

UNESCO Associated School - Logo to be used by school



United Nations
Educational, Scientific and
Cultural Organization



I.C. "Via Boccea"
Member of UNESCO
Associated Schools



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO
ISTITUTO COMPRENSIVO "VIA BOCCEA 590"
Via Boccea, 590 - 00166 Roma - Tel. 06/61568029
Distretto XXVI° - Municipio XIII
Codice Fiscale 97200630586 - Codice Scuola RMIC84400N
e-mail : rmic84400n@istruzione.it
e-mail : rmic84400n@pec.istruzione.it
www.icviaboccea590.edu.it

Comunicazione del 15.2.2022

Ai DOCENTI
Al sito

OGGETTO: CONCORSO DI IDEE "LA SCUOLA PER LA MASCOTTE DI MILANO CORTINA 2026"

Si allegano note MI USR Lazio – Ufficio III prot. 4403 del 9/2/2022 e prot. 311 del 3/2/2022, con allegati, relativi all'oggetto.

Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Ermenegilda Esposito
(firma autografa sostituita a mezzo stampa, ex art. 3, co. 2, D.lgs. 39/93)



Ministero dell'Istruzione
Ufficio Scolastico Regionale per il Lazio
Direzione Generale - Ufficio III
Coordinamento Regionale del Servizio di Educazione Motoria Fisica e Sportiva
Viale G. Ribotta, 41- 00144 Roma
Indirizzo PEC: drla@postacert.istruzione.it - e-mail maura.catalani@istruzione.it
0677392320 C.F.: 97248840585

Ai Dirigenti Scolastici
delle Istituzioni scolastiche sedi di
scuola primaria e secondaria di primo
grado, statali e paritarie del Lazio

Ai Dirigenti degli ATP del Lazio

Oggetto: Concorso di idee per le scuole primarie e secondarie di primo grado, statali e paritarie “La scuola per la Mascotte di Milano Cortina 2026”

Si trasmette in allegato la nota MI DG per lo studente, l’inclusione e l’orientamento scolastico prot. n 311 del 03/02/2022 di pari oggetto.

Il Ministero dell’Istruzione - Direzione Generale per lo studente, la partecipazione e l’orientamento scolastico – e la Fondazione Milano Cortina 2026 promuovono il Concorso di idee per le alunne e alunni della scuola primaria, studentesse e studenti della scuola secondaria di primo grado “La scuola per la Mascotte di Milano Cortina 2026”.

Il Concorso intende promuovere il coinvolgimento delle Istituzioni scolastiche nella creazione dei due personaggi, fantastici o legati al mondo naturale, rappresentativi del rapporto tra i valori Olimpici e Paralimpici, gli sport invernali, l’ambiente e il territorio, quali Mascotte ufficiali da utilizzare da parte della Fondazione nelle proprie attività di comunicazione istituzionale dell’evento.

Il Concorso è aperto alla partecipazione delle scuole primarie e secondarie di primo grado, statali e paritarie, di tutto il territorio nazionale.

Le Istituzioni scolastiche potranno partecipare, **dalle ore 8.00 del giorno 4 febbraio 2022 alle ore 14.00 del giorno 25 marzo 2022**, al Concorso di idee “La scuola per la Mascotte di Milano Cortina 2026” attraverso la piattaforma Pimer/Monitor, accessibile da SIDI.

La partecipazione della scuola è ammessa per classe o per Istituto. Ogni Istituto scolastico potrà presentare un massimo di sei elaborati grafici.

È possibile reperire informazioni sui Giochi e sulle attività di Milano Cortina 2026 al link <https://www.milanocortina2026.org/it/>.

Si invitano le SS.LL. a darne ampia diffusione a tutti gli interessati.

IL DIRIGENTE

Michela Corsi

(firma autografa sostituita a mezzo stampa, ex art. 3, co. 2, D.lgs. 39/93)

Allegati:

Nota MI- DGSIP n 311 del 03/02/2022

Regolamento Concorso Mascotte_MICO26_Scuola

Mascotte_MICO26_Scuola



Ministero dell'Istruzione

Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e di formazione

Direzione generale per lo studente, l'inclusione e l'orientamento scolastico

Ai Dirigenti delle Istituzioni scolastiche sedi di scuola primaria e secondaria di primo grado, statali e paritarie

Ai Direttori Generali e ai Dirigenti titolari degli Uffici Scolastici Regionali

Al Dipartimento istruzione Provincia Autonoma di Trento
Alla Sovrintendenza Scolastica per la Provincia di Bolzano

All'Intendenza Scolastica per la Scuola in lingua tedesca Bolzano

All'Intendenza Scolastica per le Località Ladine Bolzano
Alla Sovrintendenza agli studi per la Regione Valle d'Aosta

Ai Coordinatori regionali di Educazione Fisica e Sportiva
Ai Referenti territoriali di Educazione fisica

e, p. c. All'Ufficio di Gabinetto

Al Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e di formazione

**Oggetto: Concorso di idee per le scuole primarie e secondarie di primo grado, statali e paritarie
“La scuola per la Mascotte di Milano Cortina 2026”**

Il Ministero dell'Istruzione - Direzione Generale per lo studente, la partecipazione e l'orientamento scolastico – e la Fondazione Milano Cortina 2026 promuovono il Concorso di idee per le alunne e alunni della scuola primaria, studentesse e studenti della scuola secondaria di primo grado “La scuola per la Mascotte di Milano Cortina 2026”, in attuazione del Protocollo d'Intesa siglato tra le due Istituzioni “Per la promozione di attività educative, culturali, formative e a sostegno dei valori dello sport nelle istituzioni scolastiche autonome del territorio nazionale legate agli eventi sportivi dei Giochi Olimpici e Paralimpici invernali del 2026.

Il Concorso intende promuovere il coinvolgimento delle Istituzioni scolastiche nella creazione dei due personaggi, fantastici o legati al mondo naturale, rappresentativi del rapporto tra i valori Olimpici e Paralimpici, gli sport invernali, l'ambiente e il territorio, quali Mascotte ufficiali da utilizzare da parte della Fondazione nelle proprie attività di comunicazione istituzionale dell'evento.



Le proposte/idee delle Istituzioni scolastiche selezionate saranno in seguito sviluppate dalla Fondazione, in termini di design e compatibilmente con le relative esigenze di identità e di comunicazione, per diventare poi simbolo identificativo delle Olimpiadi e Paralimpiadi invernali Milano Cortina 2026 nei documenti e nella relativa attività comunicativa e promozionale.

L'adesione al Concorso rappresenta, inoltre, l'occasione per promuovere e sensibilizzare sui temi condivisi nel citato Protocollo d'Intesa¹, e pertanto l'attività di ideazione potrà essere inserita in un percorso educativo più ampio, attraverso una progettazione didattica orientata alle seguenti aree tematiche:

- **sport ed istruzione:** incoraggiare l'avvicinamento degli studenti alla cultura dello sport, dell'ambiente, implementando il rapporto tra sport e istruzione e diffondendo la cultura della legalità, della cittadinanza attiva e del benessere;

- **sport ed ambiente:** favorire il legame tra lo sport e il territorio, ripercorrendo la storia dei luoghi dove si svolgono i Giochi, anche al fine di affrontare i grandi temi dello sviluppo sostenibile e dell'interconnessione tra ambiente, economia e società;

- **sport e tecnologia:** approfondire come le scoperte scientifiche e la tecnologia nello sport invernale abbiano cambiato il modo di praticarlo, tutelando la salute degli atleti, la correttezza e la sicurezza, dalle app ai dispositivi, dai rilevamenti biometrici allo studio di nuovi materiali performanti;

- **sport e mondo del lavoro:** orientare al futuro confronto con il mondo del lavoro e dell'associazionismo, favorendo percezioni e conoscenze per mettere in relazione istruzione scolastica e mondo dello sport, diffondendo la cultura della legalità, della cittadinanza attiva, della salute;

- **sport e storie:** trasmettere agli studenti valori e regole del mondo delle Olimpiadi e Paralimpiadi, portando nelle aule, nei laboratori, le testimonianze ed esperienze concrete sull'importanza del rispetto delle regole e la narrazione delle buone pratiche anche da parte dei testimonial.

A tal fine, in collaborazione con la Fondazione Milano Cortina 2026, è stato predisposto un documento digitale direttamente utilizzabile dai docenti nella comunicazione dell'iniziativa alle alunne e alunni, studentesse e studenti per intercettarne il loro interesse e quale potenziale strumento di supporto didattico e di dialogo per una partecipazione attiva e integrata.

Le Istituzioni scolastiche potranno partecipare, **dalle ore 8.00 del giorno 4 febbraio 2022 alle ore 14.00 del giorno 25 marzo 2022**, al Concorso di idee "La scuola per la Mascotte di Milano Cortina 2026" attraverso la piattaforma Pimer/Monitor, accessibile al seguente percorso "SIDI → Applicazioni SIDI → Gestione Finanziario Contabile → Monitoraggio e rendicontazione → Rilevazioni", inserendo il codice meccanografico della sede centrale d'Istituto, compilando in ogni

¹ <https://www.miur.gov.it/web/guest/-/milano-cortina-2026-siglato-il-protocollo-d-intesa-con-il-ministero-dell-istruzione-saranno-gli-studenti-a-disegnare-la-mascotte-dei-giochi-presentati>

<https://www.miur.gov.it/web/guest/-/protocollo-d-intesa-tra-il-ministero-dell-istruzione-e-la-fondazione-milano-cortina-2026>



sua parte il modulo di presentazione della domanda di adesione e allegando l'elaborato grafico proposto, seguendo le indicazioni presenti nella guida presente in piattaforma.

Gli Uffici scolastici regionali in indirizzo saranno coinvolti nella prima fase di selezione degli elaborati che si svolgerà, a livello regionale, attraverso un apposito gruppo di lavoro costituito presso ciascun USR, per poi concludersi con la successiva fase di selezione a livello nazionale secondo le modalità descritte nel Regolamento allegato, cui si rimanda per le indicazioni procedurali e di partecipazione al Concorso.

Dagli elaborati selezionati, potranno essere sviluppate professionalmente in termini di design dalla Fondazione Milano Cortina 2026, due soluzioni da presentare al pubblico nel corso di un importante evento di rilievo nazionale per essere votate attraverso meccanismi digitali di interazione.

Il valore aggiunto della partecipazione al Concorso sta nel cogliere un'occasione di diretto coinvolgimento della Scuola in un'iniziativa di respiro internazionale che mira a rendere protagonisti alunne e alunni, studentesse e studenti che nel 2026, ancora impegnati nel loro percorso scolastico, potranno assistere, se non partecipare, alle Olimpiadi e Paralimpiadi invernali con una maggiore consapevolezza dei valori sportivi, culturali, di rispetto e cittadinanza, sostenibilità e coesione legati agli attesi eventi Olimpici e Paralimpici.

Si ringrazia per la consueta collaborazione.

IL DIRETTORE
Antimo Ponticiello

Firmato digitalmente da PONTICIELLO
ANTIMO
C=IT
O=MINISTERO ISTRUZIONE UNIVERSITA'
E RICERCA

Allegati:

Regolamento "La scuola per la Mascotte di Milano Cortina 2026

La scuola per la Mascotte di Milano Cortina 2026: Mascotte cercasi!

Ufficio V – Politiche sportive scolastiche Dirigente: Dr.ssa Paola Deiana	06/5849 2764 – 2826 dgsip.ufficio5@istruzione.it
--	---



LA SCUOLA PER LE MASCOTTE
DI MILANO CORTINA 2026

Mascotte cercasi!



*Ministero
dell'Istruzione*



Gent. Dirigenti, Docenti e Studenti

Il **Ministero dell'Istruzione** in collaborazione con la **Fondazione Milano Cortina 2026** è lieto di presentare il Concorso di idee:

LA SCUOLA PER LE MASCOTTE DI MILANO CORTINA 2026

Si invita la scuola ad assumere il ruolo di ambasciatrice dell'Olimpismo e Paralimpismo, sostenendo i propri studenti nella ideazione delle **Mascotte dei Giochi Olimpici e Paralimpici Milano Cortina 2026**.

Da sempre le Olimpiadi e le Paralimpiadi sono fonte di ispirazione e modello di riferimento che pone lo **sport a servizio dell'umanità** per costruire **un futuro migliore** per le nuove generazioni.

Per questo progetto, gli studenti **delle scuole del I ciclo d'istruzione**, hanno la possibilità unica non solo di decidere la storia e le sembianze delle nuove Mascotte Olimpiche e Paralimpiche, ma anche e soprattutto di sviluppare la propria creatività e valori che faranno di loro **i protagonisti del domani**.

Il Contest fornisce agli insegnanti spunti per coinvolgere i ragazzi nella realizzazione di un **Laboratorio multitematico, interdisciplinare**.

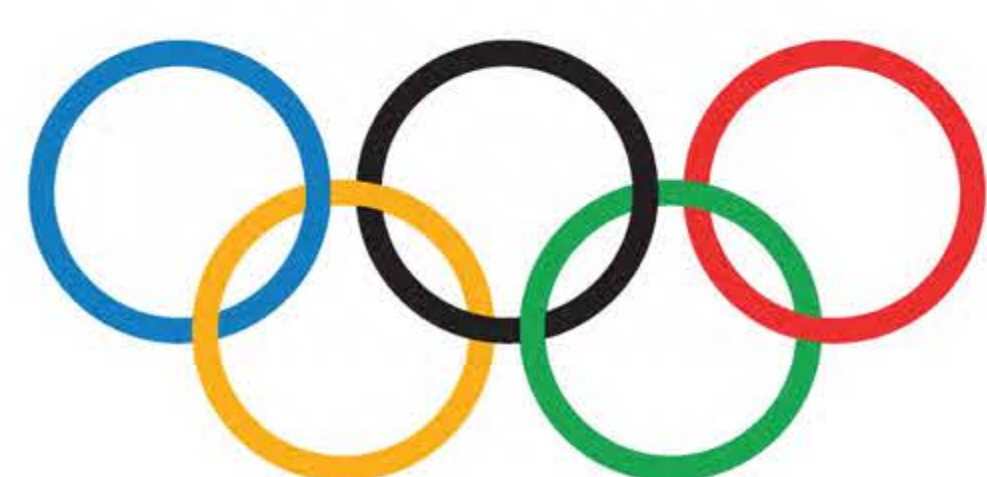
Attraverso i valori legati all'Olimpismo e Paralimpismo, gli studenti vengono incoraggiati a compiere scelte sostenibili dentro e fuori l'aula, nel rispetto dell'umanità, dell'ambiente e del fair play.

A voi dirigenti e docenti chiediamo l'impegno di farvi "**portavoce**" di un messaggio universale per concorrere a formare la nuova **generazione Milano Cortina 2026**.

MOVIMENTO OLIMPICO & PARALIMPICO *che storia!*

Tutto è iniziato nel **Peloponneso**, in Grecia, **circa 3000 anni fa**, quando nella città di **Olimpia** (da qui il nome "Olimpiadi") vennero organizzate le prime competizioni sportive. Nessuno sa esattamente quando ci fu la prima edizione, ma **la più antica menzione scritta risale al 776 a.C.** I Giochi si tenevano **ogni quattro anni**. Questo quadriennio acquisì il nome "**Olympiad**", ed era usato come sistema di data: **si teneva traccia del tempo con le edizioni delle Olimpiadi anziché contando gli anni!** Per oltre **mille anni fino al 393 d.C.**, i greci, e poi i romani, si incontrarono ad Olimpia per celebrare la festa in onore di Zeus e garantire che i Giochi rimanessero un evento importante.

Per volere del barone Pierre de Coubertin, i **GIOCHI OLIMPICI** furono ristabiliti nel 1894 durante un congresso internazionale alla Sorbona di Parigi e contemporaneamente fu fondato il **CIO** (Comitato Olimpico Internazionale). Si è deciso inoltre di celebrare la **prima edizione dei Giochi Olimpici moderni ad Atene nel 1896**, la seconda a Parigi nel 1900 e poi, ogni quattro anni, in altre città del mondo.



Simbolo delle Olimpiadi sono i **cerchi Olimpici** che si trovano nella **bandiera Olimpica**, issata ad ogni edizione dei Giochi: 5 anelli, di diverso colore (blu, giallo, nero, verde e rosso) per raffigurare i colori delle bandiere di ogni Nazione, intrecciati a rappresentare i cinque continenti abitati (Europa, Asia, Africa, Oceania e America). **Il motto ufficiale delle Olimpiadi** è l'espressione latina «*Citius, Altius, Fortius*». Recentemente il motto è stato ampliato con l'inserimento della parola "*insieme*" che meglio riflette la società che viviamo oggi, diventando così "*Piu veloci, piu in alto, piu forti, insieme.*"

I VALORI OLIMPICI

- ✓ INCORAGGIARE L'ECCELLENZA
- ✓ PRESERVARE LA DIGNITÀ E IL RISPETTO DELLE PERSONE
- ✓ CELEBRARE L'AMICIZIA

L'**Olimpismo è una filosofia di vita** che esalta e unisce in un insieme equilibrato le qualità del corpo, della mente e la forza di volontà. Mescolando lo sport con la cultura e l'educazione, l'Olimpismo cerca di creare uno stile di vita basato sulla gioia della pratica sportiva, il valore educativo del buon esempio, la responsabilità sociale e il rispetto dei **principi etici fondamentali**. L'obiettivo dell'Olimpismo è porre lo sport al servizio dello sviluppo armonioso dell'umanità, al fine di promuovere **una società pacifica che si preoccupi della conservazione della dignità umana**.

«Persone straordinarie hanno compiuto imprese che non avremmo mai immaginato possibili. In questo Paese, non penseremo mai allo sport e alla disabilità nello stesso modo.»

Sebastian Coe

President of the Organising Committee of the Olympic and Paralympic Games London 2012 – Olympic Champion



SCANSIONAMI
PER MAGGIORI
INFORMAZIONI



SCANSIONAMI
PER MAGGIORI
INFORMAZIONI

Il **MOVIMENTO PARALIMPICO** nasce nel **1948** grazie al neurochirurgo inglese **Sir Ludwig Guttmann**, il primo ad avviare alla pratica sportiva i reduci britannici che, nel corso della II Guerra Mondiale, avevano riportato una lesione midollare. Per la prima volta attraverso lo sport si diede l'opportunità alle persone disabili di **intraprendere una nuova vita**.



Il simbolo paralimpico (tre Agitos) è composto da **tre elementi** in rosso, blu e verde – i tre colori più diffusi nelle bandiere nazionali di tutto il mondo. **I tre Agitos** (dal latino "mi muovo") che circondano un punto centrale **simboleggiano il movimento**, sottolineando il ruolo del **Movimento Paralimpico** nel riunire atleti da tutti gli angoli del mondo per partecipare alle competizioni.

Il motto del Movimento Paralimpico è «*Il cambiamento comincia con lo SPORT*» questa frase incarna la visione dell'**IPC** (International Paralympic Committee) per **un mondo inclusivo** attraverso lo Sport Paralimpico.

I VALORI PARALIMPICI

- ✓ DETERMINAZIONE
- ✓ CORAGGIO
- ✓ UGUAGLIANZA
- ✓ ISPIRAZIONE

Il Movimento Paralimpico persegue gli ambiziosi obiettivi di stimolare cambiamenti positivi nella società: *Come?*

- ✓ **Mobilità:** aumentare la mobilità e l'accessibilità per consentire alle persone con disabilità di essere incluse in tutti i settori della società.
- ✓ **Opportunità:** per le persone con disabilità di beneficiare di pari opportunità nello sport, nella salute, nell'istruzione e nel lavoro.
- ✓ **Atteggiamento:** andando oltre il pregiudizio, per lanciare un messaggio che aiuti a vedere le persone dall'interno, non dall'esterno.

Ogni edizione delle Paralimpiadi contribuisce ad un processo di cambiamento culturale che conduce ad una diversa percezione della disabilità amplificando l'attenzione sui concetti di Integrazione e Inclusione. *Andare oltre si può!*

MILANO CORTINA 2026

l'identità.

Immaginiamo un futuro migliore, reso più luminoso **grazie allo sport**. Costruito su **nuove idee** e con un grande spirito di **innovazione**. Mettendo insieme tutte le nostre forze, orgogliosi delle nostre comunità e della loro passione, uniti, per ottenere **grandi risultati**. **Per mostrare, al mondo, il meglio dell'Italia**. L'eccellenza, la creatività e lo spirito che ci contraddistinguono. Così come l'efficienza, l'innovazione e le diversità. Tutto per **ospitare un evento globale** dall'organizzazione impeccabile attraverso i nostri territori e grazie ad una tecnologia di livello mondiale. **Ora... non immaginare nient'altro. Perché, insieme, siamo pronti**. Per lasciare il segno. Per avere successo come squadra. E per scrivere il nostro futuro insieme, a partire da oggi.
Milano Cortina 2026.

Gli emblemi di Milano Cortina 2026

Gli emblemi di **Milano Cortina 2026** parlano di ambiente, sostenibilità e inclusione: **rappresentano il numero 26**, anno delle prime Olimpiadi e Paralimpiadi del futuro!



Il simbolo bianco nella versione **Olimpica** si identifica con la traccia lasciata da un dito sulla neve o su un vetro appannato, un segno leggero che lascia intravedere il mondo come lo vogliamo, rispettoso dell'ambiente, delle persone e delle diversità, migliore anche grazie allo sport.

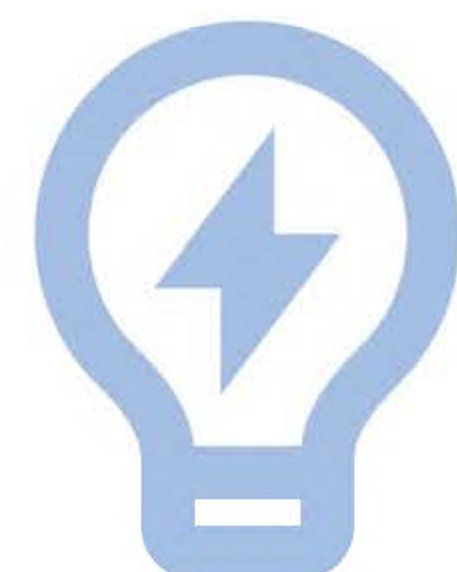


Troviamo lo stesso gesto elegante e semplice ma con una impronta tricolore nella versione **Paralimpica** con i due numeri (2 e 6), sfumati nei colori rosso, azzurro e verde. I colori sono ispirati all'aurora boreale comparsa eccezionalmente a Cortina, nel 2003.

Un cielo che abbraccia tutti ma è UNICO per ogni persona!

SARANNO I GIOCHI DI TUTTI ALL'INSEGNA DI:

- ✓ **SOSTENIBILITÀ:** economica, ambientale e sociale
- ✓ **RISPETTO:** nello sport ci sono avversari, non nemici
- ✓ **DETERMINAZIONE:** accettare le sfide, puntare all'eccellenza
- ✓ **LEGACY:** Lasciare un'eredità positiva all'Italia di domani
- ✓ **ENGAGEMENT:** I Giochi di tutti, i più connessi di sempre



CURIOSITÀ

*Lo sai che questo progetto scuola è in parte reso sostenibile dalla **piantumazione di un bosco** vicino a Milano?*



CURIOSITÀ

*Lo sai chi ha scelto il simbolo di Milano Cortina 2026? Per la prima volta nella storia, **quasi un milione di elettori online**, provenienti da 168 paesi, hanno avuto la possibilità di **selezionare l'emblema ufficiale dell'OCOG** (Organising Committee for the Olympic and Paralympic Games) e oltre il 75% di loro ha votato per il vincitore.*



SCANSIONAMI
PER MAGGIORI
INFORMAZIONI



SCANSIONAMI
PER MAGGIORI
INFORMAZIONI

LE MASCOTTE

Le Mascotte dei Giochi Olimpici e Paralimpici moderni

Le Mascotte assumono il ruolo di ambasciatori dei Giochi Olimpici e Paralimpici sin dal **1968**.

La loro presenza, incarna **lo spirito delle Olimpiadi e delle Paralimpiadi** nel dare il benvenuto ad atleti e tifosi di tutto il mondo e promuovono la storia e la cultura di ogni Paese, diffondendone i valori e le tradizioni. Le Mascotte donano ai Giochi **un'atmosfera festiva e creano un legame emotivo** con il pubblico, soprattutto quello costituito dai bambini e dai loro genitori.

Oggi è impossibile pensare ai Giochi Olimpici o Paralimpici senza le Mascotte!



La storia della Mascotte portafortuna

La parola mascotte deriva dal provenzale e compare nei dizionari francesi nel 19° secolo. Questa parola viene diffusa maggiormente dopo il successo di **Madame Grizier-Montbazan** nell'operetta *"La Mascotte"* musicata da **Edmont Audran**, nel 1880. Di fronte al successo del cantante, i gioiellieri produssero un ciondolo che rappresentava l'artista nel suo ruolo. Il gioiello riscosse successo immediato.

La mascotte, che nella sua forma provenzale, poteva avere l'occhio cattivo o buono, da quel momento diventò a tutti gli effetti un **portafortuna**.

Mascotte Olimpiadi e Paralimpiadi estive

WALDI (OLIMPICA) MONACO 1972

Waldi è stata la prima Mascotte ufficiale nella storia delle Olimpiadi estive. È un bassotto, animale molto popolare in Baviera, famoso per la sua resistenza, tenacia e agilità. La Mascotte presenta diversi colori: la testa e la coda sono celesti, con un corpo a righe con almeno tre dei sei colori olimpici. Waldi aveva un vero alter ego, un cane di nome Cherie von Birkenhof, che il presidente del comitato organizzatore di Monaco di Baviera 1972, Willi Daume, aveva dato alla International Sports Press Association nel 1970.



PHEVOS E ATHENA (OLIMPICA) ATENE 2004

I nomi sono un riferimento a due divinità dell'Olimpo: Phevos è un altro nome per Apollo, il dio della luce e della musica; Atena è la dea della saggezza e protettrice della città di Atene. Le due Mascotte simboleggiano quindi il legame tra l'antica Grecia e i Giochi Olimpici dell'era moderna. Sono fratello e sorella. Devono la loro strana forma a una tipica bambola di terracotta a forma di campana del VII secolo a.C., la "daidala". Simboleggiano il piacere di giocare e i valori dell'Olimpismo.

VINICIUS (OLIMPICA) & TOM (PARALIMPICA) RIO 2016

Le due Mascotte nascono dall'esplosione di energia della gente, nel giorno in cui Rio è stata eletta per ospitare i Giochi! I loro nomi si ispirano a due famosi musicisti brasiliani, Vinicius de Moraes e Tom Jobim.

Vinicius è una miscela di tutti gli animali del Brasile. È in grado di estendere parti del suo corpo, rendendolo più veloce, più alto e più forte. Tuttavia, non usa mai questi poteri speciali quando compete contro gli altri.

Tom è un albero verde-azzurro e simboleggia la rigogliosa natura delle foreste del Brasile. Quando affronta i problemi, può estrarre qualsiasi cosa dalla sua criniera per risolverli.



MIRAITOWA (OLIMPICA) & SOMEITY (PARALIMPICA) TOKYO 2020

Miraitowa, deriva dalle parole giapponesi "mirai" (futuro) e "towa" (eternità). Nome scelto per promuovere un futuro pieno di eterna speranza nei cuori della gente di tutto il mondo. Con il suo stile futuristico e tradizionale, la Mascotte simbolizza il nuovo e il vecchio, facendo eco al concept di "innovazione dall'armonia". Sulla fronte porta l'emblema dei Giochi di Tokyo 2020, il cui motivo tradizionale a scacchiera è composto da rettangoli blu indaco di tre dimensioni diverse. Il nome Someity, Mascotte delle Paralimpiadi, è stato ispirato invece dalla parola "Someiyoshino", un famoso tipo di fiore di ciliegio, e dalle parole "so mighty" che in inglese significano "così potente".



SCANSIONAMI
PER MAGGIORI
INFORMAZIONI

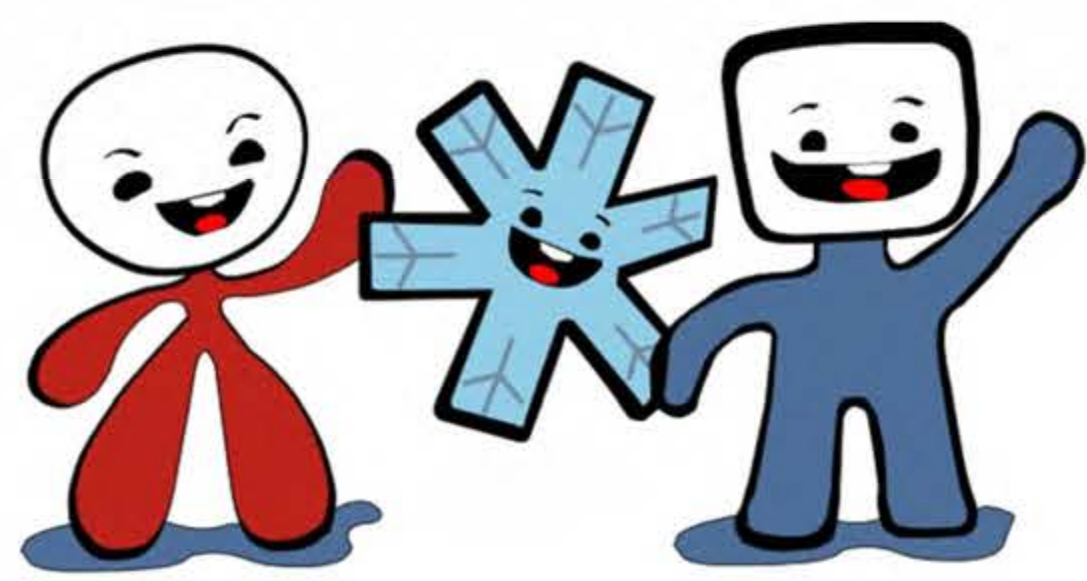


SCANSIONAMI
PER MAGGIORI
INFORMAZIONI

Mascotte Olimpiadi e Paralimpiadi invernali

HAAKON E KRISTIN (OLIMPICA) & SONDRE (PARALIMPICA) LILLEHAMMER 1994

Le prime Mascotte in forma umana, Haakon e Kristin sono due bambini felici. Sebbene indossino abiti medievali in riferimento alle loro radici storiche, sono bambini moderni ed esprimono gli interessi e le visioni dei giovani, come la consapevolezza ambientale. Diverse coppie di bambini con le caratteristiche fisiche delle Mascotte hanno fatto apparizioni per promuovere questi Giochi.



NEVE E GLIZ (OLIMPICA) & ASTER (PARALIMPICA) TORINO 2006

Sono tipici "elementi meteorologici" invernali: Neve è una «palla di neve», ha un design fluido e rosso incarna l'eleganza del movimento e l'armonia. Gliz è un «cubetto di ghiaccio», è compatto e blu, potente come qualsiasi atleta Olimpico. Aster è un «fiocco di neve». L'armonia e l'eleganza dell'atto sportivo (con le forme fluide e arrotondate di Neve) e la potenza e la forza degli atleti (le forme angolari e lisce di Gliz) impersonano l'essenza stessa degli sport invernali.

QUATCHI E MIGA (OLIMPICA) & SUMI (PARALIMPICA) VANCOUVER 2010

Sono creature mitologiche, leggende aborigene, creature ispirate alla fauna e ai racconti delle Prime Nazioni sulla costa occidentale del Canada. Quatchi è un sasquatch, un personaggio popolare della leggenda locale che vive nella foresta. Miga è un orso marino, un animale mitico che è in parte orca e in parte orso Kermode. La Mascotte Paralimpica Sumi è descritta come uno spirito guardiano ed è, come tale, una chimera.



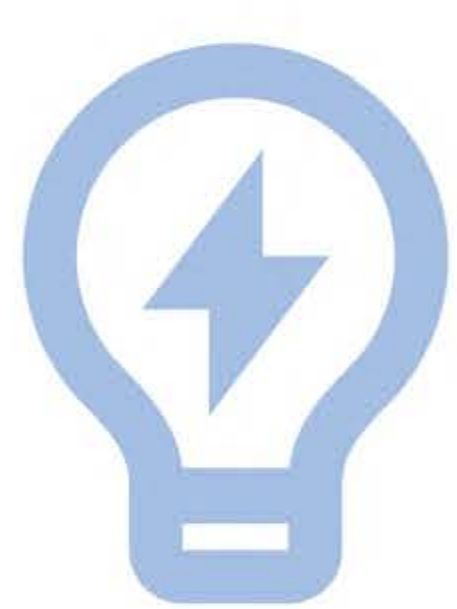
HARE, POLAR BEAR E LEOPARD (OLIMPICA) & RAY OF LIGHT E SNOW FLAKE (PARALIMPICA) SOCHI 2014

Per ciascuna delle Mascotte di Sochi è stata creata una piccola favola, che mette in luce le loro caratteristiche migliori. L'orso polare proviene dal Grande Nord ed è un amante della neve, il leopardo vive tra le vallate del Caucaso e con le sue doti di arrampicatore aiuta chi si trova in difficoltà in montagna, la lepre durante l'inverno è la creatura più operosa del bosco. Tutti, ovviamente, amano gli sport invernali. Raggio di Luce (Ray of Light) è il ragazzo "di fuoco", e Fiocco di Neve (Snowflake) è la ragazza "di neve". Provengono da pianeti diversi. Il ragazzo di fuoco ha una chioma di fuoco e viene da un pianeta in cui fa sempre caldissimo, mentre Snowflake si presenta come un fiocco di neve e viene da una cometa ghiacciata.

BING DWEN DWEN (OLIMPICA) & SHUEY RHON RHON (PARALIMPICA) BEIJING 2022

In cinese mandarino (idioma ufficiale della Cina), "Bing" ha diversi significati, anche se il più comune è quello di ghiaccio. La parola simboleggia anche la purezza e la forza, mentre "Dwen Dwen" significa robusto e vitale, e rappresenta anche i bambini. Il panda gigante, è spesso considerato un simbolo della Cina. Il suo casco simboleggia anche la neve e il ghiaccio degli sport invernali.

La scelta paralimpica della lanterna è vista come "simbolo di raccolto, calore e luce". Nel nome "Shuey Rhon Rhon", "Shuey" è la parola cinese per "neve" e "Rhon Rhon" ha il duplice significato di tolleranza e integrazione.



CURIOSITÀ

La primissima mascotte olimpica si chiamava **Shuss** e venne ideata in occasione dei **Giochi di Grenoble 1968**. Invece di "mascotte" veniva chiamata "personaggio" a quel tempo.

Shuss è stato creato in fretta. Nel gennaio 1967, **il suo designer aveva solo una notte per preparare un piano per la presentazione!**



SCANSIONAMI
PER MAGGIORI
INFORMAZIONI



SCANSIONAMI
PER MAGGIORI
INFORMAZIONI

OLYMPIC CONTEST

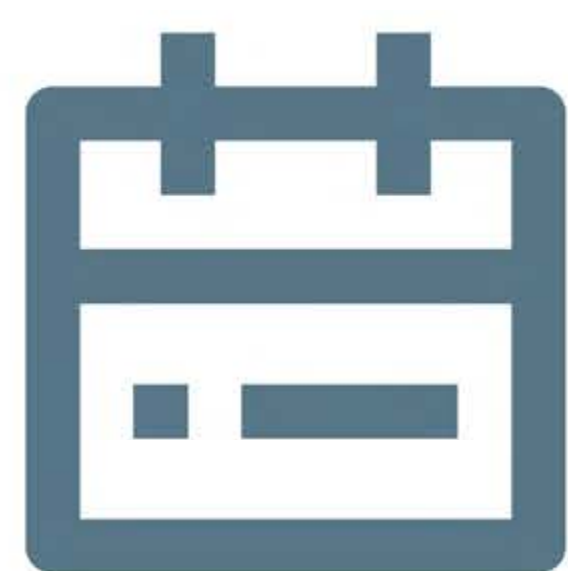
Mascotte cercasi!

Dai banchi di scuola... all'Olimpo!

A voi **Docenti e Studenti delle Scuole Italiane** (Primarie e Secondarie di I grado) è stato affidato il compito di ideare il design delle Mascotte Olimpiche e Paralimpiche dei **Giochi Milano Cortina 2026**.

Uniti come una «squadra», assumerete il ruolo di **AMBASSADORS Olimpici e Paralimpici** per tramandare i valori e il patrimonio della tradizione Italiana combinati all'**impegno Globale dell'Olimpismo e del Paralimpismo**.

Le migliori opere saranno sottoposte alla scelta di una giuria demoscopica popolare **durante la primavera 2023!**



È POSSIBILE PARTECIPARE DALLE ORE 8.00 DEL GIORNO 04/FEB. ALLE ORE 14.00 DEL GIORNO 25/MAR./2022



Linee guida

- ✓ STUDENTI E DOCENTI SVOLGONO IL LABORATORIO DI CLASSE PER IDEARE 1 O PIU MASCOTTE OLIMPICHE E 1 O PIÙ MASCOTTE PARALIMPICHE
- ✓ GLI ELABORATI VENGONO CARICATI PREVIA REGISTRAZIONE DELLA SCUOLA AL PORTALE **SIDI** DEL MINISTERO DELL'ISTRUZIONE ALLA VOCE CONCORSO DI IDEE **"LA SCUOLA PER LA MASCOTTE DI MILANO CORTINA 2026"**
- ✓ UNA COMMISSIONE MI.CO 2026 EFFETTUERÀ LA SELEZIONE PER ARRIVARE AD INDIVIDUARE 2 COPPIE DI ELABORATI FINALISTI
- ✓ NEI PRIMI MESI DEL 2023, LE PROPOSTE FINALISTE SARANNO VOTATE DA UNA GIURIA POPOLARE... **E LE MASCOTTE OLIMPICHE E PARALIMPICHE MILANO CORTINA 2026 DIVENTERANNO REALTÀ!**

PROTEZIONE DELLA CREATIVITÀ TRA I BANCHI DI SCUOLA

Strumenti come smartphone, tablet e computer, offrono opportunità di apprendimento e di educazione ma possono anche nascondere insidie e qualche pericolo se utilizzati da minori senza la supervisione di un adulto.

Sta alla sensibilità dell'insegnante, durante il laboratorio in classe, trovare il giusto equilibrio tra esigenze didattiche e tutela della riservatezza dei disegni degli studenti. A tale scopo, Il Garante alla Privacy ha ritenuto utile fornire chiarimenti sulla corretta applicazione della normativa anche allo scopo di sviluppare nella comunità scolastica una sempre maggiore consapevolezza dei propri diritti e doveri.



**SCANSIONAMI PER
APPROFONDIMENTI**

OPPURE VAI SUL SITO WWW.GPDP.IT/TEMI/MINORI



FAIR PLAY

Un'amicizia d'oro, un bellissimo messaggio perché l'amicizia va oltre lo sport! Dopo diversi salti in alto dove erano perfettamente alla pari, l'italiano **Gianmarco Tamberi** e il qatariota **Mutaz Essa Barshim** hanno deciso di non continuare a oltranza la competizione. Amici da molto tempo, **hanno preferito condividere il primo posto**. Un bel gesto che ha segnato i Giochi Olimpici di Tokio 2020!

MASCOTTE LAB

UNA MASCOTTE AIUTA A PRESENTARE FACILMENTE UN'IDEA, UN MESSAGGIO, UNA MISSIONE



Le **Mascotte** catturano un posto speciale nei nostri cuori creando una forte connessione emotiva. Sono **empatiche** e **simpatiche**, accompagnate da nomi e storie davvero convincenti!

Crea con la tua classe le prossime Mascotte Olimpiche e Paralimpiche Milano Cortina 2026.

Le Mascotte hanno un nome e raccontano una storia. Ecco cosa fare:

- ✓ CREATE UN "IDENTIKIT" DELLE MASCOTTE OLIMPICA E PARALIMPICA
- ✓ REDIGETE UN BREVE TESTO CHE SPIEGHI L'IDEA CREATIVA E LE CARATTERISTICHE DEL PERSONAGGIO DI OGNI MASCOTTE
- ✓ DESCRIVETE IL RAPPORTO CHE LEGA LA/LE MASCOTTE OLIMPICHE E LA/LE MASCOTTE PARALIMPICHE
- ✓ ASSEGNATE UN NOME A CIASCUNA DELLE MASCOTTE
- ✓ IDEATE IL DESIGN DELLE MASCOTTE OLIMPICA E PARALIMPICA (RICORDATE CHE POTETE PROPORRE 1 O PIÙ SOGGETTI, SIA PER LA MASCOTTE OLIMPICA CHE PER LA MASCOTTE PARALIMPICA)

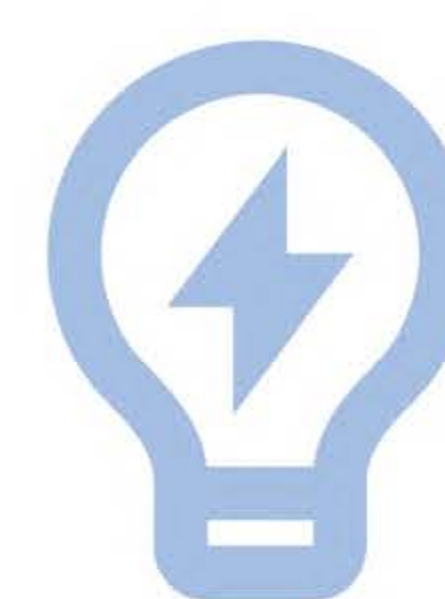
Pronti per iniziare il vostro laboratorio in CLASSE? 3,2,1... partenza!

- 1** INFORMATEVI, SCARICATE E VISIONATE TUTTO IL MATERIALE SUGGERITO SU OLIMPIADI, PARALIMPIADI E MASCOTTE (FATE ANCHE DELLE RICERCHE!)
- 2** LAVORATE IN «SQUADRA», DECIDETE LE CARATTERISTICHE DELLE VOSTRE MASCOTTE E METTETELE IN PRATICA!
- 3** LEGGETE ATTENTAMENTE LA SEZIONE «COSA FARE» E «COSA EVITARE» A PAG. 09
- 4** LIBERATE LA FANTASIA E INIZIATE A DISEGNARE



SUGGERIMENTO

*Le Mascotte riflettono la cultura della nazione da cui provengono: rappresentate **Milano e Cortina** ma anche **l'Italia intera**.*



CURIOSITÀ

*Le donne sono state ammesse a partecipare ai Giochi **a partire dal 1900**.*

COME NASCE UNA MASCOTTE

I consigli dell'esperto.

Creare una Mascotte è rendere umano un concetto astratto che sia un evento, un'azienda o una squadra di calcio. Le Mascotte ci avvicinano e ci fanno simpatizzare per esse. Proprio per questo motivo, spesso, anche se si tratta di una cosa astratta, la nostra Mascotte avrà alcune caratteristiche riconoscibili degli esseri viventi (occhi, bocca, ecc.).

Per disegnare una Mascotte adatta **bisogna per prima cosa mettersi a studiare**, farsi delle domande: qual è la storia della nazione coinvolta? Quali sono le sue tradizioni? Ci sono dei simboli già associati ad essa? Ecc. **Può essere utile farne una lista.** Seguendo questa traccia avrete accumulato un sacco di informazioni sui più diversi argomenti (sport, cultura, geografia, ecc.) ma ora **dovrete analizzarli e capirli** per ottenere quanti **più spunti possibili**. Finita questa fase, però, si deve **passare all'azione**: è il momento del **"brainstorming"**.

Qui vale tutto e **tutti devono proporre le loro idee**: anche sbagliate... magari qualcun altro le trasformerà nella soluzione vincente! In questa fase dovete anche pensare alla storia delle vostre Mascotte o, magari, sarà anche la storia a darvi l'ispirazione: non c'è un ordine giusto.

Adesso che avete un'idea, una storia e delle motivazioni **è il momento di mettersi a disegnare**: fate **tante versioni** e vedete quale si addice meglio agli usi che ne dovete fare e alla tecnica che volete usare. **E non abbiate paura di ricominciare se qualcosa non vi sembra giusto.**

Buon Lavoro!



SCANSIONAMI
PER MAGGIORI
INFORMAZIONI

FAIR PLAY

Holly Robinson, Atletica Paralimpica, Tokyo 2020.

*Dopo aver conquistato l'argento nel giavellotto a Rio 2016, i suoi occhi erano puntati sul primo premio in Giappone. Con una frizione di 40,99 m, la Kiwi ha scavalcato il campo, e quando nessuno dei suoi rivali è riuscito a eguagliare il suo sforzo, **Holly ha finalmente conquistato l'oro che stava aspettando da tempo.** È stato un momento di splendore individuale, ma la neozelandese non ha perso tempo a godersi il suo momento speciale. Holly era così grata per coloro che avevano reso possibile la competizione che dopo la sua celebrazione **si è avvicinata al tavolo degli ufficiali per ringraziarli.***

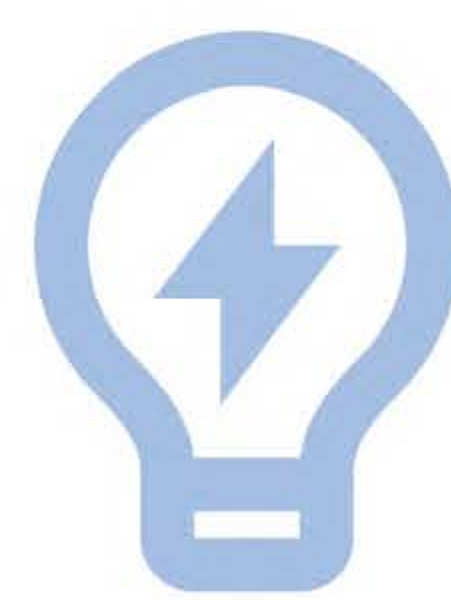
*I funzionari sono stati così toccati da questo gesto di inclusione che successivamente hanno contattato lo Chef de Mission della Nuova Zelanda per far loro sapere l'impatto che quel momento ha avuto su di loro. **Dopo il gesto di Holly, altri atleti Paralimpici della Nuova Zelanda hanno iniziato a fare lo stesso...** quando la bontà è contagiosa!*

«Se potete sognarlo,
potete farlo.»

Walt Disney

Ricapitolando:

- 1 DOMANDE FONDAMENTALI
- 2 RICERCA E STUDIO
- 3 BRAINSTORMING
- 4 PRIMI BOZZETTI E STORIE
- 5 ELABORATI DEFINITIVI



CURIOSITÀ

Le Paralimpiadi si svolgono ogni **2 anni**, dopo le Olimpiadi estive e le Olimpiadi invernali.



QUIZ

Quali sono le lingue ufficiali dei Giochi Olimpici?

Risultati a PAG. 12

MASCOTTE OLIMPICA E PARALIMPICA

Cosa fare e cosa non fare.



Da fare

- ✓ Rappresentate come AMBASSADORS i marchi di Milano Cortina 2026, restando comunque allineati con i valori dei Movimenti Olimpici e Paralimpici.
- ✓ I loghi di Milano Cortina 2026 devono essere sempre visibili nelle Mascotte (il logo dei Giochi Olimpici nella Mascotte olimpica e il logo dei Giochi Paralimpici nella Mascotte Paralimpica).
- ✓ Le Mascotte possono avere qualsiasi forma: animali, umani, elementi della natura, forme geometriche, figure astratte o inventate ecc.
- ✓ Le Mascotte dei Giochi Olimpici e Paralimpici invernali devono appartenere alla stessa famiglia in termini di design. Tuttavia, è obbligatorio una chiara differenziazione tra loro, sia nel disegno sia nella personalità e nella storia.
- ✓ Le Mascotte dei giochi Olimpici e Paralimpici invernali sono sempre legate da sentimenti nobili e virtuosi come l'amicizia e il rispetto. Descrivete il loro rapporto unico e speciale.
- ✓ Devono essere in grado di praticare tutti gli sport.
- ✓ Ogni Mascotte deve avere una sua personalità, una storia e storie da raccontare. Avere un'immagine forte, indipendentemente dalla personalità e dalla storia.
- ✓ Il design delle Mascotte deve funzionare anche senza una spiegazione. Deve creare empatia, essere autentico, innovativo, inedito e attraente.
- ✓ Devono essere espressive, dimostrare sentimenti e un vasto repertorio di emozioni, senza dover necessariamente parlare. Devono dimostrare arguzia (intelligenza, umorismo, simpatia).
- ✓ Avere energia, gioia, buon umore, essere intense, partecipative, comunicative, amichevoli.
- ✓ Devono adattarsi alle più diverse applicazioni perché saranno riprodotte in diversi modi e tecniche, prenderanno vita attraverso i costumi, saranno personaggi dei cartoni animati e storie a fumetti, diventeranno protagonisti di Videogame e campagne promozionali ecc.
- ✓ Devono poter essere rappresentate anche in dimensioni molto piccole (es. emoji).



Da evitare

- ✗ Non privilegiate alcuno sport o rappresentare attrezzature sportive specifiche per un tipo di sport, come palle, tavole, ecc.
- ✗ Non rappresentate simboli che rappresentano gruppi o cause (religione, razza, politica, ecc.).
- ✗ Non includete alcuna forma di discriminazione o pregiudizio, inclusi genere, cultura, razza, etnia o disabilità fisiche o intellettuali.
- ✗ Non includete messaggi di natura politica o religiosa, elementi che promuovono direttamente o indirettamente l'odio, la discriminazione, la violenza o il razzismo.
- ✗ Non raffigurare stereotipi di alcun tipo: per quanto riguarda l'immagine dell'Italia e degli italiani; disabilità, ecc.



CURIOSITÀ

Anche **Tarzan** ha partecipato alle Olimpiadi: **Johnny Weissmuller**, è stato un atleta che, terminata la sua carriera sportiva con **5 medaglie d'oro nel nuoto**, diventò attore recitando nel ruolo di Tarzan in ben 12 film.



QUIZ

Lo sai chi sono gli Ambassador di Milano Cortina 2026?

Risultati a PAG. 12

NOME MASCOTTE OLIMPICA



NOME MASCOTTE PARALIMPICA



TUTTI I LINK DELLE OLIMPIADI E PARALIMPIADI:



SCANSIONAMI OPPURE VAI SU
WWW.MILANOCORTINA2026.ORG



SCANSIONAMI OPPURE VAI SU
OLYMPICS.COM/EN



SCANSIONAMI OPPURE VAI SU
OLYMPICS.COM/EN/OLYMPIC-GAMES



SCANSIONAMI OPPURE VAI SU
WWW.PARALYMPIC.ORG/IPC/HISTORY



SCANSIONAMI OPPURE VAI SU
WWW.PARALYMPIC.ORG



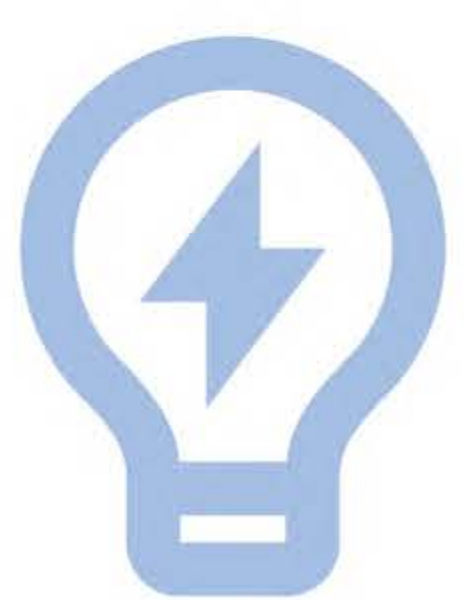
QUIZ RISPOSTE

RISPOSTA DA PAG. 08

Francesco Totti e Bebe Vio.
Totti ex capitano della Roma e Bebe Vio la campionessa di scherma paralimpica si aggiungono al dream team di cui fanno già parte Federica Pellegrini, Alberto Tomba e Deborah Compagnoni.

RISPOSTA DA PAG. 09

Le lingue ufficiali dei Giochi sono **l'inglese e il francese**, a cui si aggiunge **la lingua ufficiale del Paese che le ospita.**



CURIOSITÀ

Il "Padre" della Sport Terapia e del **Paralimpismo in Italia** è stato il dottor **Antonio Maglio**. La storia del Paralimpismo non sarebbe stata la stessa senza questo medico italiano che dedicò la vita intera al pieno recupero delle persone disabili attraverso lo sport.



CURIOSITÀ

I **giochi Olimpici Milano Cortina 2026** si aprono il 6 febbraio 2026 allo stadio **San Siro di Milano** mentre il saluto finale sarà affidato all'**Arena di Verona** il 22 febbraio.
I **giochi Paralimpici** invece, si terranno dal 6 al 15 Marzo!



CURIOSITÀ

Ai Giochi Olimpici Invernali del 1960 in California, quando i funzionari non erano sicuri se uno sciatore avesse mancato una porta nello slalom maschile, chiesero alla CBS TV se potessero rivedere una videocassetta della gara, contribuendo all'invenzione del **replay istantaneo**.

ESTRATTO DEL REGOLAMENTO

Modalità di partecipazione

- ✓ La partecipazione all'iniziativa è gratuita.
- ✓ La proposta può essere presentata **dalle ore 8.00 del giorno 04 febbraio 2022 alle ore 14.00 del giorno 25 marzo 2022** attraverso la rilevazione Concorso di idee "La scuola per le Mascotte di Milano Cortina 2026" presente all'interno della piattaforma Pimer/Monitor, accessibile al seguente percorso:
SIDI → Applicazioni SIDI → Gestione Finanziario Contabile → Monitoraggio e rendicontazione → Rilevazioni
accedendo attraverso il codice meccanografico della sede centrale d'Istituto e compilando in ogni sua parte il modulo di presentazione della domanda di adesione secondo la guida presente in piattaforma.
- ✓ La scuola potrà procedere ad un caricamento progressivo, salvare le singole modifiche, e proseguire (solo alla fine dell'inserimento in piattaforma di tutti gli elaborati prodotti dall'istituto) con un invio unitario.

Caratteristiche degli elaborati

- 1 Ogni Istituto scolastico potrà presentare un massimo di sei elaborati grafici.
- 2 Gli elaborati grafici da allegare dovranno avere le seguenti caratteristiche tecniche:
 - a. avere un formato vettoriale quale .pdf e/o non vettoriale quale .jpg;
 - b. avere una dimensione massima di 5 MB (per limitare le dimensioni dell'immagine ed evitare di superare la dimensione massima consentita, è possibile impostare lo scanner con i seguenti parametri: 72dpi - Qualità del file "media").

Criteri di valutazione

- 1 La Commissione valuta le proposte presentate secondo i seguenti criteri assegnando i punteggi nei limiti indicati:
 - a. creatività e originalità, fino a **30 punti**;
 - b. coerenza con le finalità di cui all'art. 1, fino a **30 punti**;
 - c. immediatezza e forza comunicativa, fino a **20 punti**;
 - d. esaustività della proposta, fino a **10 punti**;
 - e. riproducibilità, fino a **10 punti**.



Ogni richiesta di chiarimento relativo alla modalità di partecipazione può essere presentata tramite e-mail all'indirizzo **mascot@milanocortina2026.org** o chiamando il numero verde **800-411335**.

Per ogni richiesta di chiarimento legata all'aspetto progettuale/didattico, scrivere a **dgsip.ufficio5@istruzione.it**.

La piattaforma Monitor/Pimer prevede un'e-mail di helpdesk a cui si rimanda per problemi esclusivamente tecnici.



SCANSIONAMI PER LEGGERE IL
REGOLAMENTO COMPLETO
OPPURE VAI SU [WWW.MIUR.GOV.IT/WEB/GUEST/
CONCORSI-NAZIONALI](http://WWW.MIUR.GOV.IT/WEB/GUEST/CONCORSI-NAZIONALI)



SCANSIONAMI PER REGISTRARE LA
TUA SCUOLA
OPPURE VAI SU WWW.ISTRUZIONE.IT/ACCESSO-SIDI

RINGRAZIAMENTI

*Un grazie a tutti i dirigenti scolastici e ai docenti che
parteciperanno al progetto supportando i ragazzi
nello sviluppo del Laboratorio didattico*

*Ringraziamo gli studenti per il loro impegno e il loro
apporto creativo*



800-411335 (NUMERO VERDE)



MASCOT@MILANOCORTINA2026.ORG



MASCOT MILANOCORTINA2026



*Ministero
dell'istruzione*



Ministero dell'Istruzione

Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e di formazione

Direzione generale per lo studente, l'inclusione e l'orientamento scolastico

Ufficio V Politiche sportive scolastiche

CONCORSO DI IDEE

"La scuola per la Mascotte di MILANO CORTINA 2026"

Regolamento del Concorso

Art. 1 - Finalità

1. Dal Protocollo d'Intesa tra il Ministero dell'Istruzione (MI o Ministero) e la Fondazione Milano Cortina 2026 (Fondazione), siglato *"Per la promozione di attività educative, culturali, formative e a sostegno dei valori dello sport nelle istituzioni scolastiche autonome del territorio nazionale legate agli eventi sportivi dei Giochi olimpici e paralimpici invernali del 2026"*, nasce il concorso di idee *"La scuola per la Mascotte di Milano-Cortina 2026"* promosso dal Ministero dell'istruzione – Direzione Generale per lo studente, la partecipazione e l'orientamento scolastico - insieme con la Fondazione Milano Cortina 2026, per l'ideazione di un progetto grafico e la realizzazione di almeno due elaborati con personaggi fantastici, o legati al mondo naturale, che possano rappresentare i Giochi Olimpici e Paralimpici Invernali di Milano Cortina 2026 ("Giochi").

Art.2 - Obiettivi

1. Il Concorso intende promuovere il coinvolgimento delle Istituzioni scolastiche e delle loro alunne e studentesse, dei loro alunni e studenti nell'ideazione dei due o più personaggi, rappresentativi del rapporto tra i valori Olimpici - Paralimpici e gli sport invernali, l'ambiente, il territorio, da utilizzare come idee di progetto nella realizzazione delle Mascotte ufficiali da parte della Fondazione nelle proprie attività di comunicazione dell'evento.
2. Dalle proposte selezionate per effetto della procedura descritta agli articoli 7 e seguenti del presente bando, saranno progettate da parte della Fondazione le due o più Mascotte, attraverso uno sviluppo professionale dell'idea in termini di design e in coerenza con esigenze di *brand Identity/Vision*, le quali saranno poi identificative delle Olimpiadi e Paralimpiadi Milano Cortina 2026 nei documenti e nella relativa attività comunicativa e promozionale.
3. L'adesione al Concorso e la conseguente attività di ideazione potrà essere strumento di promozione e sensibilizzazione ed essere inserita in un percorso didattico-educativo più



Ministero dell'Istruzione

Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e di formazione

Direzione generale per lo studente, l'inclusione e l'orientamento scolastico

Ufficio V Politiche sportive scolastiche

ampio come, ad esempio, un progetto legato all'educazione civica o ad una Unità di apprendimento interdisciplinare.

4. Dall'analisi degli obiettivi del citato Protocollo d'Intesa, si delineano alcuni percorsi tematici a guida della progettazione didattica e la correlata propensione al raggiungimento dei relativi obiettivi formativi.

- **Sport ed istruzione:** incoraggiare l'avvicinamento degli studenti alla cultura dello sport, dell'ambiente, implementando il rapporto tra sport e istruzione e diffondendo la cultura della legalità, della cittadinanza attiva e del benessere.
- **Sport ed ambiente:** favorire il legame tra lo sport e il territorio, ripercorrendo la storia dei luoghi dove si svolgono i Giochi, anche al fine di affrontare i grandi temi dello sviluppo sostenibile e dell'interconnessione tra ambiente, economia e società.
- **Sport e tecnologia:** approfondire come le scoperte scientifiche e la tecnologia nello sport invernale abbiano cambiato il modo di praticarlo, tutelando la salute degli atleti, la correttezza e la sicurezza, dalle app ai dispositivi, dai rilevamenti biometrici allo studio di nuovi materiali performanti.
- **Sport e mondo del lavoro:** orientare al futuro confronto con il mondo del lavoro e dell'associazionismo, favorendo percezioni e conoscenze per mettere in relazione istruzione scolastica e mondo dello sport, diffondendo la cultura della legalità, della cittadinanza attiva, della salute.
- **Sport e storie:** trasmettere agli studenti valori e regole del mondo delle Olimpiadi e Paralimpiadi, portando nelle aule, nei laboratori, le testimonianze ed esperienze concrete sull'importanza del rispetto delle regole e la narrazione delle buone pratiche anche da parte dei testimonial.

Art. 3 - Destinatari

1. Il Concorso è aperto alla partecipazione delle scuole primarie e secondarie di primo grado, statali e paritarie, di tutto il territorio nazionale.
2. La partecipazione della scuola è ammessa per classe o per Istituto.
3. Ogni Istituto scolastico aderente nomina un referente unico di progetto.

Art. 4 - Tipologia e caratteristiche degli elaborati ammessi al Concorso

1. Gli elaborati in concorso devono essere originali, non presentate in altri concorsi o bandi e devono immaginare, analizzare, raffigurare, narrare, documentare, descrivere, interpretare uno o più aspetti che si ritengano attinenti al tema del Concorso, con il fine ultimo di



Ministero dell'Istruzione

Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e di formazione

Direzione generale per lo studente, l'inclusione e l'orientamento scolastico

Ufficio V Politiche sportive scolastiche

promuovere un processo formativo integrale della persona dello studente attraverso lo sport e di rappresentare, nel modo che gli studenti riterranno più opportuno, le Mascotte che identifichino gli eventi dei Giochi.

2. Ogni elaborato grafico deve contenere almeno due idee progettuali (coppia di mascotte) entrambe con un "nome" e raffigurare una i Giochi Olimpici, un'altra i Giochi Paralimpici Invernali di Milano Cortina 2026.

3. Ogni elaborato grafico deve prevedere una descrizione (in un'area dedicata della piattaforma di caricamento degli elaborati) del percorso progettuale o dello storytelling delle idee stesse.

4. Al momento del caricamento di ogni elaborato grafico, deve essere indicato il segmento scolastico nel quale è stato realizzato: Primaria, Secondaria di I grado o Primo Ciclo (l'Istituto).

5. Ogni Istituto scolastico potrà presentare un massimo di **sei elaborati grafici**.

6. Gli elaborati grafici da allegare dovranno avere le seguenti caratteristiche tecniche:

- avere un formato vettoriale quale **.pdf** e/o non vettoriale quale **.jpg**;
- avere una dimensione massima di 5 MB (per limitare le dimensioni dell'immagine ed evitare di superare la dimensione massima consentita, è possibile impostare lo scanner con i seguenti parametri: 72dpi - Qualità del file "media").

7. Le immagini dovranno:

- essere originali, con una forte riconoscibilità, in grado di trasmettere la "visione" che è alla base del ruolo ricoperto dagli sport invernali e la loro identità;
- avere una buona versatilità di utilizzo anche in dimensioni ridotte senza perdita di leggibilità ed efficacia comunicativa, su qualsiasi soluzione editoriale e promozionale sia di natura cartacea sia digitale, fra le quali principalmente: portale web, social media, locandine e manifesti, carta intestata, segnaletica stradale, vetrofanie e personalizzazione automezzi, pubblicazioni editoriali, audiovisive e multimediali, merchandising e gadget vari;
- nella loro versione a colori essere facilmente riproducibili anche in versione monocromatica senza che ciò comporti una diminuzione della sua efficacia comunicativa;
- essere distintive e sviluppate espressamente per il Concorso;
- poter essere realizzate con qualsiasi tecnica tipografica, tenendo conto, al riguardo, che verranno utilizzate per le più svariate applicazioni (manifesti, locandine, sito internet, materiale promozionale e pubblicitario, etc.);
- essere inedite, non infrangere o violare diritti di terzi, inclusi, ma non solo, copyright, marchi, brevetti e qualsiasi altro titolo di proprietà intellettuale;



Ministero dell'Istruzione

Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e di formazione

Direzione generale per lo studente, l'inclusione e l'orientamento scolastico

Ufficio V Politiche sportive scolastiche

- non contenere effigi o fotografie o elementi identificativi senza autorizzazione.
8. È possibile reperire informazioni sui Giochi e sulle attività di Milano Cortina 2026 al link <https://www.milanocortina2026.org/it/>.

Art. 5 - Modalità di partecipazione

1. La partecipazione all'iniziativa è gratuita.
2. La proposta può essere presentata **dalle ore 8.00 del giorno 4 febbraio 2022 alle ore 14.00 del giorno 25 marzo 2022** attraverso la rilevazione Concorso di idee "La scuola per la Mascotte di Milano Cortina 2026" presente all'interno della piattaforma Pimer/Monitor, accessibile al seguente percorso "SIDI → Applicazioni SIDI → Gestione Finanziario Contabile → Monitoraggio e rendicontazione → Rilevazioni", accedendo attraverso il codice meccanografico della sede centrale d'Istituto e compilando in ogni sua parte il modulo di presentazione della domanda di adesione secondo la guida presente in piattaforma.
3. La scuola potrà procedere ad un caricamento progressivo, salvare le singole modifiche, e proseguire (solo alla fine dell'inserimento in piattaforma di tutti gli elaborati prodotti dall'istituto) con un invio unitario.
4. Ogni richiesta di chiarimento relativo alla modalità di partecipazione può essere presentata tramite e-mail all'indirizzo mascot@milanocortina2026.org o chiamando il numero verde 800-411335.
5. Per ogni richiesta di chiarimento legata all'aspetto progettuale/didattico, scrivere a dgsip.ufficio5@istruzione.it.
6. La piattaforma Monitor/Pimer prevede al suo interno un box di assistenza a cui si rimanda per problemi esclusivamente tecnici.

Art. 6 - Incompatibilità e condizioni di esclusione

1. Sono motivo d'esclusione dalla partecipazione al Concorso:
 - la presentazione della domanda con modalità diverse da quelle sopra specificate;
 - domanda incompleta o mancata presentazione degli elaborati prescritti dal presente regolamento.

Art. 7 - Procedura di valutazione degli elaborati

1. La procedura di selezione è organizzata in due fasi:
 - I. una prima fase di selezione a livello regionale.



Ministero dell'Istruzione

Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e di formazione

Direzione generale per lo studente, l'inclusione e l'orientamento scolastico

Ufficio V Politiche sportive scolastiche

- II. una seconda fase di selezione nazionale effettuata da un'apposita Commissione di valutazione definita dall'articolo 9 di questo regolamento.

Art. 8 Selezione regionale - fase 1

1. La prima fase di selezione è svolta a livello regionale, a cura di un Gruppo di lavoro costituito presso ciascun Ufficio scolastico regionale (o Provincia autonoma), composto da due Referenti territoriali di educazione fisica e sportiva e dal Coordinatore regionale di educazione fisica e sportiva con funzioni di coordinamento, che seleziona tre idee progettuali trasmettendo i risultati al Ministero, entro il 15 aprile 2022.

Art. 9 Commissione di valutazione - fase 2

1. La seconda fase di selezione è svolta da un'apposita Commissione esaminatrice, composta dal dirigente dell'Ufficio V, Politiche sportive scolastiche della DGSIOS, o suo delegato, due rappresentanti del Ministero dell'istruzione e da tre rappresentanti della Fondazione Milano Cortina 2026, cui potranno essere aggiunti componenti esperti o tecnici.
2. La Commissione valuta gli elaborati preselezionati nella fase 1 e sceglie a suo insindacabile giudizio le dieci coppie di elaborati grafici che rappresenteranno le idee per lo sviluppo delle due soluzioni finali (una per i Giochi Olimpici e una per i Giochi Paralimpici) in termini di design da parte della Fondazione Milano Cortina 2026.
3. Il giudizio della Commissione è motivato, inappellabile e insindacabile.
4. La partecipazione alla Commissione è a titolo gratuito e non comporta alcun onere per l'Amministrazione.

Art. 10 – Selezione dei progetti

1. La Commissione valuta le proposte presentate secondo i seguenti criteri assegnando i punteggi nei limiti indicati:
 - a. creatività e originalità, fino a 30 punti;
 - b. coerenza con le finalità di cui all'art. 1, fino a 30 punti;
 - c. immediatezza e forza comunicativa, fino a 20 punti;
 - d. esaustività della proposta, fino a 10 punti;
 - e. riproducibilità, fino a 10 punti.
2. Tutti i materiali trasmessi con le proposte presentate non saranno restituiti.

Art. 11 - Fase finale

1. Il concorso si conclude con la formalizzazione della fase 2 e la comunicazione alle Scuole dell'esito delle dieci coppie di idee progettuali selezionate.

Ufficio V – Politiche sportive scolastiche Dirigente: Dr.ssa Paola Deiana	06/5849 2764 – 2826 dgsip.ufficio5@istruzione.it
--	---



Ministero dell'Istruzione

Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e di formazione

Direzione generale per lo studente, l'inclusione e l'orientamento scolastico

Ufficio V Politiche sportive scolastiche

2. Degli elaborati vincitori sarà data comunicazione nel sito del Ministero dell'istruzione.
3. Dagli elaborati selezionati, potranno essere sviluppate professionalmente in termini di design dalla Fondazione Milano Cortina 2026, due soluzioni da presentare al pubblico nel corso di un importante evento di rilievo nazionale per essere votate attraverso un meccanismo di digital engagement.

Art. 12 - Cessione dei diritti e trattamento dei dati

1. Ai sensi del R.D. n. 633 del 1941, la Fondazione detiene il diritto esclusivo di utilizzo e riproduzione anche commerciale degli elaborati, con facoltà di cessione degli stessi a terzi quali ad esempio il Comitato Olimpico Internazionale ("CIO"), il Comitato Paralimpico Internazionale ("IPC"), loro affiliati, partner, etc. La Fondazione potrà concedere, a concorso concluso, l'uso di alcune opere affinché siano utilizzate per campagne informative e di sensibilizzazione realizzate dal Ministero dell'Istruzione, sue articolazioni, Istituzioni scolastiche e enti in house, per fini didattico-formativi volti alla diffusione e alla promozione dei valori dello sport, escludendo ogni utilizzo commerciale.
2. L'invio dell'opera per la partecipazione al concorso, pertanto, implica il trasferimento, senza limiti territoriali e di durata, di tutti i diritti sull'opera stessa a Fondazione Milano Cortina 2026, quali a titolo meramente esemplificativo e non esaustivo i diritti di comunicazione al pubblico, elaborazione, modificazione, riproduzione, trasmissione su qualsiasi media e supporto, trasferimento a terzi e solleva il Ministero dell'istruzione e la Fondazione stessa da tutte le responsabilità, costi e oneri di qualsiasi natura, che dovessero essere sostenuti qualora il contenuto dell'opera dovesse anche in futuro risultare in contrasto con le previsioni del presente regolamento. È, pertanto, garantita la piena e illimitata disponibilità delle opere in capo a Fondazione, al Comitato Olimpico Internazionale e al Comitato Paralimpico Internazionale per la promozione del movimento Olimpico e del movimento Paralimpico. I dati personali dei partecipanti sono trattati ai sensi del Regolamento generale sulla protezione dei dati - Regolamento (UE) 2016/679 del Parlamento europeo e del Consiglio del 27 aprile 2016.

Art. 13 - Clausola di Responsabilità e Accettazione

1. I proponenti si assumono ogni responsabilità in merito all'originalità dei propri progetti. L'iscrizione al Concorso, tramite l'Istituzione scolastica di appartenenza, comporta l'accettazione incondizionata del presente regolamento, al quale il Ministero si riserva di apportare eventuali modifiche per cause di forza maggiore.



Ministero dell'Istruzione

Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e di formazione

Direzione generale per lo studente, l'inclusione e l'orientamento scolastico

Ufficio V Politiche sportive scolastiche

Art. 14 - Diritti di Proprietà Intellettuale relativi ai Giochi

1. Non è consentito, se non in misura di quanto sia strettamente necessario per presentare la propria idea nell'ambito del presente regolamento, l'uso delle proprietà intellettuali del CIO, dell'IPC e di Milano Cortina 2026, quali i cinque cerchi, gli agitos e i loghi di Milano Cortina 2026.
2. I partecipanti sono tenuti a non associare il proprio nome e/o immagine ai Giochi, alla Fondazione e al Movimento Olimpico e/o Paralimpico, salva specifica e preventiva autorizzazione scritta da richiedere di volta in volta alla Fondazione.