

# LE CHIAVI DELLA CITTÀ®

Progetti educativi e formativi per le scuole



Il Museo Galileo e la Fondazione Cassa di Risparmio di Firenze promuovono il concorso "Racconta Galileo, Amerigo Vespucci o Leonardo" rivolto alle classi che aderiscono al progetto "Le Chiavi della Città" 2018-2019 e che partecipano alle attività *Gioca e impara con Galileo* (Cod. 145), *Sulla nave di Amerigo Vespucci: alla scoperta dei suoi strumenti di navigazione* (Cod. 146) o *Leonardo arte e scienza* (Cod. 148).

Le classi potranno partecipare realizzando elaborati cartacei e digitali, ispirati alle figure dei tre personaggi che influenzarono la storia della scienza, della navigazione e dell'arte.

I lavori dovranno essere inviati entro e non oltre il **3 maggio 2019** tramite posta all'indirizzo Museo Galileo, Piazza dei Giudici 1, 50122 Firenze o via mail all'indirizzo [didattica@museogalileo.it](mailto:didattica@museogalileo.it).

# LE CHIAVI DELLA CITTÀ®

Progetti educativi e formativi per le scuole

## **BANDO DI CONCORSO**

Il Museo Galileo, nell'ambito del progetto "Le Chiavi della Città" del Comune di Firenze, promuove il concorso "Racconta Galileo, Amerigo Vespucci o Leonardo".

### **Art. 1 ó Organizzatori**

Il concorso è promosso e organizzato dal Museo Galileo nell'ambito del progetto "Le Chiavi della Città", in collaborazione con la Fondazione Cassa di Risparmio di Firenze.

### **Art. 2 ó Tema**

Si può partecipare scegliendo uno dei temi proposti: "Racconta Galileo, Amerigo Vespucci o Leonardo".

L'obiettivo è quello di stimolare i ragazzi a riflettere sul concetto di "viaggio" come continua scoperta e apertura verso idee nuove, per comprendere come le esperienze del passato e quelle contemporanee non siano poi così dissimili e come l'uomo sia stato sempre attratto dall'esplorazione di tutto quello che non conosceva. Nel caso di Galileo i ragazzi dovranno rappresentare un episodio della vita o delle scoperte del grande scienziato che svelò un'idea dell'Universo completamente diversa da quella immaginata fino a quel momento. Scegliendo la figura di Amerigo Vespucci, dovranno invece descrivere la scena di un viaggio legato alle vicende del navigatore fiorentino. Ispirandosi, invece, a Leonardo i ragazzi potranno soffermarsi sul rapporto tra arte e scienza nello studio della visione e della prospettiva, uno dei temi centrali del Rinascimento.

La partecipazione al concorso avviene attraverso la realizzazione di elaborati cartacei (disegni e testi) o digitali (video: per le specifiche vedi art. 4).

### **Art. 3 ó Modalità di partecipazione**

La partecipazione è gratuita. Possono partecipare i gruppi scolastici che abbiano seguito le attività *Gioca e impara con Galileo*, *Sulla nave di Amerigo Vespucci: alla scoperta dei suoi strumenti di navigazione* o *Leonardo arte e scienza*. Verranno presi in considerazione solo i lavori svolti da tutta la classe e ogni classe potrà concorrere inviando un solo elaborato. Il bando di concorso e la scheda di iscrizione sono scaricabili dai siti: <http://www.museogalileo.it> e [www.portaleragazzi.it](http://www.portaleragazzi.it) di Fondazione Cassa di Risparmio.

### **Art. 4 ó Caratteristiche tecniche**

I video dovranno avere una durata massima di 2 minuti.

L'elaborato testuale non dovrà superare i 2500 caratteri.

# LE CHIAVI DELLA CITTÀ®

Progetti educativi e formativi per le scuole

## **Art. 5 ó Modalità e termini di consegna del materiale**

Il materiale dovrà pervenire **entro e non oltre il 3 maggio 2019** e potrà essere inviato per posta all'indirizzo: Museo Galileo, Piazza dei Giudici 1, 50122 Firenze o via mail all'indirizzo: [didattica@museogalileo.it](mailto:didattica@museogalileo.it). I video che verranno inviati via mail dovranno essere trasmessi tramite l'applicazione web [WeTransfer](http://WeTransfer).

## **Art. 6 ó Giuria**

La giuria sarà composta da una commissione costituita da membri del Museo Galileo e del Portale Ragazzi.

## **Art. 7 ó Premi**

Alle classi che realizzeranno i tre migliori lavori verranno assegnati i seguenti premi:

- ⇒ a ciascun ragazzo delle classi vincitrici sarà riservato un ingresso omaggio al Museo Galileo per sé e i familiari che lo accompagneranno e una pubblicazione realizzata dalla Sezione Didattica del Museo Galileo.
- ⇒ a ciascuna classe vincitrice verrà consegnata la riproduzione di due strumenti scientifici delle collezioni del Museo, il *Paradosso meccanico* e il *Gioco ottico di Ludovico Buti*. La classe riceverà inoltre una coppa a ricordo della vittoria.

I vincitori verranno avvisati via mail all'indirizzo fornito dagli insegnanti nella scheda adesione. I risultati del concorso e una panoramica degli elaborati pervenuti saranno pubblicati sui siti internet: [www.museogalileo.it](http://www.museogalileo.it) e [www.portaleragazzi.it](http://www.portaleragazzi.it).

## **Art. 8 ó Privacy, responsabilità dell'autore e facoltà di esclusione**

Ogni classe partecipante è responsabile del materiale presentato al concorso. Pertanto si impegna ad escludere ogni responsabilità degli organizzatori del suddetto concorso nei confronti di terzi, compresi eventuali soggetti raffigurati nei video e nelle fotografie.

Il concorrente dovrà informare gli eventuali interessati (persone ritratte) nei casi e nei modi previsti dal D. Lg. 30 giugno 2003 n. 196, nonché procurarsi il consenso alla diffusione degli stessi. In nessun caso le immagini inviate potranno contenere dati qualificabili come sensibili.

Gli organizzatori si riservano di escludere dal concorso e non pubblicare gli elaborati non conformi nella forma e nel soggetto a quanto indicato nel presente bando oppure alle regole comunemente riconosciute in materia di pubblica moralità, etica e decenza, a tutela dei partecipanti e del pubblico.

## **Art. 9 ó Diritti dell'autore e utilizzo del materiale in concorso**

I diritti sugli elaborati rimangono di proprietà esclusiva dell'autore che li ha prodotti. L'autore ne autorizza l'utilizzo per eventi o pubblicazioni connesse al concorso stesso e per attività relative alle finalità istituzionali o promozionali del Museo Galileo e del Portale Ragazzi comunque senza la finalità di lucro.

Ad ogni loro utilizzo gli elaborati saranno accompagnati dai dati della classe e, ove possibile, da eventuali note esplicative indicate da questa.

L'adesione al concorso implica l'accettazione completa ed incondizionata del presente bando.