



VILLA TRISSINO MARZOTTO

PROGETTO “A SCUOLA IN VILLA”

VISITE E ATTIVITA' DIDATTICHE IN VILLA TRISSINO MARZOTTO



VILLE VENETE PER LE SCUOLE

Il complesso di Villa Trissino Marzotto risulta, per ricchezza e scenograficità, una delle realizzazioni maggiori e più suggestive dell'intero Veneto.

Esso sorge sul luogo un tempo occupato da un castello che i Trissino, signori feudali di buona parte della valle, avevano fatto erigere nel medioevo.

Alla fine del XV sec, le mutate condizioni politiche, stimolarono molte nobili famiglie, tra cui i Trissino, a trasformare gli antichi castelli in ville e residenze civili.

La dimora dei conti Marzotto si compone di due edifici distinti, la villa superiore e la villa inferiore, entrambe poste all'interno di un vasto e splendido parco, con ampie terrazze panoramiche che offrono eccellenti vedute. La villa superiore subì la modifica più importante con la realizzazione dei progetti di Francesco Muttoni tra il 1718 e il 1722 e successivamente fu ampliata da Girolamo Dal Pozzo. All'interno si possono ammirare gli affreschi di Tommaso e Andrea Porta.

La villa inferiore fu fatta costruire nel 1746 dai Trissino. Nel 1841 a causa di un incendio provocato da un fulmine, l'edificio fu abbandonato.

Il parco, che si estende su una superficie di circa 20 ettari, è suddiviso in zone di giardino all'italiana con siepi, aiuole, terrazze e in zone di giardino all'inglese caratterizzate da aree boschive e aperte a prato, con alberi di grandi dimensioni di oltre duecento anni.

Le numerose statue (oltre cento) che decorano il complesso del giardino sono della bottega di Orazio Marinali, Giacomo Cassetti e Angelo Marinali. La villa, spogliata e lasciata decadere durante la seconda guerra mondiale, fu acquistata nel 1951 dal Conte Giannino Marzotto che un pò alla volta la riportò allo splendore originario.





VILLA TRISSINO MARZOTTO

La **Villa Trissino Marzotto** offre la visita guidata della villa e del parco e propone attività didattico-naturalistiche –espressive che sono occasione di apprendimento per gli alunni della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado.

Si organizzano **laboratori creativi** tra ambiente, miti, fiabe e leggende.

Il laboratorio offre, attraverso un'esperienza diretta e concreta, la possibilità di sperimentare in modo ludico-creativo la conoscenza dei nostri luoghi attraverso la poesia e l'incanto di antiche tradizioni per riscoprire le radici dell'immaginario nostro e altrui. Un percorso all'interno del parco porterà alla luce la presenza di creature misteriose, potenti bizzarre (salbanelli, anguane, streghe, gnomi) della nostra cultura popolare. Attraverso le notizie sul carattere e le abitudini dei nostri compagni invisibili si porterà i bambini a cimentarsi nella realizzazione di semplici manufatti artistici, percorsi sensoriali e letture espressive.

Con suggestioni e invenzioni venute da un lontano passato, si cercherà di far comprendere come nella natura esista una traccia esile ma indelebile di una storia di uomini e fantastiche creature, fissata nelle fiabe popolari, ancora viva e presente.

Per la fascia delle medie prevarrà l'aspetto manuale, culturale ed ambientale.

Ogni classe potrà affrontare tematiche che rispettino le attitudini creative delle differenti fasce d'età.



■ ATTIVITA' DIDATTICA SCUOLA DELL'INFANZIA

■ ATTIVITA' DIDATTICA SCUOLA PRIMARIA

■ ATTIVITA' DIDATTICA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

■ TAPPA TEATRALE

■ INFORMAZIONI GENERALI E COSTI

■ COME ARRIVARE

■ SCHEDE DI PRENOTAZIONE SCUOLE

■ ATTIVITA' DIDATTICA SCUOLA DELL'INFANZIA

Per questa fascia d'età prevarrà l'aspetto magico e favolistico. La scoperta del mondo delle creature fantastiche passerà attraverso la narrazione e la costruzione.

LABORATORIO • Il percorso sarà unico, strutturato in due momenti, e vi potranno partecipare **due classi** per volta insieme, per una **durata di un'ora e mezza**, con la presenza di un esperto per classe.

La prima parte, "**ALLA SCOPERTA DELLE CREATURE FATATE**", consiste in una lettura espressiva di fiabe, filastrocche, leggende popolari all'interno di un piccolo percorso nel bosco a caccia di suoni, profumi, colori che la natura ci regala per giocare con la fantasia e l'immaginazione.

Nella seconda parte, "**SALBANELLI E ALTRE CREATURE DELL'ARIA**", si costruiranno, attraverso l'esplorazione di diversi materiali, oggetti volanti e fantastiche creature che si muovono con il vento, in una combinazione di effetti visivo-cromatici.

■ ATTIVITA' DIDATTICA SCUOLA PRIMARIA

Per questa fascia d'età si cercherà d'interagire con l'ambiente del parco attraverso esperienze manuali ed espressive, la drammatizzazione e la narrazione di fiabe.

Ogni laboratorio prevede un'ambientazione per stimolare l'immaginario del bambino in relazione all'ambiente in cui saranno realizzate le attività.

Ad ogni classe saranno proposti due laboratori della **durata di un'ora ciascuno**, con la presenza di un esperto per classe, che potranno essere scelti fra le seguenti proposte:

LABORATORIO 1 • LO GNOMO DEL RICORDO: questo tipo di laboratorio prevede la lettura espressiva di storie legate ai personaggi del piccolo popolo raccontate da uno gnomo all'interno di un percorso nel bosco a caccia di suoni, profumi, colori che la natura ci regala per giocare con la fantasia e l'immaginazione.

LABORATORIO 2 • IL PICCOLO POPOLO E LE CREATURE DELLA TERRA: un misterioso personaggio della nostra tradizione, molto vicino ai bambini, si materializzerà con piccole magie e trucchetti del mestiere. Verranno realizzate varie tipologie di abitanti del bosco con burattini e marionette che si animano con differenti movimenti.

LABORATORIO 3 • ATTRAVERSO IL MONDO DEI TROLL: sperimentazione di materiali di recupero e la loro trasformazione creativa allo scopo di sensibilizzare il rispetto per l'ambiente naturale.

LABORATORIO 4 • SE FOSSI UN FOLLETTO...: per assecondare l'attitudine alla drammatizzazione saranno presentate alcune figure fantastiche legate all'ambiente del bosco che saranno caratterizzate attraverso il travestimento.

■ ATTIVITA' DIDATTICA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

Per questa fascia d'età prevarrà l'aspetto manuale, culturale e ambientale.

Ad ogni classe sarà proposto un unico laboratorio della **durata di due ore**, con la presenza di un esperto per classe, che potrà essere scelto fra le seguenti proposte:

LABORATORIO 1 • MITI E LEGGENDE: dopo l'esplorazione di figure mitiche si creeranno alcuni antichi manufatti (tessitura, giochi, monili...) recuperando dalla tradizione modalità di comunicazione e d'interazione con elementi naturali.

LABORATORIO 2 • CICLO E RICICLO: un laboratorio creativo che permetterà di sperimentare il riutilizzo e la trasformazione di materiali che, in qualità di rifiuti, vanno ad interferire con il ciclo naturale.

LABORATORIO 3 • LO STUDIO DELLE FORME NATURALI: per osservare da vicino la natura, scoprirne i dettagli e riprodurla attraverso varie tecniche artistiche (copia dal vero, frottage, stampigliatura con creta).

■ TAPPA TEATRALE

In alternativa ai laboratori, si può inserire all'interno della visita guidata al parco, una **“tappa teatrale”** (diversificata in base alle fasce d'età) dove gli alunni stessi possano sostare tra la natura del parco ed assistere e partecipare ad una simpatica rappresentazione teatrale incentrata sui temi del mondo naturale. La rappresentazione raccoglierà interessanti informazioni sul mondo vegetale e animale, esporrà contenuti di rispetto verso l'ambiente e consigli per conoscerlo, il tutto trattato con divertimento e teatralità, con il continuo coinvolgimento del giovane pubblico in piccoli quiz, partecipazioni burlesche, interventi sonori e lazzi. Verranno inoltre raccontate anche piccole storie e leggende provenienti dal mondo contadino e dalla tradizione veneta.

La “tappa teatrale” avrà una durata di **un'ora per due classi**.



INFORMAZIONI GENERALI E COSTI

La struttura accoglie gruppi di minimo 50 alunni (2 classi) con la presenza obbligatoria degli insegnanti.

Tutte le attività saranno condotte da personale professionista esperto.

I laboratori si svolgono **da marzo a novembre**.

PROGRAMMA

Orario:

Intera giornata - dalle 8,30 alle 16,00



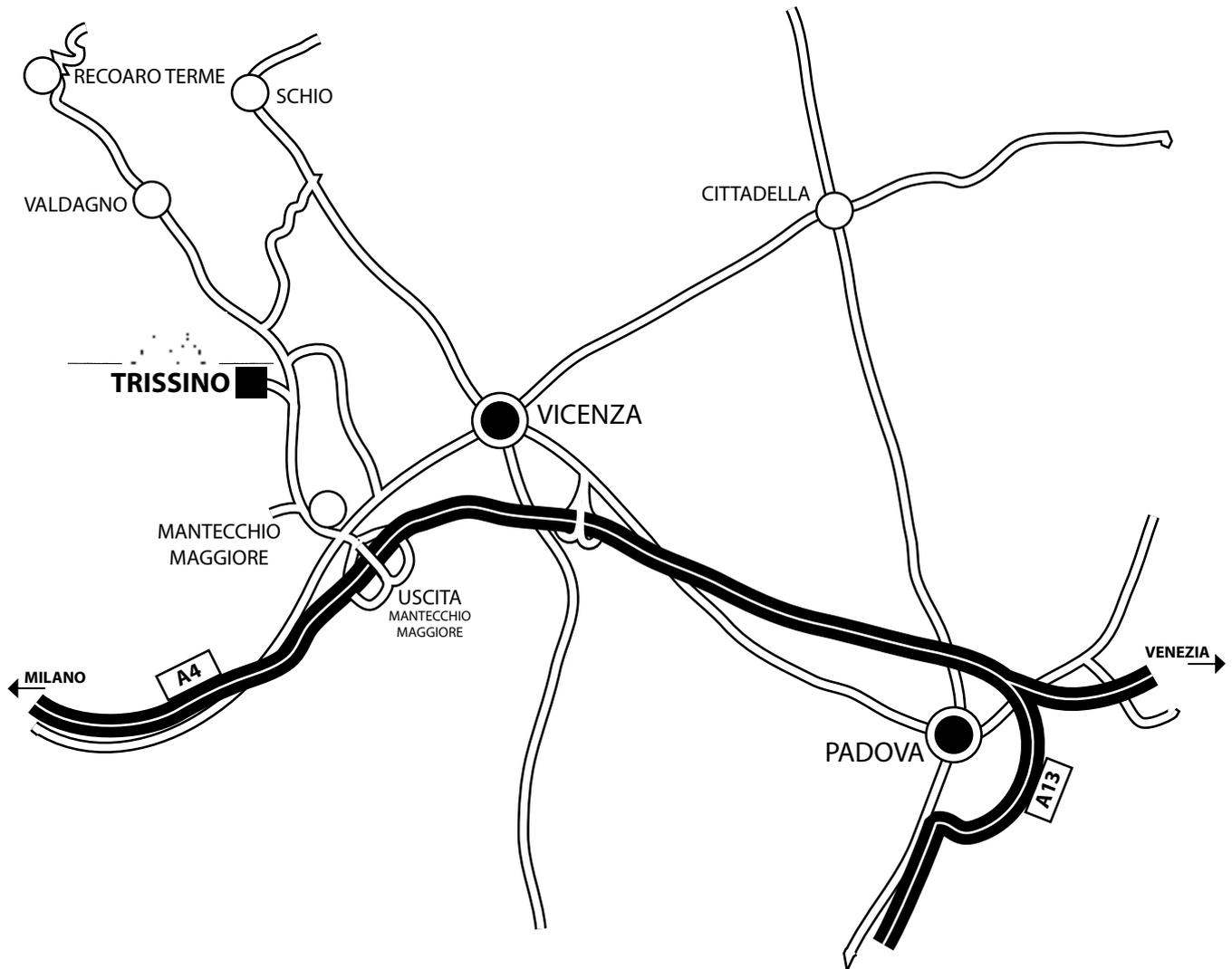
	<i>TARIFFE</i>	<i>EDUCARD</i>
Ingresso docenti, diversamente abili	GRATUITO	GRATUITO
Ingresso studenti (solo Villa)	€ 3	€ 2,50
Ingresso studenti (solo Parco)	€ 3	€ 2,50
Accompagnatore/Guida a studente - (per tutta la giornata)	€ 2,50	€ 2,50
Attività didattiche o tappa teatrale a classe	€ 125	€ 125

PER PRENOTAZIONI ED INFORMAZIONI:

Dott. ssa Maso Francesca

tel. +39 338 6820484 / e-mail: francesca@tucanogroup.com

■ COME ARRIVARE



Trissino si raggiunge facilmente sia utilizzando i mezzi pubblici di trasporto extraurbano, che la collegano con il capoluogo di provincia e con i comuni limitrofi, sia in automobile dal capoluogo, percorrendo la strada statale S.S. 246 fino all'altezza del km. 10, oppure dall'autostrada A4, uscita Montecchio Maggiore.

- P.zza Giangiorgio Trissino, 2 -
Uff. via San Nicolò, 4 - 36070 Trissino Vicenza
Tel. +39 0445 962029 - Fax +39 0445 962090

www.villatrisseinomarzotto.it

VILLA TRISSINO MARZOTTO

■ INDICE

SCHEDA DI PRENOTAZIONE SCUOLE

Giorno visita:	Ora di arrivo:	Ora di partenza:
Allievi N.:	Insegnanti N.:	Altri Adulti accomp. N.:
Nome, ordine e grado della scuola:		
Indirizzo della scuola:		
Tel.:	Fax:	Email:
Insegnante di riferimento:		Eventuale n. tel. privato:
Eventuale indirizzo privato per comunicazioni ed aggiornamenti sulle nostre proposte:		

Classi	Scuola Materna			Scuola Elementare					Scuola Media		
	I	II	III	I	II	III	IV	V	I	II	III
N. Allievi											
N. Allievi disabili											
N. Insegnanti											
N. Altri Adulti accomp.											
Totale											

BARRARE LE OPZIONI DESIDERATE

Attività didattica - Scuola Infanzia			
<input type="checkbox"/> Visita Villa	<input type="checkbox"/> Visita Parco	<input type="checkbox"/> Laboratorio	
Attività didattica - Scuola Primaria (scegliere 2 laboratori)			
<input type="checkbox"/> Visita Villa	<input type="checkbox"/> Visita Parco	<input type="checkbox"/> Laboratorio 1	<input type="checkbox"/> Laboratorio 2
		<input type="checkbox"/> Laboratorio 3	<input type="checkbox"/> Laboratorio 4
Attività didattica - Scuola Secondaria (scegliere 1 laboratori)			
<input type="checkbox"/> Visita Villa	<input type="checkbox"/> Visita Parco	<input type="checkbox"/> Laboratorio 1	<input type="checkbox"/> Laboratorio 2
		<input type="checkbox"/> Laboratorio 3	
Attività didattica - Tappa Teatrale			
<input type="checkbox"/> Visita Villa	<input type="checkbox"/> Visita Parco	<input type="checkbox"/> Tappa Teatrale	

L'ingresso è gratuito per due insegnanti ogni classe. Per adulti accompagnatori il biglietto è di € 3 per la Villa e € 3 per il Parco.

La visita della Villa e del Parco può essere effettuata solo in gruppi accompagnati, non superiori a 50 persone. La conferma via fax della prenotazione deve pervenire almeno 15 giorni prima del giorno stabilito per la visita, unitamente all'accettazione firmata del regolamento per le visite.

La prenotazione sarà valida dopo conferma scritta da parte della Direzione.

Il saldo va effettuato prima della visita.

Data _____

Firma del responsabile della gita _____

Timbro della scuola

REGOLAMENTO PER LE VISITE ALLA VILLA TRISSINO MARZOTTO

LA VILLA TRISSINO MARZOTTO E' PROPRIETA' PRIVATA, PERTANTO I GENTILI VISITATORI SONO TENUTI A RISPETTARE IL SEGUENTE REGOLAMENTO

I visitatori sono pregati di non allontanarsi dal gruppo cui appartengono: non è consentito girare per proprio conto all'interno della villa. Per qualsiasi problema è possibile rivolgersi all'accompagnatore.

Per questioni di sicurezza è vietato visitare le parti della villa non aperte al pubblico.

E' presente in ogni locale accessibile al pubblico una planimetria in cui sono evidenziati il locale in cui si trova, le vie di esodo, la posizione degli estintori più vicini e il piano di evacuazione in caso di emergenza.

E' vietato toccare le opere d'arte all'interno della villa (affreschi, arazzi, e arredi in genere); e inoltre vietato appoggiarsi, arrampicarsi e sedersi sulle opere d'arte presenti nel parco.

E' consentito il pranzo al sacco all'interno del parco, e quindi ogni responsabilità per danni e malesseri dovuti alla consumazione di cibi e bevande all'interno del complesso è a completo carico di chi effettua tali consumazioni.

E' proibito strappare i fiori, danneggiare le piante e salire sulle piante.

Si segnale nel parco la presenza di una peschiera (laghetto).

La proprietà declina ogni responsabilità , per qualsiasi furto o danno a persone e cose derivanti da caso fortuito, forza maggiore o inosservanza del presente regolamento.

All'interno della proprietà sono presenti dei contenitori per la raccolta di eventuali rifiuti, chiediamo quindi che non vengano dispersi rifiuti all'interno della proprietà stessa.

L'inosservanza anche di una sola delle norme suddette e comunque qualunque atto pregiudizievole a cose e persone comporterà l'allontanamento immediato a giudizio discrezionale dell'accompagnatore senza diritto a rimborso alcuno e salvo danni.

LA DIREZIONE DI VILLA TRISSINO MARZOTTO

Per accettazione: il responsabile della gita