

REGOLAMENTO CAMPIONATI ITALIANI DI ROBOTICA a.s.2025-2026

Il Ministero dell'Istruzione e del Merito (MIM) – Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e formazione – Direzione generale per gli ordinamenti scolastici, la formazione del personale scolastico e la valutazione del sistema nazionale di istruzione, e l'ente aggiudicatario per l'organizzazione a IG Students S.r.l. Impresa Sociale organizzano la Decima edizione dei Campionati Italiani di Robotica per l'anno scolastico 2025/2026.

La competizione è finalizzata a promuovere e sviluppare l'interesse degli studenti per le discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche (STEM), con particolare riferimento alla robotica, all'automazione e alle tecnologie digitali, nonché a favorire una qualificata occasione di incontro con il mondo dell'innovazione tecnologica e di confronto tra le diverse realtà scolastiche del territorio nazionale.

I Campionati Italiani di Robotica costituiscono, a pieno titolo, attività didattica. Inoltre, per gli studenti frequentanti il secondo biennio e l'ultimo anno delle istituzioni scolastiche secondarie di secondo grado, la partecipazione alla competizione viene riportata nel curriculum digitale dello studente secondo la normativa vigente.

I Campionati sono inseriti nel programma annuale di promozione delle eccellenze.

L'organizzazione dei Campionati Italiani di Robotica è curata in tutte le sue fasi da IG Students S.r.l. Impresa Sociale in raccordo con la Direzione generale per gli ordinamenti scolastici, la formazione del personale scolastico e la valutazione del sistema nazionale di istruzione

1. Destinatari

I Campionati sono **gare di squadra** rivolte alle studentesse e agli studenti degli istituti secondari di secondo grado italiani, statali e paritari.

Ogni squadra dovrà essere composta da un minimo di 3 e un massimo di 20 studenti coordinati da un docente tutor (in caso di selezione alla finale potranno partecipare all'evento 3 studenti e un docente).

2. Finalità

La competizione mira a rafforzare la didattica laboratoriale e lo sviluppo di nuove conoscenze e competenze innovative nelle discipline scientifiche. Promuove il pensiero creativo, il problem solving e le competenze digitali attraverso la progettazione di artefatti virtuali e materiali. Favorisce percorsi interdisciplinari e pluridisciplinari, con particolare riferimento all'apprendimento in ambito STEM, sostenendo l'orientamento alle carriere scientifiche e l'attivazione di percorsi didattici inclusivi e partecipativi.

I Campionati di Robotica rappresentano un'importante occasione per docenti e studenti di operare con modalità di lavoro, finalità formative, processi e i metodi didattici innovativi. La progettazione dei Campionati è orientata alla creazione di un contesto educativo strutturato, che si sviluppa in luoghi significativi quali scuole e spazi dedicati, e che coinvolge, oltre a docenti e studenti, anche esperti del settore, mentor e figure ispiratrici provenienti da contesti territoriali e professionali differenti.

3. Funzioni del Referente d'Istituto

Il Dirigente Scolastico di ogni scuola che intenda partecipare ai Campionati individua tra i propri docenti un Referente d'istituto con il compito di:

- iscrivere la propria scuola e le squadre partecipanti;
- svolgere attività di supporto agli studenti per il caricamento del progetto in piattaforma e vigila sul rispetto delle regole di creazione degli elaborati;

4. Organizzazione dei Campionati

Modalità di iscrizione e individuazione dei partecipanti

Le scuole che intendono partecipare ai Campionati individuano le squadre rispettando il seguente percorso:

- il Referente d'istituto iscrive la scuola e le squadre partecipanti sul sito dei Campionati: www.campionatidirobotica.it dal **26 gennaio al 9 marzo 2026**;
- Ogni caricamento di dati effettuato dopo le ore 23.59 del 9 marzo 2026 non sarà preso in considerazione.

Gli elenchi delle squadre regolarmente iscritte alla prima fase saranno pubblicati sul sito dei Campionati (www.campionatidirobotica.it).

Sviluppo e caricamento del progetto robotico

Il tema di questa edizione è il “GIOCO”

I team dovranno progettare e realizzare un prototipo robotico o tecnologico (anche con piattaforme semplici o simulazioni digitali) che rientrano nelle seguenti tre categorie (per scopo):

- **Imparare giocando**
Progetta un gioco con robot che trasmetta conoscenze o competenze in modo efficace, accessibile e coinvolgente, con un approccio che combina istruzione e intrattenimento per rendere l'apprendimento più coinvolgente e divertente.
- **Inventa il tuo gioco**
Crea un gioco originale in cui il robot è parte essenziale delle regole e delle meccaniche di gioco.
- **Gioca ed emoziona**
Realizza un'esperienza di gioco immersiva e interattiva in cui il robot coinvolge il pubblico sul piano sensoriale ed emotivo.

Ogni scuola può presentare un solo progetto per categoria.

Il progetto potrà essere sviluppato con qualsiasi tecnologia (hardware e/o software), purché accompagnato da una documentazione multimediale da caricare sulla piattaforma dedicata.

Ogni team dovrà caricare entro il **6 aprile 2026**:

- Un video di presentazione del progetto (max 3 minuti);
- Una scheda tecnica (.pdf) con descrizione dell'obiettivo, strumenti utilizzati, codice (se presente);
- Eventuali foto, simulazioni o altri materiali utili alla valutazione.

I progetti finalisti che parteciperanno all'evento conclusivo saranno selezionati e comunicati entro il **18 Aprile 2026**.

6. Selezione dei finalisti

La giuria, nominata dal Comitato tecnico-scientifico, avrà il compito di esaminare e valutare i team ammessi alla fase semifinale e finale, valutando la completezza dei progetti presentati, nonché la loro originalità e il livello di innovazione.

Nella **semifinale** verrà effettuata una valutazione degli elaborati caricati sulla piattaforma dedicata, tra quelli inseriti saranno selezionati i 7 progetti con punteggio più alto per ogni categoria, che passeranno alla fase finale.

Tutti i progetti ricevuti saranno valutati secondo i seguenti criteri:

- Innovazione tecnologica e creatività (30%)
- Coerenza con il tema (40%)
- Chiarezza della documentazione (10%)
- Chiarezza della presentazione (20%)

Le decisioni finali della Giuria e del Comitato tecnico-scientifico sono insindacabili.

7. Fase Nazionale

I team selezionati saranno invitati a presentare il proprio progetto durante la finale nazionale che si svolgerà a Cattolica (RN) nel mese di **maggio 2026**, la data precisa sarà comunicata in tempo utile per la partecipazione.

Durante la gara nazionale, ogni squadra sarà chiamata a presentare il **prototipo del proprio progetto** alla giuria, illustrando quanto realizzato, le soluzioni tecniche adottate, le fasi di progettazione e programmazione. I giudici valuteranno i progetti sulla base dei criteri stabiliti dal regolamento, tenendo conto sia degli aspetti tecnici e innovativi sia della capacità di problem solving e di lavoro di squadra.

Al termine del processo di valutazione della giuria, verranno proclamati **tre team vincitori**, il migliore per ciascuna categoria in gara.

I costi di viaggio per la partecipazione alla finale saranno a carico dei partecipanti. Il vitto e l'alloggio (un docente e massimo 3 studenti per team) saranno a carico di IG STUDENTS S.r.l. - Impresa Sociale.

8. Premi

I nominativi degli studenti facenti parte della squadra vincitrice, previo assenso, verranno inseriti nell'albo delle eccellenze. L'ente aggiudicatario ha la responsabilità di trasmettere al Ministero i dati nelle modalità che saranno indicate al referente. Le scuole delle squadre vincitrici percepiranno un premio in denaro, determinato dal Ministero dell'Istruzione e del Merito secondo quanto previsto dal decreto ministeriale di valorizzazione delle eccellenze.

Inoltre, alla squadra vincitrice della propria categoria verrà corrisposto un assegno di studio deciso dall'ente aggiudicatario dei Campionati.

Potranno inoltre essere assegnate menzioni speciali ai progetti ritenuti di particolare rilievo. Tutti i partecipanti riceveranno un attestato di partecipazione.

5. Formazione

I Campionati di Robotica rappresentano un'opportunità per promuovere percorsi formativi mirati, a supporto dello sviluppo e del miglioramento delle competenze di studenti e docenti.

A tal fine, saranno organizzate attività informative e formative dedicate:

- un incontro in webinar per supportare i docenti tutor sulle specifiche della Competizione e sulla presentazione dei progetti;
- due momenti di formazione online aperti a tutti gli studenti partecipanti e ai docenti, dedicati ai temi dell'intelligenza artificiale e alla robotica, con contributi e approfondimenti di esperti del settore;
- un momento di formazione in presenza dedicato alla robotica, con focus e approfondimento tematico, rivolto alle squadre finaliste.

Durante i due giorni di gara finale è programmata una lectio magistralis per i docenti accompagnatori, tenuta da un esperto e volta ad approfondire metodologie, scenari applicativi e prospettive di innovazione nel campo delle tecnologie emergenti.

9. Accettazione del Regolamento

All'atto delle iscrizioni, la scuola partecipante dovrà, nel modulo di iscrizione, confermare l'accettazione del presente regolamento.

10. Privacy

L'ente aggiudicatario, quale responsabile della privacy, avrà cura di acquisire puntualmente per ciascun partecipante l'assenso per il trattamento dei dati dei partecipanti e l'autorizzazione all'uso delle immagini per fini istituzionali, dando opportuna informativa.

11. Contatti e informazioni

Per chiarimenti o supporto alla candidatura è possibile scrivere a:

info generali: campionati@asse4.it

supporto tecnico in piattaforma: campionatidirobotica@igstudents.it

