



Regolamento

“GenerAZIONE2026 - Sport powered by youth and education” 4° edizione 2024-2025

Art. 1 OBIETTIVI

Il Progetto **“GenerAZIONE2026 - Sport powered by youth and education”**, sostenuto dalla Regione Veneto e dalla Camera di Commercio Treviso-Belluno | Dolomiti e della Camera di Commercio di Verona (con apertura ad una selezione di istituti scolastici dei territori interessati ai Giochi) in accordo con l'Ufficio Scolastico Regionale per il Veneto, è realizzato dalla FICTS (Fédération Internationale Cinéma Télévision Sportifs, unica Federazione del settore riconosciuta dal CIO) con l'obiettivo prioritario di mettere in evidenza lo spirito dell'Olimpismo attraverso un'azione educativa e formativa che consenta di acquisire attivi stili di vita in cui lo sport sia inteso, oltre che come veicolo di promozione del benessere psicofisico, anche quale strumento di inclusione ed integrazione sociale, mediante il coinvolgimento diretto dei giovani della **“GenerAZIONE2026”**, in prospettiva dei **Giochi Olimpici e Paralimpici Invernali di Milano Cortina 2026**. L'educazione e la cultura sportiva saranno protagoniste, sia nelle attività motorie che nelle attività collaterali finalizzate allo sviluppo delle competenze artistico culturali della **“GenerAZIONE2026”**.

Il Progetto formativo, con **iscrizioni gratuite** è entrato a far parte del Programma *“Education Gen26”* della **Fondazione Milano Cortina 2026** (che riconosce ufficialmente le attività della FICTS presso le Scuole) ed è parte integrante del Programma **Veneto in Action**, promosso dalla Regione del Veneto.

L'evento, elaborato dalla FICTS, è caratterizzato da ampia partecipazione, determinando un forte impatto mediatico, turistico-economico e contribuendo alla promozione dell'immagine del territorio anche oltre i confini della Regione.

Le finalità:

- Vivere lo sport attraverso l'avventura olimpica e paralimpica a partire dalla diffusione delle immagini sportive in vista di Milano Cortina 2026
- Incontro e confronto tra generazioni
- Promozione della “cultura attraverso lo sport”
- Azione educativa e di valorizzazione sostenibile delle istanze economiche e ambientali
- Posizionamento del territorio al centro di una rete di conoscenze, formazione e cooperazione sui valori dello sport
- Sviluppo sociale e ambientale del territorio attraverso le attività internazionali

PER ISCRIVERE LA SCUOLA SCARICA LE SCHEDE DI ISCRIZIONE GRATUITA:

- **SCHEDE DI ADESIONE – Scuola Primaria [CLICCA QUI](#)**
- **SCHEDE DI ADESIONE – Scuola Secondaria 1° grado [CLICCA QUI](#)**
- **SCHEDE DI ADESIONE – Scuola Secondaria 2° grado [CLICCA QUI](#)**

Informazione aggiornate sul progetto sul sito: <https://www.trevisobellunosystem.com/generazione-2026/>



Art. 2 ATTIVITA' e PUNTEGGI

Attività	Punteggi
• FORMATIVA – EDUCATIVA	<ul style="list-style-type: none"> • I TUOI GIOCHI IN UN VIDEO (scheda arancione)(art. 3) Scegli la storia di un atleta Olimpico/Paralimpico o un momento dei Giochi Olimpici che ti ha particolarmente colpito e mettilo in scena in un breve video (4 min max) con l'aiuto dei tuoi compagni di classe e la Regia degli Insegnanti -200 per ogni video pervenuto
	<ul style="list-style-type: none"> • LA CITTA' DEI GIOCHI (scheda gialla)(art. 4) Disegna una città che ha ospitato o ospiterà i giochi olimpici e paralimpici ed un atleta olimpico/paralimpico che incarna i valori del mondo sportivo - 20 punti per ogni disegno pervenuto
	<ul style="list-style-type: none"> • TU SEI UN CAMPIONE DI SOSTENIBILITÀ (scheda verde)(art. 5) Scrivi uno slogan, veicolato da un disegno o da un video, per diventare un campione di sostenibilità - 20 / 70 punti per ogni disegno / video pervenuto
	<ul style="list-style-type: none"> • EDUCAZIONE 4.0 (scheda rosa)(art. 6) Scrivi un testo con disegno o un video, sul corretto uso delle tecnologie - 20 / 70 punti per ogni messaggio con disegno / video pervenuto
	<ul style="list-style-type: none"> • I TUOI STILI DI VITA (scheda azzurra)(art. 7) BUONA ALIMENTAZIONE - PREVENZIONE IN AZIONE! Scrivi la tua personale ricetta e componi il tuo piatto per mangiare sano e dare il meglio nello sport - 20 / 70 punti per ogni messaggio con disegno / video pervenuto
	<ul style="list-style-type: none"> • "LE PROIEZIONI: EMOZIONI SPORTIVE DI CLASSE" - PROIEZIONI NELLE SCUOLE (art. 8) Proiezioni gratuite online presso le scuole (che ne faranno richiesta) - 500 punti per ogni scuola che aderisce all'iniziativa
• SPORTIVA – CULTURALE	<ul style="list-style-type: none"> • "LE GIORNATE DELLO SPORT"(art. 9) a cura della Regione Veneto - 500 punti per ogni scuola che aderisce all'iniziativa



Art. 3 | **“TUOI GIOCHI IN UN VIDEO”** con **27.234 audiovisivi a disposizione gratuita**

Una **speciale competizione video** con l'obiettivo di far emergere le emozioni e approfondire la conoscenza dei Giochi Olimpici e Paralimpici estivi ed invernali.

I Giochi Olimpici sono un'incredibile fonte di ispirazione, ricchi di storie straordinarie di atleti che hanno raggiunto traguardi eccezionali grazie alla loro determinazione, al coraggio e al profondo spirito di squadra.

Queste storie raccontano di impegno, sacrificio e successo e rappresentano un patrimonio unico di valori universali.

Gli studenti sono invitati a trasformarsi in registi e attori, esplorando una di queste straordinarie storie.

Insieme ai loro compagni di classe, potranno **creare e interpretare un video** (della durata massima di 4 minuti) **che racconti la storia di un atleta olimpico o paralimpico**, oppure che descriva un momento iconico nella storia dei Giochi, che li abbia particolarmente colpiti e ispirati.

Gli studenti avranno l'opportunità di realizzare un video in cui saranno loro stessi i protagonisti, interpretando gli atleti o i personaggi storici che hanno reso i Giochi indimenticabili. Questa attività, oltre a stimolare la creatività e l'interpretazione, permetterà loro di immedesimarsi nelle sfide e nei successi vissuti dai grandi campioni dello sport, contribuendo così a valorizzare i valori dello sport e della collaborazione.

Questo progetto formativo è ispirato alle linee della **Commissione Cultura e Patrimonio Olimpico del CIO (Comitato Internazionale Olimpico)** di cui fa parte il Presidente FICTS Prof. Franco Ascani.

La FICTS ha predisposto per gli Insegnanti una Guida consultabile online per le attività formative: storie di atleti olimpici e paralimpici e momenti storici dei Giochi.

Per aiutare i partecipanti, la FICTS mette a disposizione, gratuita online per le Scuole, **27.234 video** a tema sportivo - educativo per estendere universalmente l'interesse per i Giochi Olimpici e Paralimpici e fornire una piattaforma online per tutti quale strumento di didattica di supporto in classe o a casa online.

L'invio dei video, **entro e non oltre il 5 maggio 2025**, all'email generazione2026@gmail.com: insieme alla Scheda, che sarà inviata agli Insegnanti dopo l'iscrizione della Scuola.

Ciascun file deve essere rinominato come segue:

COGNOME (dell'autore)_CLASSE_SCUOLA_TITOLO (dell'elaborato)

200 punti per ciascun video pervenuto che si assommeranno al punteggio della classifica generale.

Ogni studente potrà partecipare con un numero illimitato di opere.

I video pervenuti sono ad uso esclusivo della Giuria e non saranno pubblicati online.



Art. 4 LA CITTA' DEI GIOCHI disegna una città che ha ospitato o che ospiterà i Giochi Olimpici e Paralimpici ed un atleta olimpico/paralimpico che incarna i valori del mondo sportivo

L'Olimpismo è filosofia di vita che colloca lo sport al servizio dell'umanità veicolando valori applicabili sia sui campi di gioco che nella vita di tutti i giorni. La proposta formativa dell'Area culturale di **"GenerAZIONE2026 – Sport powered by youth and education"** vuole sensibilizzare i giovani ai Valori Olimpici e dello sport, intesi non solo come pratica dell'attività fisica ma anche come processi formativi, che contribuiscano allo sviluppo della personalità individuale e sociale.

I Giochi Olimpici sono l'unica competizione davvero globale, multi-sport, celebrativa al mondo. Con oltre 200 Paesi partecipanti in oltre 400 eventi tra Olimpiadi Estive e Invernali, alle Olimpiadi il mondo si riunisce per gareggiare, farsi ispirare e stare insieme.

Ripercorrendo tutte le edizioni dei Giochi, gli Studenti sono chiamati a disegnare e raccontare:

-Una Città che ha ospitato o ospiterà i Giochi

Il disegno può includere: monumenti famosi della città scelta, lo stadio olimpico, impianti sportivi, ecc

-Un atleta protagonista di quell'edizione e che rappresenta i valori quali ad esempio, pace, libertà, lotta contro l'esclusione sociale e la discriminazione, parità di genere, ecc

Sarà disponibile una **Guida** ad hoc per gli Insegnanti consultabile gratuitamente online per chi ne farà richiesta, che può essere considerata come materiale di riferimento per la ricerca di informazioni sui Giochi Olimpici Estivi ed Invernali (storia, origini, significato, ecc.)

• **La Giuria Internazionale**

Un'apposita Giuria Internazionale, comprendente anche rappresentanti della Regione del Veneto, delle Camere di Commercio, dell'Ufficio Scolastico Regionale per il Veneto e della FICTS, e un rappresentante della "Commissione Cultura e Patrimonio Olimpico del CIO – Comitato Internazionale Olimpico", sceglierà gli elaborati più originali che saranno premiati durante la Cerimonia Ufficiale e pubblicati sul sito www.sportmoviestv.com.

I lavori potranno essere inviati online a generazione2026@gmail.com o in formato cartaceo all'indirizzo della FICTS (Fédération Internationale Cinema Télévision Sportifs - Via De Amicis, 17 20123 Milano) entro e non oltre il **5 maggio 2025** utilizzando la Scheda che sarà fornita agli Insegnanti dopo l'iscrizione della scuola.

Per ciascun disegno pervenuto verranno assegnati **20 punti** che si assommeranno al punteggio della classifica generale di "GenerAZIONE2026".

Ogni studente potrà partecipare con un massimo di 5 schede.



Art. 5 TU SEI UN CAMPIONE DI SOSTENIBILITA' scrivi uno slogan, veicolato da un disegno o da un video, per diventare un campione di sostenibilità

Molte discipline sportive si basano su un ambiente pulito e sano, che sia giocare su campi di calcio, cricket o rugby, sciare o scalare le montagne, fare vela, windsurf negli oceani.

La sostenibilità è un tema centrale della visione del Movimento Olimpico e del piano d'azione strategico dell'Agenda 2020+5 del Comitato Internazionale Olimpico per "costruire un mondo migliore attraverso lo sport". Caratteristiche che portano al successo sportivo come lavoro di squadra, determinazione, entusiasmo e impegno possono fare la differenza anche per quanto riguarda la sostenibilità.

Ispirandosi alle numerose iniziative di sostenibilità promosse dagli atleti di tutto il mondo, gli studenti sono invitati a **creare uno slogan, accompagnato da un disegno o un video**, che esprima in modo chiaro e creativo le azioni quotidiane che ognuno di noi può adottare per salvaguardare il pianeta. Questa attività incoraggia non solo la creatività, ma anche la riflessione sull'importanza di essere protagonisti del cambiamento, trasformando ogni studente in un campione della sostenibilità, proprio come i loro eroi sportivi.

Il Comitato Organizzatore metterà a disposizione gratuita degli Insegnanti una **Guida** di approfondimento sul tema (consultabile online)

• La Giuria Internazionale

Un'apposita Giuria Internazionale, comprendente anche rappresentanti della Regione del Veneto, delle Camere di Commercio, dell'Ufficio Scolastico Regionale per il Veneto e della FICTS, e un rappresentante della "Commissione Cultura e Patrimonio Olimpico del CIO – Comitato Internazionale Olimpico", sceglierà gli elaborati più originali che saranno premiati durante la Cerimonia Ufficiale e pubblicati sul sito www.sportmoviestv.com.

I lavori potranno essere inviati online a generazione2026@gmail.com o in formato cartaceo all'indirizzo della FICTS (Fédération Internationale Cinéma Télévision Sportifs - Via De Amicis, 17 20123 Milano) entro e non oltre il **5 maggio 2025** utilizzando la Scheda che sarà fornita agli Insegnanti dopo l'iscrizione della scuola.

Per ciascun disegno / video pervenuto verranno assegnati **20 / 70 punti** che si assommeranno al punteggio della classifica generale di "GenerAZIONE2026".

Ogni studente potrà partecipare con un massimo di 5 schede.



Art. 6 **EDUCAZIONE 4.0** Descrivi un corretto uso delle tecnologie con un testo ed un disegno o un video

Il 21° secolo è conosciuto come l'era della tecnologia dell'informazione. Internet e gli smartphone hanno rivoluzionato la comunicazione. L'utilizzo degli smartphone tutti i giorni in modo continuo, frequente soprattutto tra i più giovani, può causare ripercussioni sulla salute fisica e mentale.

Viene chiesto alle nuove generazioni, nativi digitali, di promuovere l'appropriato uso delle tecnologie digitali affrontando temi quali:

- CORRETTO USO DELLO SMARTPHONE
- UTILIZZO CONSAPEVOLE DELLA RETE
- CYBERBULLISMO
- RISCHI PER LA SALUTE PSICO-FISICA

dovuti ad uno utilizzo inappropriato di dispositivi elettronici, il web, i social, ecc

Gli studenti sono invitati a raccontare, con un testo accompagnato da un disegno o un video, come usano bene la tecnologia o evitano di diventarne dipendenti. L'obiettivo è mostrare come si può sfruttare il tempo libero in modo creativo, ad esempio facendo sport o riscoprendo giochi tradizionali, e comprendere i rischi legati all'uso eccessivo della tecnologia.

La FICTS ha predisposto per gli Insegnanti una **Guida**, disponibile su richiesta degli Insegnanti al Comitato Organizzatore, consultabile gratuitamente online.

I lavori potranno essere inviati online a generazione2026@gmail.com o in formato cartaceo all'indirizzo della FICTS (Fédération Internationale Cinéma Télévision Sportifs - Via De Amicis, 17 20123 Milano) entro e non oltre il **5 maggio 2025** utilizzando la Scheda che sarà fornita agli Insegnanti dopo l'iscrizione della scuola.

20 / 70 punti per ciascun disegno / video pervenuto che si assommeranno al punteggio della classifica generale.

Ogni studente potrà partecipare con un numero massimo di 5 opere.



Art. 7 I TUOI STILI DI VITA Buona Alimentazione - Prevenzione In Azione! scrivi la tua personale ricetta e il tuo piatto per mangiare sano e dare il meglio nello sport

Alimentazione e Attività fisica sono da sempre un binomio vincente. Mangiare in modo sano è fondamentale per tutti, ma per gli atleti è ancora più importante. Prima di una gara olimpica o paralimpica, gli atleti devono mangiare il giusto cibo per avere energia, forza e resistenza.

Gli studenti sono chiamati ad usare la propria creatività per **creare e disegnare il perfetto piatto salutare da consumare prima di una gara olimpica o paralimpica**, tenendo conto degli elementi che dovrebbero esserci in un pasto equilibrato per uno sportivo scegliendo carboidrati, proteine, grassi sani, frutta e verdura.

Gli studenti si possono divertire scrivendo la propria personale ricetta, disegnando il proprio piatto o realizzando un video mentre preparano il piatto salutare prima di una gara, ricordando che mangiare sano è fondamentale per sentirsi bene e dare il meglio di sé nello sport.

A tutti gli insegnanti sarà distribuita una **Guida** contenente le nozioni fondamentali per spiegare al meglio il tema agli studenti e sensibilizzarli sull'argomento.

• **La Giuria Internazionale**

Un'apposita Giuria Internazionale, comprendente anche rappresentanti della Regione del Veneto, delle Camere di Commercio, dell'Ufficio Scolastico Regionale per il Veneto e della FICTS, e un rappresentante della "Commissione Cultura e Patrimonio Olimpico del CIO – Comitato Internazionale Olimpico", sceglierà gli elaborati più originali che saranno premiati durante la Cerimonia Ufficiale e pubblicati sul sito www.sportmoviestv.com.

I lavori potranno essere inviati online a generazione2026@gmail.com o in formato cartaceo all'indirizzo della FICTS (Fédération Internationale Cinéma Télévision Sportifs - Via De Amicis, 17 20123 Milano) entro e non oltre il **5 maggio 2025** utilizzando la Scheda che sarà fornita agli Insegnanti dopo l'iscrizione della scuola.

Per ciascun disegno / video pervenuto verranno assegnati **20 / 70 punti** che si assommeranno al punteggio della classifica generale di "GenerAZIONE2026".

Ogni studente potrà partecipare con un massimo di 5 schede.



Art. 8 “LE PROIEZIONI: EMOZIONI SPORTIVE DI CLASSE” - proiezioni nelle scuole (su richiesta)

Il Comitato di Coordinamento ed Indirizzo sostiene, attraverso l'utilizzo delle immagini, un'azione di comunicazione e di incremento dello sviluppo dei valori sportivi ed olimpici oltre che della cultura delle discipline sportive, promuovendo fratellanza, fair play, gioco di squadra, determinazione, rispetto delle regole, lealtà, coerenza, costanza, coraggio, affidabilità, amor proprio e superamento dei propri limiti. Strumento operativo è il programma di momenti di incontro e Proiezioni interattive, **a titolo gratuito**, di video sull'importanza dello sport come investimento sociale, come salute e come strumento di educazione, formazione e inclusione dei suoi protagonisti, presso le Scuole Primarie e Secondarie di primo grado e di Secondo grado che ne faranno richiesta. Il programma sarà realizzato attraverso l'utilizzo di **piattaforme online**.

Il Progetto include contenuti audio, video e fotografici dell'Olympic Multimedia Library, i video sui valori olimpici dell'archivio FICTS e, in esclusiva, le produzioni della Fondazione Milano Cortina 2026, finalizzati a diffondere i valori educativi del Movimento Olimpico e Paralimpico attraverso le immagini riguardante i Giochi Olimpici e gli aspetti sociali dello sport.

Il programma degli incontri (di circa 1 ora ciascuno), all'interno delle Scuole e/o di Sedi scelte contestualmente, sarà condotto da un esperto di Temi Olimpici e si articolerà in:

- Illustrazione dell'importanza dello Sport come investimento sociale, per crescere e per educare
- Presentazione e proiezione di video riguardanti l'Olimpismo e gli aspetti sociali dello sport, inteso come strumento di educazione ed inclusione sociale dei suoi protagonisti
- Intervento di un campione sportivo e/o olimpico del passato o del presente che metterà in luce, attraverso il racconto della propria esperienza, l'importanza dello sport come strumento educativo, formativo e di crescita.
- Dibattito con studenti ed Insegnanti

Per ciascuna Scuola che aderirà all'iniziativa “Le emozioni sportive di classe – Proiezioni nelle scuole”, sottoscrivendo l'adesione entro il 16 dicembre 2024 verranno assegnati **500 punti** che si assommeranno al punteggio della classifica generale di “GenerAZIONE2026”.

Art. 9 “LE GIORNATE DELLO SPORT”

Le giornate dello sport” (6-7-8 marzo 2025) a cura di Regione del Veneto e Ufficio Scolastico Regionale per il Veneto saranno proposte anche per l'A.S. 2024-2025.

La Giunta regionale ha approvato la programmazione delle “Giornate dello Sport” nei giorni 6, 7, 8 marzo 2025, successivi alla chiusura delle scuole per le vacanze di carnevale e del mercoledì delle Ceneri. Questa iniziativa, sostenuta dalla Regione del Veneto, consente a tutte le scuole, statali e paritarie, di ogni ordine e grado, di programmare, nell'ambito della propria autonomia, eventi volti a valorizzare l'importanza dell'attività sportiva.

Una selezione di studenti delle Scuole iscritte, gareggeranno alla Finalissima delle gare di corsa veloce contro i migliori atleti delle Scuole di Milano dell'edizione 2025 dei “Trofei di Milano Cortina 2026 – Educazione, Cultura e Sport per i Giovani”, gemellato con il progetto “GenerAZIONE2026”, all'Arena Brera di Milano (**7-8-9 Maggio 2025**).

500 punti per ogni Scuola che parteciperà alle “Giornate dello Sport”



Art. 10 **EVENTO INTERNAZIONALE “GenerAZIONE2026 – Sport powered by youth and education”**

Il Progetto propone un’azione educativa e di valorizzazione sostenibile delle istanze economiche e ambientali integrata alle due fasi precedenti. Saranno realizzate iniziative volte a promuovere l’attrattività territoriale utilizzando anche la Piattaforma SPORTMOVIESTV.COM e coinvolgendo le Scuole nelle fasi formative, aprendo al tessuto imprenditoriale e sportivo locale nonché a stakeholder e a soggetti rappresentativi di interessi collettivi attraverso **“GenerAZIONE2026 – Sport powered by youth and education”**, l’evento inserito nel circuito internazionale **“World FICTS Challenge”** di cinema, televisione e cultura olimpica e sportiva. Con ingresso gratuito, al Teatro Mario Del Monaco (Treviso) e all’Auditorium Riccardo Borghero della Camera di Commercio Verona, sarà realizzata la Premiazione Ufficiale delle attività del Progetto.

L’evento, programmato per l’inizio di giugno 2025, è articolato in Proiezioni, Mostre, Emozioni Olimpiche, Meeting e Webinar, Cerimonie, Visite al processo produttivo, al Distretto, nelle cantine, case vinicole, alle Aziende di abbigliamento sportivo e Programma turistico-culturale. Gli ospiti: autorità, rappresentanti delle istituzioni nazionali ed internazionali, rappresentanti internazionali del mondo dell’imprenditoria, campioni sportivi, nazionali ed internazionali.

Art. 11 **PREMI**

Gli elaborati individuati dalla Giuria saranno premiati durante la Cerimonia Ufficiale dell’evento internazionale **“GenerAZIONE2026 – Sport powered by youth and education”**.

Sarà stilata una Classifica sommando i punti riportati da ciascuna Scuola per ciascuna Attività del Programma. **Premi per ragazzi/e:** Viaggio con visita al Museo Olimpico di Losanna per due persone al primo classificato. Maglietta e coppa per i vincitori delle Attività formative.

Premi per le Scuole in denaro e/o in attrezzatura sportiva per un valore complessivo di 5.000 euro.

Art. 12 **CALENDARIO 2024/2025**

Data	Modalità	Orario	Programma
Lunedì 16 Dicembre 2024	a generazione2026@gmail.com ;		Data di scadenza consegne schede Scuole
Gennaio - Febbraio Marzo – Aprile – Maggio 2025	In tutte le Scuole	scolastico	Fase Formativa - Educativa
	Online in tutte le Scuole <i>(che ne faranno richiesta)</i>	scolastico	Proiezioni (gratuite) e incontri online con accesso free a 27.234 video FICTS
Dal 6 all’8 Marzo 2025	Per tutte le Scuole	scolastico	Le Giornate dello sport
7 Maggio 2025	a generazione2026@gmail.com c/o sede FICTS		Data di scadenza per la consegna elaborati Fasi Formative - Educative
9 Maggio 2025	Arena Brera di Milano	scolastico	Gare di velocità per una selezione di studenti
Inizio Giugno 2025	Teatro Mario Del Monaco (TV)		“GenerAZIONE2026 – Sport powered by youth and education” Premiazione Scuole di Treviso e Belluno
	Camera di Commercio Verona – Auditorium R. Borghero		“GenerAZIONE2026 – Sport powered by youth and education” Premiazione Scuole di Verona

Contatti e informazioni: FICTS – Tel. 02-89409076 generazione2026@gmail.com;