



Regolamento

“GenerAZIONE2026 - Sport powered by youth and education” 5° EDIZIONE 2025-2026

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 dell' *Education Programme Gen26* di **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. Il Progetto promuove le linee guida dell' Olympic Value Education Programme (OVEP), sviluppato dal Comitato Olimpico Internazionale (CIO), un programma educativo che mira a promuovere l'Olimpismo tra i giovani con risorse gratuite e attività interattive.

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:

- **SCHEDA DI ADESIONE – Scuola Primaria [CLICCA QUI](#)**
- **SCHEDA DI ADESIONE – Scuola Secondaria 1° grado [CLICCA QUI](#)**
- **SCHEDA 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	• I TUOI GIOCHI IN UN VIDEO (scheda arancione) (art. 3) A) 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 B) Realizza la Coreografia per la Cerimonia di Apertura dei Giochi Olimpici e Paralimpici Milano Cortina 2026 - 70 / 200 punti per ogni video pervenuto
	• LA BANDIERA OLIMPICA DI GENERAZIONE2026 (scheda gialla) (art. 4) Disegna la Bandiera Ufficiale di GenerAZIONE2026 ispirata ai valori olimpici - 20 punti per ogni disegno pervenuto
	• "NON STARE FERMO! DON'T STAY STILL!" (scheda verde) (art. 5) Disegna o realizza un video sul tuo "momento di movimento" a scuola per contrastare la sedentarietà - 20 / 70 punti per ogni disegno / video pervenuto
	• EDUCAZIONE DEL CUORE: LE DUE FACCE DELLA MEDAGLIA (scheda rosa) (art. 6) Disegna la tua medaglia "emozionale" dove il lato di una situazione negativa viene superata da una azione positiva - 20 punti per ogni disegno pervenuto
	• I TUOI STILI DI VITA (scheda azzurra) (art. 7) BUONA ALIMENTAZIONE - PREVENZIONE IN AZIONE! Realizza il menù della tua squadra olimpica e paralimpica per mangiare sano - 20 / 70 punti per ogni messaggio con disegno / video pervenuto
	• "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	• "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.

Attività 1 – La storia dei Giochi

Gli studenti sono invitati a mettersi in gioco come **veri e propri registi e attori, scegliendo e raccontando una delle grandi storie dei Giochi olimpici e paralimpici**. In gruppo con i compagni di classe, potranno realizzare un video della durata massima di 4 minuti, ispirato alla figura di un atleta olimpico o paralimpico, oppure a un momento simbolico e indimenticabile della storia dei Giochi. I partecipanti avranno la possibilità di essere i veri protagonisti del video, interpretando gli atleti o i personaggi storici scelti, attraverso performance creative e coinvolgenti

Attività 2 – La Cerimonia di Apertura

Le classi sono invitate a ideare e realizzare una vera e propria **performance artistica, ispirata alla cerimonia di apertura** dei Giochi Olimpici e Paralimpici Invernali di Milano Cortina 2026. Gli studenti potranno dare vita a una **coreografia, uno spettacolo teatrale, una messa in scena con costumi e scenografie**, capace di rappresentare lo spirito e i valori dei Giochi attraverso il movimento, la musica e le immagini. Le performance saranno visionate in occasione dei Giochi. Sarà un'occasione per unire creatività, movimento e spirito di squadra, immaginando di accogliere il mondo come in una vera cerimonia ufficiale. I temi potranno spaziare dalla pace all'inclusione, fino alla bellezza dei territori di Milano Cortina 2026. Ogni classe potrà così trasformare la scuola nel palcoscenico della propria cerimonia, tra emozioni, simboli e colori.

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 12 aprile 2026**, 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)

70 / 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 BANDIERA OLIMPICA DI GENERAZIONE2026 disegna la Bandiera di GenerAZIONE2026 ispirata ai valori olimpici

La bandiera è da sempre un simbolo di identità, un segno visivo che rappresenta ideali, valori e appartenenza. Nel contesto olimpico, la bandiera assume un significato ancora più profondo: i cinque cerchi intrecciati su fondo bianco rappresentano l'unione dei cinque continenti e l'universalità dello sport come linguaggio comune tra i popoli. I valori olimpici – amicizia, rispetto, eccellenza, insieme a inclusione, solidarietà e impegno – sono i principi guida di questo movimento, che va oltre la competizione per promuovere la crescita personale e la convivenza civile.

Attraverso il linguaggio creativo del disegno, agli studenti viene chiesto di ideare e realizzare la Bandiera Ufficiale di GenerAZIONE2026, ispirandosi ai valori olimpici quali amicizia, rispetto, eccellenza, inclusione e fair play.

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 sulla storia della bandiera dei 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 di giugno 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 **12 aprile 2026** 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 NON STARE FERMO! DON'T STAY STILL! Disegna o realizza un video sul tuo "momento di movimento" a scuola per contrastare la sedentarietà

La sedentarietà si definisce come l'insieme di comportamenti caratterizzati da un basso/assente livello di attività fisica e da un ridotto dispendio energetico. Il termine ha origine dal latino "sedetarius - colui che resta seduto", una condizione statica e prolungata nel tempo, come per esempio essere seduti o distesi. La Scuola riveste un ruolo fondamentale nella promozione di stili di vita sani e attivi. L'attività fisica, in tutte le sue forme contribuisce a migliorare la qualità dell'apprendimento.

L'attività promuove stili di vita sani e salutarì tra i giovani con l'obiettivo di utilizzare lo sport come mezzo per il benessere psicofisico e come strumento di inclusione e integrazione sociale, per favorire il dialogo e la collaborazione tra sport ed educazione, promuovendo una cultura inclusiva che abbraccia sport, sostenibilità e salute.

Gli studenti sono invitati a **disegnare o realizzare un video** (singolo, di gruppo, di classe, ecc.) dedicato ai **"momenti di movimento"** proposti dagli Insegnanti - brevi momenti di attività motoria guidata durante la lezione, al cambio dell'ora o in altri momenti della giornata scolastica. Questi intervalli attivi contribuiscono non solo a migliorare l'efficienza dell'apprendimento, ma anche a rafforzare le dinamiche relazionali tra pari e tra alunni e docenti. Favoriscono l'empatia, l'inclusione, la creatività, la capacità di risoluzione dei problemi e il senso di appartenenza alla comunità scolastica.

Il Comitato Organizzatore metterà a disposizione gratuita degli Insegnanti una **Guida** contenente le nozioni fondamentali per spiegare al meglio il tema agli studenti e sensibilizzarli sull'argomento. (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 di giugno 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 **12 aprile 2026** utilizzando la Scheda che sarà fornita agli Insegnanti dopo l'iscrizione della scuola.

20 PUNTI: Crea, disegna e racconta i tuoi Momenti di Movimento, come si svolgono e perché fanno bene a corpo e mente. **70 PUNTI:** Breve video che mostri uno o più Momenti di Movimento a scuola, spiegando come aiutano a concentrarsi, divertirsi e stare bene insieme.

Ogni studente potrà partecipare con un massimo di 5 schede.



Art. 6 EDUCAZIONE DEL CUORE: LE DUE FACCE DELLA MEDAGLIA Disegna la tua medaglia "emozionale" dove il lato di una situazione negativa viene superata da una azione positiva

Secondo l'UNICEF e l'Organizzazione Mondiale della Sanità, un numero crescente di giovani manifesta difficoltà emotive legate a stress, ansia, insicurezza o isolamento, spesso aggravate da contesti sociali complessi e dalla mancanza di spazi sicuri in cui esprimere le proprie fragilità. In questo quadro, il disagio giovanile si presenta come una realtà sempre più diffusa, che richiede risposte educative capaci di ascolto, prevenzione e sostegno.

Gli studenti sono invitati a riflettere su una situazione difficile o un sentimento negativo vissuto, e a rappresentarlo graficamente attraverso la creazione di una medaglia "emozionale". Su un lato della medaglia sarà raffigurata l'emozione negativa iniziale; sull'altro lato, verrà completata la frase *"Ho vinto quando sono riuscito a..."* e rappresentati i sentimenti positivi che ne sono seguiti.

La FICTS ha predisposto per gli Insegnanti una **Guida** con materiale introduttivo e di sensibilizzazione 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 **12 aprile 2026** utilizzando la Scheda che sarà fornita agli Insegnanti dopo l'iscrizione della scuola.

20 punti per ciascun disegno 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! Realizza il menù della tua squadra olimpica e paralimpica per mangiare sano

L'alimentazione e l'attività fisica sono sempre un binomio vincente. Mangiare sano è importante per tutti, ma per gli atleti è fondamentale. Prima di una gara olimpica o paralimpica, il corpo ha bisogno dei giusti nutrienti: carboidrati, proteine, grassi sani, frutta e verdura. Con questa attività, vogliamo promuovere salute, educazione, sport, sostenibilità e inclusione, gli studenti a usare la creatività per pensare e disegnare un menù perfetto per gli atleti.

Gli studenti sono invitati a scegliere una Nazione, compresa l'Italia, partecipante ai Giochi Olimpici e Paralimpici e a ideare il menù perfetto per i suoi atleti. L'obiettivo è creare un Menù sano e bilanciato, capace di dare energia, forza e resistenza prima di una gara. Per rendere l'attività ancora più creativa, puoi ispirarti alla cucina tradizionale della nazione scelta, scegliendo alimenti che rispettino la cultura e le abitudini locali, reinterpretandoli in chiave salutare. Non dimenticare di pensare anche a una versione adatta ai bambini più piccoli, con ingredienti nutrienti, facili da mangiare e divertenti da gustare, così che tutti possano sentirsi campioni!

A tutti gli insegnanti sarà messa a disposizione una **Guida** contenente informazioni di base sul rapporto tra alimentazione, sport e benessere, insieme a spunti utili per accompagnare la realizzazione dei menù e dei video in modo semplice e creativo.

• 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 di giugno 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 **12 aprile 2026** utilizzando la Scheda che sarà fornita agli Insegnanti dopo l'iscrizione della scuola.

20 PUNTI: Crea e disegna il Menù olimpico e paralimpico, indicando le portate principali e le scelte sane per gli atleti.

70 PUNTI : Realizza un breve video mentre prepari uno dei piatti del tuo menù, mostrando la tua ricetta e raccontando perché è perfetta per una gara.

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, video sui valori Olimpici e Paralimpici dell'archivio FICTS e, in esclusiva, le produzioni di Fondazione Milano Cortina 2026, per diffondere i valori educativi del Movimento Olimpico e Paralimpico attraverso le immagini dei Giochi Olimpici e Paralimpici e degli aspetti sociali dello sport.

- I valori universali dei Giochi: ROAD TO MILANO CORTINA 2026
- PARIGI 2024
- I GIOCHI PARALIMPICI
- Da Lumiere a De Coubertin: Cinema e Giochi nascono insieme
- IL DECALOGO DELLO SPORT
- STORIE DI CAMPIONI
- FAIR-PLAY
- INCLUSIONE
- SOLIDARIETÀ
- SOSTENIBILITÀ
- STILI DI VITA
- RISPETTO

Un Programma di incontri e Proiezioni interattive a titolo gratuito in presenza/online di video sull'importanza dello Sport come: investimento sociale, salute e stili di vita, educazione, formazione, inclusione dei suoi protagonisti

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

- Illustrazione dell'importanza dello Sport come investimento sociale, per crescere e per educare
- Presentazione e proiezione di video su Olimpismo ed 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 15 dicembre 2025 verranno assegnati **500 punti** che si assommeranno al punteggio della classifica generale di "GenerAZIONE2026".



Art. 9 “LE GIORNATE DELLO SPORT”

Le giornate dello sport” (19-20-21 febbraio 2026) a cura di Regione del Veneto e Ufficio Scolastico Regionale per il Veneto saranno proposte anche per l’A.S. 2025-2026.

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 (6-7-8 Maggio 2026).

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: 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 20252026

Data	Modalità	Orario	Programma
Gennaio - Febbraio	In tutte le Scuole	scolastico	Fase Formativa - Educativa
Marzo – Aprile – Maggio 2026	Online in tutte le Scuole (che ne faranno richiesta)	scolastico	Proiezioni (gratuite) e incontri online con accesso free a 27.234 video FICTS
Dal 19 al 21 febbraio 2026	Per tutte le Scuole	scolastico	Le Giornate dello sport
16 dicembre 2025	a generazione2026@gmail.com ;		Data di scadenza consegne schede Scuole
Febbraio – Marzo 2026	E' in fase di definizione un programma di iniziative ad hoc per le Scuole (incontri, proiezioni, mostre, ecc) durante lo svolgimento dei Giochi Olimpici e Paralimpici Milano Cortina 2026. Il Programma sarà comunicato successivamente.		
12 Aprile 2026	a generazione2026@gmail.com c/o sede FICTS		Data di scadenza per la consegna elaborati Fasi Formative - Educative
8 Maggio 2026	Arena Brera di Milano	scolastico	Gare di velocità per una selezione di studenti iscritti nel 2024
4 Giugno 2026	Teatro Mario Del Monaco (TV)		"GenerAZIONE2026 – Sport powered by youth and education" Premiazione Scuole di: Treviso e Belluno Padova
5 Giugno 2026	Camera di Commercio Verona – Auditorium R. Borghero		"GenerAZIONE2026 – Sport powered by youth and education" Premiazione Scuole di: Verona Vicenza Rovigo

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