homework: Project Manager, Blogger, Storyteller, Analisti, Coder, Designer e Social Media Manager e lavorando in sincronia abbiamo realizzato questo report.