



Villa Venier Contarini apre alle scuole venerdì 20 febbraio 2015

Dalle ore 16.00

Pomeriggio di **aggiornamento** per i docenti delle Scuole per l'Infanzia e delle Scuole Primarie

Presentazione del **video gioco Le Mille e una Villa** e del **nuovo programma di visite e attività didattiche**.

Programma della giornata

Ore 16.00

Accredito dei partecipanti

Ore 16.15

Saluto delle autorità

Giuliana Fontanella – Presidente Istituto Regionale Ville Venete

Carlo Canato – Direttore Istituto Regionale Ville Venete

Ore 16.45

Ville Venete e scuola: work in progress

Livia Andriago – URS Veneto, Venezia

Ore 17.00

Percorsi scolastici nelle ville venete

Ninni Collalto

Ore 17.15

Presentazione del videogioco Le mille e una villa

Malvina Borgherini - Università IUAV Venezia - MeLa media lab

Giacomo di Thiene - Th&Ma Architettura

Ore 17.30

Si gioca! - Gli insegnanti scoprono Le mille e una villa

A conclusione verrà servito "Il tè in Villa"

LE MILLE E UNA VILLA **Un videogioco alla scoperta delle Ville Venete**

Le mille e una villa – www.lemilleeunavilla.it - è un progetto di **Archipelagus.net**.

Sostenuto dall'Istituto Regionale Ville Venete (IRVV) e realizzato nell'ambito di un accordo di collaborazione tra IRVV e MeLa media lab dell'Università Iuav di Venezia, il progetto è strutturato in un'attiva sinergia che ha coinvolto istituzioni pubbliche, società private e professionisti, allo scopo di diffondere la conoscenza della vita in villa anche tra le generazioni più giovani attraverso l'uso di videogames e social network.

L'attuale sede dell'Istituto Regionale Ville Venete, **villa Venier Contarini**, è un caso emblematico di villa. Passata di mano in mano a diverse famiglie e proprietà, nel corso degli anni modificata e ampliata, ha però mantenuto inalterate le caratteristiche che contraddistinguono il tipo architettonico della villa.

Il pomeriggio a villa Venier Contarini vuole essere un momento di **condivisione del progetto Le mille e una villa con i docenti e quindi con le scuole**. I partecipanti potranno poi continuare l'esperienza in classe o a casa, portandola tra i bambini e i ragazzi per stimolarne la creatività e la partecipazione attraverso l'uso del videogioco didattico, ma anche dei social network. Una sezione del videogioco è infatti dedicata al download e upload di disegni e fotografie che potranno essere caricati in rete per confrontare le proprie esperienze e condividere le conoscenze acquisite

Il protagonista e personaggio guida del videogioco Le mille e una villa è un piccolo uccello acquatico molto frequente lungo i corsi d'acqua del Veneto, un piro-piro di nome e di fatto. **Piropiro** sa tantissime cose e mentre gioca con i bambini, riesce a dar loro con poche parole e suoni moltissime informazioni sui luoghi attraversati, sugli oggetti, sulle opere e sulla storia delle ville venete. Giocando, talvolta s'incontreranno altri personaggi: gli eroi dei miti affrescati nelle barchesse e gli invitati alla festa nel parco della villa. E alla fine del videogioco, l'uccellino migrerà verso altre ville venete, in attesa di nuovi giochi da creare.

I quattro giochi de Le mille e una villa sono brevi ma intensi e permettono ai bambini, spostando oggetti di diverso genere, di rimettere ordine nel luogo virtuale che stanno visitando e di **apprendere storie e caratteristiche relative alla vita in villa**.

Il **videogioco** usa un linguaggio estremamente sintetico e ritmico, all'occorrenza caratterizzato da piccoli giochi di parole, consonanze, assonanze, onomatopee.

Rivolto in particolare agli studenti, Le mille e una villa nasce per integrare con approfondimenti individuali o collettivi l'esperienza di visita a villa Venier Contarini.

La scelta del meccanismo ludico rende **l'esperienza di apprendimento interattiva e coinvolgente, stimola la creatività e la partecipazione dei bambini, favorisce la condivisione delle conoscenze acquisite durante la visita**.