BEN-TROVATA VITTORIA!

in occasione del Bicentenario del ritrovamento della Vittoria Alata e dei bronzi archeologici

CONCORSO PER LE SCUOLE

a cura del Dipartimento Public Engagement/Servizi educativi

Il 20 luglio 2026 saranno trascorsi ben 200 anni dalla fatidica sera in cui, durante la campagna di scavi nell'area del *Capitolium*, vennero portati alla luce la Vittoria Alata e i bronzi nascosti con essa.
Il concorso di quest'anno è dedicato al più amato simbolo della nostra città, per raccontare che cosa rappresenti per noi questo straordinario bronzo, che dall'antichità definisce ancora oggi l'immagine di Brescia nel mondo. L'idea è di dare spazio all'immaginazione e alla creatività degli studenti. Il contest è dedicato a tutte le scuole di ogni ordine e grado, dall'infanzia alla secondaria di 2°.

Il concorso vuole essere un momento di vero festeggiamento da affrontare con la giusta serietà, ma anche con la gioia espressa nell'atto creativo di ognuno. Un modo piacevole di rileggere e di riappropriarsi di un pezzo fondamentale della nostra storia.

Cari docenti cogliete l'occasione per vivere e far vivere a studenti e studentesse il senso di appartenenza alla storia della città, l'importanza della cura e della valorizzazione del patrimonio, sarà anche l'occasione per gratificare il loro impegno con una cerimonia di premiazione e avere la soddisfazione di esporre i propri elaborati in una delle sedi museali di Brescia.

L'idea è di lasciare che studenti e studentesse, di ogni ordine e grado, diano libero sfogo alla loro creatività per generare "immagini e riletture" che possano comunicare in modo nuovo e contemporaneo un simbolo che nel tempo è stato ampiamente utilizzato e indagato.

CHI LO PROMUOVE
Promuove il concorso **Fondazione Brescia Musei** in collaborazione con **l'Ufficio Scolastico Territoriale di Brescia** e con l'**Assessorato alle Politiche educative, alle Pari opportunità, alle Politiche giovanili e alla Sostenibilità sociale del Comune di Brescia**.
Definisce i criteri del concorso e ne cura lo svolgimento **Fondazione Brescia Musei**.

A CHI È RIVOLTO
Il concorso è rivolto agli studenti delle scuole dell'infanzia, primarie, secondarie di 1° e 2° di Brescia e Provincia.
Singoli studenti, gruppi o l'intera classe, potranno partecipare con un elaborato, secondo le diverse modalità espressive sotto specificate.

SPUNTI DIVERSI PER SCUOLE DIVERSE

Per rendere il concorso più appetibile e stimolante per ogni fascia scolare, ad ognuno la propria proposta.

SCUOLA DELL'INFANZIA

VITTORIA, LA RAGAZZA ALATA



DECLINAZIONE DEL TEMA

La proposta per i più piccoli è quella di partire da loro, dalla loro immaginazione e dalla libera espressione attraverso colore e disegno. È piuttosto frequente che i bimbi più piccoli non abbiano ancora avuto modo di vedere la Vittoria Alata. Si tratta di un ottimo punto di partenza per creare immagini non stereotipate. Dopo la lettura del racconto che troverete nella cartella BEN-TROVATA VITTORIA | SCUOLA DELL'INFANZIA, che ripercorre il mito di Nike raccontato in maniera semplice e coinvolgente, attraverso una serie di riflessioni condivise, domande e suggestioni, i bambini potranno dare vita ad un libro illustrato, nel quale, pagina dopo pagina potranno raccontare la storia per immagini. Si tratta di un lavoro collettivo, nel quale ogni bambino/a potrà dedicarsi ad una parte del racconto.
La tecnica esecutiva è libera: dai pastelli a cera, alle matite colorate, dai pennarelli alle tempere. Attenzione, la Vittoria Alata, quella vera, deve rimanere segreta, per non influenzare la libertà creativa dei piccoli! Il mondo personale e visionario dei bambini permetterà anche a noi adulti di riscoprirla e vederla con occhi nuovi.

SINTESI DEI PASSAGGI

- scaricare la storia **Vittoria, la ragazza alata** dalla cartella BEN-TROVATA VITTORIA | SCUOLA DELL'INFANZIA
- leggere la storia in gruppo
- stimolare domande, riflessioni e immaginazione
- ripartire tra gli allievi le scene già individuate della storia
- mettere a disposizione fogli A3, colori diversi (matite colorate, pennarelli, pastelli, tempere)
- lasciare liberi i bambini di immaginare e creare, così come hanno immaginato ascoltando il racconto
- Raccogliere i disegni realizzati, organizzarli in sequenza e rilegarli in un libro con modalità a scelta

FINALITÀ

Permettere ai partecipanti più piccoli di avvicinarsi all'archeologia e al mito in maniera delicata e fantasiosa.

MODALITÀ ESPRESSIVE

Il lavoro sarà condotto individualmente o a gruppetti. I personaggi andranno realizzati tenendo conto del loro aspetto così come descritto nella storia: grandi, paurosi, fortissimi, belli, delicati, ecc… Le immagini vanno realizzate su fogli di dimensione A3, preferibilmente su carta 200 o 300 gr. Potranno essere impiegate diverse tecniche di coloritura singolarmente o combinate tra di loro.

MODALITÀ DI ISCRIZIONE

Per iscrivervi compilate il modulo di iscrizione che trovate nella cartella e inviatelo via mail a servizieducativi@bresciamusei.com
Potete iscrivervi in qualunque momento, l'unico vincolo è il termine di consegna dei lavori entro l'**8 maggio 2026**.

MODALITÀ DI CONSEGNA

Entro l'8 maggio 2026 gli elaborati dovranno essere consegnati presso l'ufficio dei Servizi educativi in via Musei 81/A, Brescia. Tel. 030.8174200
Orari di apertura dal lunedì al venerdì dalle ore 9.00 alle ore 17.00
Sulla busta dovrà essere indicato: scuola dell'infanzia/ nome dell'Istituto / classe /nome del docente con recapiti.
All'interno dovrà essere allegato l'elenco cartaceo degli alunni partecipanti. Sarà necessario scrivere il nome dello studente, classe e nome dell'istituto dietro ogni singolo disegno.

PREMI
Primo premio: la classe potrà usufruire di una proiezione gratuita al cinema Nuovo Eden, scegliendo tra i titoli del programma Cinema per le scuole per l'anno scolastico 2025 – 2026.

Secondo e terzo premio: le classi che si classificheranno al secondo e terzo posto potranno usufruire gratuitamente Il laboratorio "Sulle ali della Vittoria".

Agli studenti vincitori che avranno terminato il ciclo di studi verrà conferito come premio un biglietto aperto che consentirà loro, in totale libertà, di visitare tutte le cinque sedi museali gestite da Fondazione Brescia Musei. In più ogni studente riceverà un activity book di ogni museo, ovvero un piccolo quaderno didattico per giocare imparando durante la visita al museo.



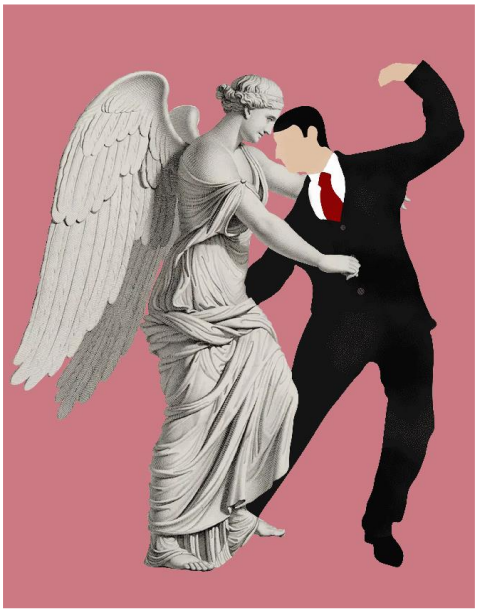
IN PIÙ….

Ad ogni classe vincitrice del 1°, 2°, 3° premio verrà inoltre donato il "kirgate" del Capitolium: un modellino 3D realizzato con la tecnica giapponese del kirigami ossia intagliando la carta.
Scansionando l'apposito qrcode sarà possibile accedere a contenuti digitali tra virtual tour, edugame e avatar per vivere la storia n modo nuovo e coinvolgente.

Kirigate è un progetto di Akòmi in partnership con Fondazione Brescia Musei e Croce Rossa Italiana Comitato di Brescia.

SCUOLA PRIMARIA

VITTORIA!... MA CHE FAI?



DECLINAZIONE DEL TEMA

La Vittoria Alata è giunta fino a noi con delle parti mancanti, infatti la vediamo atteggiata in una postura curiosa, mentre con le mani regge qualcosa che non c'è più e solleva un piede… Starà danzando? O starà stendendo il bucato? Magari sta disegnando…Gli archeologi hanno compreso che con uno stilo (punta metallica) tra le dita della mano destra scriveva il nome dei vincitori sopra un grande scudo che reggeva con la mano sinistra, mentre poggiava il piede su un elmo. Pur conoscendo l'iconografia ufficiale divertiamoci ad immaginarne un'altra versione. La proposta è di integrare l'immagine della Vittoria Alata con tecniche diverse: dal collage al disegno per dar vita a nuove spiritose interpretazioni!

SINTESI DEI PASSAGGI
- scaricare le immagini della Vittoria Alata dalla cartella BEN-TROVATA VITTORIA | SCUOLA PRIMARIA
- stampare le immagini in formato A3
- far scegliere ad ognuno l'inquadratura preferita (fronte, lato destro o lato sinistro)
- creare un momento collettivo di scambio di idee per stimolare la creatività e l'assurdo
- mettere a disposizione colori diversi (matite colorate, pennarelli, pastelli), riviste e giornali da cui ritagliare immagini
- lasciare liberi gli studenti di costruire la propria interpretazione della Vittoria, così come la immaginano

FINALITÀ

Permettere a bambini e bambine di avvicinarsi all'iconografia della Vittoria Alata in modo piacevole offrendo loro libertà interpretativa.

MODALITÀ ESPRESSIVE
Il lavoro sarà condotto individualmente. Le immagini saranno elaborate su fogli di dimensione A3, preferibilmente su carta 200 o 300 gr. Potranno essere impiegate diverse tecniche di coloritura singolarmente o combinate tra di loro e la tecnica del collage.

MODALITÀ DI ISCRIZIONE
Per iscrivervi compilate l'allegato modulo di iscrizione e inviatelo via mail a servizieducativi@bresciamusei.com
Potete iscrivervi in qualunque momento, l'unico vincolo è il termine di consegna dei lavori entro l'**8 maggio 2026**.

MODALITÀ DI CONSEGNA
Entro l'**8 maggio 2026** gli elaborati dovranno essere consegnati presso l'ufficio dei Servizi educativi in via Musei 81/A, Brescia. Tel. 030.8174200
Orari di apertura dal lunedì al venerdì dalle ore 9.00 alle ore 17.00
Sulla busta dovrà essere indicato: scuola primaria/ nome dell'Istituto / classe /nome del docente con recapiti.
All'interno dovrà essere allegato l'elenco cartaceo degli alunni partecipanti. Sarà necessario scrivere il nome dello studente, classe e nome dell'istituto dietro ogni singolo disegno.

PREMI
Primo premio: la classe potrà usufruire di una proiezione gratuita al cinema Nuovo Eden, scegliendo tra i titoli del programma Cinema per le scuole per l'anno scolastico 2025 – 2026

Secondo e terzo premio: le classi che si classificheranno al secondo e terzo posto potranno usufruire gratuitamente del percorso guidato "Alla scoperta della Vittoria Alata nell'antica Brixia".

Agli studenti vincitori che avranno terminato il ciclo di studi verrà conferito come premio un biglietto aperto che consentirà loro, in totale libertà, di visitare tutte le cinque sedi museali gestite da Fondazione Brescia Musei. In più ogni studente riceverà un activity book di ogni museo, ovvero un piccolo quaderno didattico per giocare imparando durante la visita al museo.



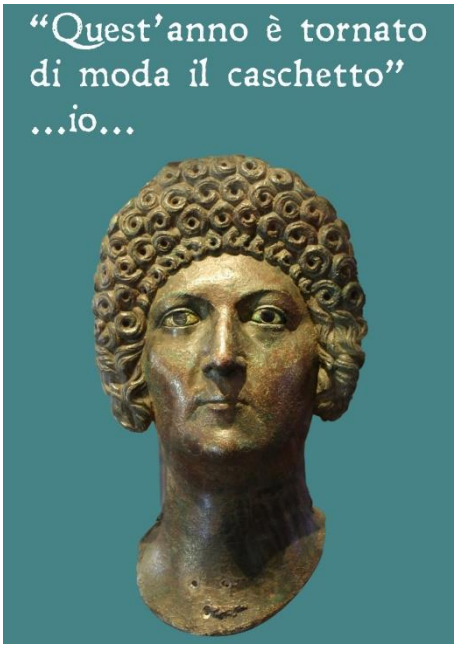
IN PIÙ….

Ad ogni classe vincitrice del 1°, 2°, 3° premio verrà inoltre donato il "kirgate" del Capitolium: un modellino 3D realizzato con la tecnica giapponese del kirigami ossia intagliando la carta.
Scansionando l'apposito qrcode sarà possibile accedere a contenuti digitali tra virtual tour, edugame e avatar per vivere la storia n modo nuovo e coinvolgente.

Kirigate è un progetto di Akòmi in partnership con Fondazione Brescia Musei e Croce Rossa Italiana Comitato di Brescia.

SCUOLA SECONDARIA DI 1°

IMPERATORI VIRALI



DECLINAZIONE DEL TEMA

Assieme alla Vittoria Alata, nel 1826, vennero alla luce anche 5 teste in bronzo: 4 ritratti di imperatori e il ritratto di una donna di età Flavia. Teste dalle espressioni diverse che possono evocare divertenti associazioni di pensiero e di parole. L'invito agli studenti è di realizzare due MEME utilizzando uno dei ritratti, uno più serio e legato alla storia del personaggio, l'altro assolutamente divertente col quale giocare con l'ironia.

SINTESI DEI PASSAGGI

- scaricare le immagini delle teste imperiali dalla cartella BEN-TROVATA VITTORIA | SCUOLA SECONDARIA DI 1°
- stamparle in formato A4 in doppia copia
- far scegliere agli studenti e alle studentesse l'immagine preferita
- ragionare insieme sui meme
- per il meme "storico" ripercorrere la vita dei personaggi individuando caratteristiche salienti
- per il meme ironico lasciare libera la creatività favorendo la connessione di senso tra immagine e parole
- decidere il colore di sfondo o una texture per rendere più accattivante l'immagine

FINALITÀ

Raccontare tra serietà ed ironia il patrimonio, o meglio, renderlo parlante, utilizzando uno strumento di comunicazione molto in voga in questo momento, strumento vicino alle abitudini comunicative dei giovani, sviluppando l'arguzia e l'uso pungente delle parole.

MODALITÀ ESPRESSIVE

Ogni studente darà vita ai propri meme che potranno essere realizzati a collage, o scrivendo a mano libera scegliendo font e strumenti adatti, oppure, mantenendo le immagini in digitale, con Photoshop nel caso sia uno strumento conosciuto.

MODALITÀ DI ISCRIZIONE

Per iscrivervi compilate l'allegato modulo di iscrizione e inviatelo via mail a servizieducativi@bresciamusei.com
Potete iscrivervi in qualunque momento, l'unico vincolo è il termine di consegna dei lavori entro l'**8 maggio 2026**.

MODALITÀ DI CONSEGNA

Entro l'**8 maggio 2026** gli elaborati dovranno essere consegnati presso l'ufficio dei Servizi educativi in via Musei 81/A, Brescia. Tel. 030.8174200
Orari di apertura dal lunedì al venerdì dalle ore 9.00 alle ore 17.00
Sulla busta dovrà essere indicato: scuola secondaria di 1°/ nome dell'Istituto / classe /nome del docente con recapiti. All'interno dovrà essere allegato l'elenco cartaceo degli alunni partecipanti. Sarà necessario scrivere il nome dello studente, classe e nome dell'istituto dietro ogni singolo disegno.

PREMI

Primo premio: la classe potrà usufruire di una proiezione gratuita al cinema Nuovo Eden, scegliendo tra i titoli del programma Cinema per le scuole per l'anno scolastico 2025 – 2026

Secondo e terzo premio: le classi che si classificheranno al secondo e terzo posto potranno usufruire gratuitamente del percorso guidato "Alla scoperta della Vittoria Alata nell'antica Brixia".

Agli studenti vincitori che avranno terminato il ciclo di studi verrà conferito come premio un biglietto aperto che consentirà loro, in totale libertà, di visitare tutte le cinque sedi museali gestite da Fondazione Brescia Musei.



IN PIÙ….

Ad ogni classe vincitrice del 1°, 2°, 3° premio verrà inoltre donato il "kirgate" del Capitolium: un modellino 3D realizzato con la tecnica giapponese del kirigami ossia intagliando la carta.
Scansionando l'apposito qrcode sarà possibile accedere a contenuti digitali tra virtual tour, edugame e avatar per vivere la storia n modo nuovo e coinvolgente.

Kirigate è un progetto di Akòmi in partnership con Fondazione Brescia Musei e Croce Rossa Italiana Comitato di Brescia.

SCUOLA SECONDARIA DI 2°

CHE DICI VITTORIA?



DECLINAZIONE DEL TEMA
La Vittoria Alata, dal 1826, mostra il suo aspetto di dea solenne e silenziosa, fissata in una posa immutabile in un apparente passo sospeso. Se potesse parlare, cosa direbbe? Divertiamoci a creare bizzarre associazioni di parole dando vita a meme sorprendenti! L'invito agli studenti è di realizzare due MEME utilizzando una delle immagini della Vittoria Alata, uno più serio e legato alla storia e all'iconografia del personaggio, l'altro assolutamente divertente col quale giocare con l'ironia.

SINTESI DEI PASSAGGI*:*
- scaricare le immagini della Vittoria dalla cartella BEN-TROVATA VITTORIA | SCUOLA SECONDARIA DI 2°
- stamparle in formato A4 in doppia copia
- far scegliere agli studenti e alle studentesse l'immagine preferita
- ragionare assieme sui meme
- per il meme "storico" ripercorrere la storia della statua, l'iconografia e il mito della Vittoria Alata
- per il meme ironico lasciare libera la creatività favorendo la connessione di senso tra immagine e parole
- decidere il colore di sfondo o una texture per rendere più accattivante l'immagine

MODALITÀ ESPRESSIVE
Ogni studente darà vita ai propri meme che potranno essere realizzati a collage, o scrivendo a mano libera scegliendo font e strumenti adatti, oppure, mantenendo le immagini in digitale, con Photoshop nel caso sia uno strumento conosciuto.

MODALITÀ DI ISCRIZIONE
Per iscrivervi compilate l'allegato modulo di iscrizione e inviatelo via mail a servizieducativi@bresciamusei.com
Potete iscrivervi in qualunque momento, l'unico vincolo è il termine di consegna dei lavori entro l'**8 maggio 2026.**

MODALITÀ DI CONSEGNA
Entro l'**8 maggio 2026** gli elaborati dovranno essere inviati tramite we transfer o similari a servizieducativi@bresciamusei.com
Per informazioni Servizi educativi Tel. 030.8174200
Ogni testo dovrà essere nominata come segue: scuola secondaria di 2°/nome dell'Istituto/classe di appartenenza/nome alunno/i che hanno realizzato il progetto/codice della fotografia scelta.

PREMI
Primo premio: la classe potrà usufruire di una proiezione gratuita al cinema Nuovo Eden, scegliendo tra i titoli del programma Cinema per le scuole per l'anno scolastico 2025 – 2026

Secondo e terzo premio: le classi che si classificheranno al secondo e terzo posto potranno usufruire gratuitamente del percorso guidato "Alla scoperta della Vittoria Alata nell'antica Brixia".

Agli studenti vincitori che avranno terminato il ciclo di studi verrà conferito il premio speciale di un biglietto aperto che consentirà loro, in totale libertà, di visitare una delle cinque sedi museali gestite da Fondazione Brescia Musei.



IN PIÙ….

Ad ogni classe vincitrice del 1°, 2°, 3° premio verrà inoltre donato il "kirgate" del Capitolium: un modellino 3D realizzato con la tecnica giapponese del kirigami ossia intagliando la carta.
Scansionando l'apposito qrcode sarà possibile accedere a contenuti digitali tra virtual tour, edugame e avatar per vivere la storia n modo nuovo e coinvolgente.

Kirigate è un progetto di Akòmi in partnership con Fondazione Brescia Musei e Croce Rossa Italiana Comitato di Brescia.

****

GIURIA
Stefano Karadjov, direttore Fondazione Brescia Musei
Roberta D'Adda, coordinatore Settore Collezioni e Ricerca,
Aurora Raimondi Cominesi, conservatore collezioni e aree archeologiche
Federica Novali e Davide Sforzini, *Servizi educativi di Fondazione Brescia Musei*
referente per l'Ufficio Scolastico Territoriale di Brescia
referente per l'Assessorato della Pubblica Istruzione

VALUTAZIONE, RESTITUZIONE E PREMIAZIONE DEGLI ELABORATI
Tra gli elaborati ammessi la Giuria sceglierà i 3 migliori per ogni ordine scolastico (scuola dell'infanzia, scuola primaria, secondaria di 1°, secondaria di 2°).

A fine maggio sarà organizzato un festoso **momento di premiazione e restituzione** in occasione del quale tutti gli elaborati ricevuti saranno esposti per un weekend all'interno di una delle sedi museali.

PER INFORMAZIONI
Servizi educativi - Fondazione Brescia Musei
Tel. 030.8174200 servizieducativi@bresciamusei.com
www.bresciamusei.com