



Viale Resistenza, 3
44021 Codigoro (FE)
Cod. mecc. FEIS004001 Cod. Fisc. 82004200380
Tel. 0533-712164 Fax 0533-712162
Pec FEIS004001@istruzione.it
Pec FEIS004001@pec.istruzione.it
Site web <http://www.polcodigoro.edu.it>

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
"G. MONACO DI POMPOSA" – "T. LEVI CIVITA"

ISTITUTO TECNICO COMMERCIALE E PER GEOMETRI
Amministrazione, Finanza e Marketing
Costruzioni, Ambiente e Territorio
Informatica e Telecomunicazioni
Meccanica Meccatronica

LICEO SCIENTIFICO
LICEO LINGUISTICO
LICEO DELLE SCIENZE UMANE

AVVISO N. 96

IIS "GUIDO MONACO DI POMPOSA"
Prot. 0011514 del 22/10/2025
V-1 (Uscita)

Ai Docenti, agli Studenti e alla Famiglie della classe 5ACAT
Al personale ATA

Oggetto: PCTO 5ACAT - Progetto GECO 13 - The Bench Project - Archicraft

Si comunica che la classe 5^A CAT parteciperà alle attività di Percorsi per le Competenze Trasversali e per l'Orientamento (PCTO) denominate "The Bench Project" e "ArchiCraft Codigoro", in collaborazione con il Comune di Codigoro.

The Bench Project

Calendario degli incontri:

1° incontro – 04 novembre 2025 (5 ore)

2° incontro – 06 novembre 2025 (5 ore)

3° incontro – 13 novembre 2025 (5 ore)

Descrizione e finalità:

"The Bench Project" intende valorizzare il patrimonio culturale e turistico del Comune di Codigoro attraverso lo sviluppo di un prodotto digitale di tipo esperienziale, basato sulla gamification dei percorsi turistici del territorio.

L'obiettivo è stimolare curiosità, partecipazione e condivisione, promuovendo una fruizione culturale innovativa che trasformi la visita in un'esperienza interattiva e coinvolgente.

Il progetto riconosce gli studenti come protagonisti nella progettazione, creazione e diffusione dei contenuti digitali legati al territorio.

ArchiCraft Codigoro

Calendario degli incontri:

1° incontro – 15 novembre 2025 (5 ore)

2° incontro – 19 novembre 2025 (5 ore)

3° incontro – 27 novembre 2025 (5 ore)

Descrizione e finalità:

"ArchiCraft Codigoro" mira a valorizzare il patrimonio architettonico e culturale del Comune di Codigoro attraverso la realizzazione di un laboratorio digitale basato su Minecraft.

L'attività consentirà di sperimentare nuove forme di rappresentazione e narrazione del territorio, trasformando l'esplorazione urbana in un processo creativo e partecipativo.
Gli studenti saranno coinvolti come autori e modellatori digitali, reinterpretando edifici e luoghi d'interesse in ambienti virtuali di apprendimento.

Organizzazione

Le attività si svolgeranno nelle date sopra indicate, dalle ore 7:50 alle ore 12:50, presso la sede scolastica.

Durante tutte le attività, gli studenti saranno tenuti al rispetto del regolamento d'Istituto, e la sorveglianza sarà garantita dai docenti in orario di servizio.

Ulteriori informazioni dettagliate sui due progetti sono disponibili nell'allegato alla presente circolare.

Per ulteriori informazioni è possibile contattare il Prof. Paolo Dateri.

Codigoro, 22/10/2025

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Prof.ssa Angela Lucibello

Angela Lucibello

