

Regolamento DigComplAdi

Sfida Nazionale sulle Competenze di Cittadinanza Digitale

Finalità e obiettivi

La competizione nazionale DigComplAdi, gara nazionale ideata da Skill on Line S.r.l., ente di formazione accreditato MIM, ha l'obiettivo di promuovere lo sviluppo delle competenze di cittadinanza digitale degli studenti, in coerenza con il framework europeo DigComp.

L'iniziativa intende favorire l'apprendimento attraverso dinamiche competitive e collaborative, stimolando il pensiero critico, il problem solving e l'uso consapevole delle tecnologie digitali, anche in relazione ai temi dell'Intelligenza Artificiale e in linea con il framework europeo DigComp.

Il nostro target di riferimento sono gli studenti della Scuola secondaria di I e II Grado.

La gara si ispira al modello delle competizioni nazionali studentesche e si propone come iniziativa finalizzata a valorizzare e potenziare le competenze entro il perimetro dell'attività didattica ordinaria, articolandosi in più fasi successive fino alla selezione dei migliori studenti a livello nazionale.

Destinatari

Possono partecipare alla gara tutti gli studenti della Scuola secondaria di I Grado e di II Grado, i quali parteciperanno a due differenti categorie di gara, entrambe calibrate sulle reali competenze dei ragazzi.

La gara sarà, dunque, suddivisa in due categorie:

- Competizione Junior: studenti della Scuola Secondaria di I Grado;
- Competizione Senior: studenti della Scuola Secondaria di II Grado.

Modalità di partecipazione

L'iscrizione alla competizione è effettuata dall'Istituto scolastico, previa accettazione del presente regolamento.

Il termine ultimo per iscriversi alla competizione è 31/01/2027.

Qualora il numero di scuole iscritte ecceda il limite previsto, saranno ammesse alla competizione un massimo di n. 30 scuole per ciascuna Regione, secondo l'ordine cronologico di iscrizione.

Non è previsto un numero limite di studenti partecipanti alla gara: potranno iscriversi alla prima fase di gara tutti gli studenti che desiderano mettersi in gioco e testare le loro competenze di Cittadinanza Digitale e di Intelligenza Artificiale.

L'Istituto è responsabile del coordinamento delle attività e dei rapporti con l'organizzazione interna alla scuola. È incaricato di raccogliere le adesioni degli studenti e di comunicarle allo staff di Skill on Line.

Ciascuna fase della competizione si svolgerà online al fine di agevolare gli studenti, e verrà coordinata dai certificatori esperti di Skill on Line.

La partecipazione degli studenti è volontaria e comporta l'accettazione del presente regolamento:

- lo studente deve partecipare ad ogni fase della competizione, salvo infortuni e/o impedimenti personali improrogabili;
- lo studente deve impegnarsi, qualora decida di iscriversi alla gara, a partecipare in modo trasparente per non compromettere la partecipazione alle fasi successive agli studenti meritevoli;
- qualora lo studente superi una sfida, s'impegna a partecipare ad ogni step successivo.

Modalità di partecipazione e kit “Borsa di Studio DigComp”

Successivamente all'iscrizione dell'Istituto, Skill on Line provvederà a trasmettere alla segreteria scolastica i codici d'accesso destinati agli studenti partecipanti alle DigCompAdi. Sarà cura dell'Istituto garantire la corretta distribuzione delle singole credenziali a ciascun partecipante.

Contestualmente, l'Istituto riceverà n. 10 kit "Borsa di Studio DigComp" (comprensivi di sacca brandizzata, attestato di partecipazione, adesivi, cappellino, portabadge e brochure informativa), ciascuno dei quali sarà assegnato, al termine della prima fase di gara, agli studenti vincitori.

Struttura della competizione

Le DigCompAdi vengono disputate in tre manches identificabili in:

- Fase Uno: gara individuale nella propria scuola;
- Fase Due: gara a squadre regionale;
- Fase Tre: gara a squadre nazionale.

1. Fase Uno

L'attivazione della presente fase è facoltativa. L'Istituto si riserva il diritto di assegnare direttamente la borsa di studio a n. 10 studenti meritevoli, ammettendoli di diritto alla fase successiva sulla base di criteri definiti internamente dall'Istituzione Scolastica, oppure di procedere con lo svolgimento ordinario della gara per la determinazione dei vincitori.

La Fase Uno si svolge a livello di Istituto ed è individuale. Partecipano solo gli studenti dell'Istituto iscritti alla gara e si sfidano tra di loro suddivisi nelle due categorie:

- categoria Junior;
- categoria Senior.

La prova sarà da svolgere entro e non oltre le ore 23.59 di sabato 27 febbraio 2027, in modalità online, tramite piattaforma Aula01 di proprietà dell'organizzazione.

La prova consiste in un test online basato su tutte le 5 aree tematiche del [framework DigComp 2.2](#).

Al termine della gara, gli esperti di Skill on Line analizzeranno i risultati e verrà stilata una graduatoria per ciascuna categoria (Junior e Senior) basata sul criterio dei punteggi più alti riportati nel minor tempo. Stilata la graduatoria, verranno comunicati all'Istituto i nomi dei vincitori.

Accedono alla fase successiva i primi n. 10 studenti classificati per ciascun Istituto¹.

Ciascun vincitore consegue il premio individuale consistente nel kit "Borsa di Studio DigComp", secondo le specifiche riportate al paragrafo pertinente.

1.1 Modalità di svolgimento della gara

Categoria Junior

La prova consiste nella somministrazione di n. 40 quesiti relativi alle competenze previste dal framework DigComp 2.2. I partecipanti dispongono di un tempo massimo di 45 minuti per il completamento della prova.

¹ Verranno comunicati i nominativi anche degli studenti classificati 11°, 12° e 13° come riserve qualora i vincitori della prima fase non potessero partecipare anche alle competizioni successive.

Categoria Senior

La prova consiste nella somministrazione di n. 40 quesiti relativi alle competenze previste dal framework DigComp 2.2. I partecipanti dispongono di un tempo massimo di 45 minuti per il completamento della prova.

Ogni studente iscritto appartenente sia alla categoria Junior sia alla categoria Senior ha a disposizione un massimo di 10 tentativi per lo svolgimento del test. Ai fini della graduatoria finale, sarà considerato esclusivamente il miglior risultato ottenuto, ovvero il punteggio più alto realizzato nel minor tempo.

2. Fase Due

La Fase Due si svolge a livello regionale ed è a squadre.

Anche questa è suddivisa nelle due categorie Junior e Senior.

Ogni Istituto partecipa con una squadra composta dai 10 studenti vincitori della fase precedente, che ora sono uniti in un'unica squadra che gareggia a nome della scuola.

Qualora uno o più membri del team siano impossibilitati a partecipare, è consentita la sostituzione con i soli studenti riserva previamente censiti. La variazione dovrà essere formalmente notificata allo staff di Skill on Line prima dell'inizio della prova. Il partecipante subentrato subentrerà a tutti gli effetti nelle posizioni e nei diritti del componente sostituito.

La prova consiste nella somministrazione dell'esame per il conseguimento della certificazione DigComp 2.2. Al fine di garantire la regolarità, l'integrità e l'imparzialità della procedura d'esame, la sessione si svolgerà sotto la supervisione e il monitoraggio continuo di un sistema di proctoring automatico.

La prova si svolgerà in modalità online in una finestra di tempo compresa tra l'8 marzo e il 24 marzo 2027.

Il termine ultimo per svolgere la prova è entro e non oltre le ore 23.59 di mercoledì 24 marzo 2027.

Conclusa la manche, la commissione tecnica di Skill on Line analizza i risultati e verrà stilata per ciascuna categoria la graduatoria regionale secondo i criteri di cui al Paragrafo 2.2 basata sul criterio dei punteggi più alti riportati complessivamente nelle 5 aree tematiche nel minor tempo

2.1 Modalità di svolgimento della gara

Per entrambe le categorie, Junior e Senior, la prova consiste nel sostenimento dell'esame per la certificazione DigComp 2.2. La partecipazione alla sessione avverrà a titolo gratuito mediante la fruizione del *voucher* associato alla "Borsa di Studio DigComp".

Le istruzioni operative e le modalità di dettaglio per l'accesso alla prova saranno tempestivamente trasmesse agli studenti ammessi all'esito della fase precedente.

2.2 Squadra vincitrice della manche di gara

La classifica finale di ciascuna categoria sarà determinata calcolando, per ogni squadra, il punteggio complessivo derivante dalla somma dei livelli di certificazione DigComp 2.2 conseguiti dai singoli componenti, unitamente alla somma delle relative percentuali di superamento ottenute.

La graduatoria ufficiale verrà formata secondo l'ordine decrescente del punteggio totale così calcolato.

In caso di parità di punteggio complessivo tra due o più squadre, prevarrà la squadra che avrà impiegato il minor tempo totale aggregato per il completamento delle prove d'esame.

Inoltre, a tutti gli studenti della Categoria Junior che conseguiranno all'esame un livello pari o superiore a 4 verrà conferito un premio individuale consistente in un tablet. Analogamente, per la Categoria Senior il medesimo riconoscimento spetterà agli studenti che avranno conseguito un livello pari o superiore a 6.

3. Fase Tre

La Fase Tre si svolge a livello nazionale.

Per ogni Regione partecipano le squadre vincitrici per le Junior e Senior. Gli studenti si sfidano, sempre in modalità online, con i campioni di tutta Italia al fine di dare prova delle loro avanzate competenze di cittadinanza digitale.

La prova si svolgerà in modalità online in una finestra di tempo compresa tra il 3 maggio e il 19 maggio 2027.

Il termine ultimo per svolgere la prova è entro e non oltre le ore 23.59 di mercoledì 19 maggio 2027.

3.1 Modalità di svolgimento della gara

Per entrambe le categorie, Junior e Senior, la prova consiste nel sostenimento dell'esame per la certificazione DigComp 3.0. La partecipazione alla sessione avverrà a titolo gratuito mediante la fruizione del *voucher* ottenuto con il superamento della fase di gara precedente.

Le istruzioni operative e le modalità di dettaglio per l'accesso alla prova saranno tempestivamente trasmesse agli studenti ammessi all'esito della fase precedente.

3.2 Squadra vincitrice della manche di gara

La classifica finale di ciascuna categoria sarà determinata calcolando, per ogni squadra, il punteggio complessivo derivante dalla somma dei livelli di certificazione DigComp 3.0

conseguiti dai singoli componenti, unitamente alla somma delle relative percentuali di superamento ottenute.

La graduatoria ufficiale verrà formata secondo l'ordine decrescente del punteggio totale così calcolato.

In caso di parità di punteggio complessivo tra due o più squadre, prevarrà la squadra che avrà impiegato il minor tempo totale aggregato per il completamento delle prove d'esame.

Le prime due squadre che si attestano rispettivamente a primo e secondo posto della rispettiva categoria, conseguiranno il titolo di Campioni Nazionali.

Privacy e trattamento dati

La partecipazione alla competizione comporta il trattamento dei dati personali degli studenti partecipanti, ai sensi del Regolamento (UE) 2016/679 (GDPR) e della normativa nazionale vigente.

I dati personali saranno trattati da Skill on Line, in qualità di titolare del trattamento, esclusivamente per finalità connesse all'organizzazione e gestione della competizione, nonché per l'adempimento di obblighi amministrativi e normativi.

I dati trattati includono: nome, cognome, Istituto di appartenenza, classe, risultati delle prove.

Gli interessati possono esercitare i diritti previsti dagli articoli 15 e seguenti del GDPR (accesso, rettifica, cancellazione, limitazione del trattamento) contattando il titolare del trattamento ai recapiti indicati.

Pubblicazione risultati

Fase 1: l'Istituto riceverà a mezzo posta elettronica la comunicazione ufficiale recante i nominativi dei dieci (10) studenti vincitori e delle relative riserve. Tale notifica consentirà all'Istituto di assegnare ai beneficiari il kit "Borsa di Studio", garantendo loro l'accesso al percorso formativo DigComp 2.2 e la fruizione del relativo voucher d'esame.

Fase 2: l'Istituto riceverà via e-mail l'elenco dei dieci (10) studenti vincitori, unitamente ai voucher individuali per il sostenimento dell'esame di certificazione DigComp 3.0.

Fase 3: gli Istituti vincitori riceveranno a mezzo posta elettronica la notifica formale dell'esito della gara, corredata dalle disposizioni operative e dalle indicazioni di dettaglio necessarie alla partecipazione dei propri studenti alla Summer School in palio.

Criteri di valutazione

Al fine di stilare la graduatoria della competizione, i risultati conseguiti dai partecipanti saranno valutati sulla base di criteri oggettivi, trasparenti e uniformi per tutti i concorrenti. La graduatoria sarà determinata tenendo conto sia del livello di accuratezza delle risposte fornite, quale principale indicatore delle competenze dimostrate, sia del tempo impiegato per completare il test, quale elemento idoneo a valorizzare la rapidità di elaborazione e di applicazione delle conoscenze in contesti digitali.

Tali criteri sono stati individuati al fine di premiare non solo la correttezza delle risposte, ma anche l'efficienza nell'esecuzione della prova.

La graduatoria sarà pertanto ordinata secondo i seguenti criteri:

Fase uno:

1. maggior numero di risposte corrette;
2. in caso di parità nel numero di risposte corrette, minor tempo impiegato per il completamento del test e percentuale di raggiungimento dei livelli.

Qualora si verificano situazioni di pari merito assoluto, determinate dall'uguale numero di risposte corrette e dall'identico tempo di completamento della prova, e che coinvolgono studenti al decimo posto della graduatoria, i partecipanti interessati saranno collocati a pari merito nella graduatoria finale. In tale eventualità, Skill On Line assegnerà ulteriori borse di studio o premi aggiuntivi ai partecipanti ex aequo, in modo da garantire il riconoscimento del merito di tutti i concorrenti che abbiano conseguito il medesimo risultato. Le modalità di assegnazione delle eventuali borse di studio aggiuntive saranno definite e comunicate da Skill On Line all'Istituto.

Inoltre, gli studenti classificatisi all'undicesimo, dodicesimo e tredicesimo posto della graduatoria potranno essere individuati quali riserve per le successive fasi regionali e nazionali della competizione. Essi potranno subentrare ai componenti della squadra titolare qualora uno o più di questi risultino impossibilitati a partecipare, per qualsiasi motivo, alle relative gare.

Fase due e Fase tre:

1. Maggior punteggio complessivo di squadra (somma algebrica dei livelli e delle percentuali individuali);
2. In caso di parità di punteggio di squadra, minor tempo complessivo aggregato impiegato dai componenti per completare la prova.

Si precisa che la disciplina relativa all'erogazione di premi ex aequo e all'individuazione formale dei candidati classificati dall'11° al 13° posto quali riserve è applicabile esclusivamente alla Fase Uno.

Per la Fase Due e la Fase Tre, l'eventuale sostituzione dei componenti della squadra titolare resta regolata unicamente dalle disposizioni di cui al Paragrafo 2, mediante l'impiego dei candidati già censiti quali riserve all'esito della Fase Uno. Per la Fase Tre non è previsto l'ulteriore ripescaggio o l'individuazione di riserve aggiuntive.

Premi e riconoscimenti

I premi sono assegnati distintamente per ciascuna fase della competizione e per entrambe le categorie (Junior e Senior).

Fase Uno – Gara Individuale nella propria scuola

Agli studenti classificati ai primi n. 10 posti di ciascun Istituto è attribuita la Borsa di Studio DigComp, consistente in:

- Percorso formativo DigComp: corso DigComp in autoformazione (videolezioni, esercitazioni e simulazioni d'esame) fruibile sulla piattaforma Aula01;
- Sistema di supporto con chatbot attivi h24, progettati per assistere gli studenti lungo il percorso formativo e per misurare le competenze acquisite con quiz di autovalutazione finalizzati alla preparazione dell'esame;
- Voucher per sostenere l'esame di certificazione DigComp 2.2, validato da Accredia.

Fase Due – Gara Regionale

A ciascuno degli studenti delle squadre vincitrici a livello regionale è attribuito un voucher d'esame a titolo gratuito per lo svolgimento della certificazione DigComp 3.0.

Unitamente a quanto sopra, l'assegnazione di un tablet a titolo di premio individuale è subordinata al raggiungimento delle seguenti soglie di punteggio:

- Categoria Junior: conseguimento di un livello pari o superiore a 4;
- Categoria Senior: conseguimento di un livello pari o superiore a 6

Fase Tre – Gara Nazionale²

Le squadre classificate ai primi 2 posti a livello nazionale, per ciascuna categoria, ricevono un premio consistente nella partecipazione a una Summer School organizzata da Skill On Line, della durata di n. 5 giorni, presso la località di Sestriere.

² Il consenso al trattamento dei dati personali (Regolamento UE 2016/679) e l'accettazione del regolamento di gara da parte dei genitori o tutori legali devono essere raccolti all'atto dell'iscrizione iniziale (Fase 1).

L'esperienza formativa è finalizzata allo sviluppo delle competenze nell'ambito dell'Intelligenza Artificiale e delle tecnologie digitali e prevede attività didattiche e laboratoriali.

Tutti i costi di partecipazione all'iniziativa, inclusi vitto e alloggio, sono interamente a carico di Skill On Line s.r.l.

Le modalità organizzative e il calendario dettagliato saranno comunicati successivamente alle istituzioni scolastiche e ai partecipanti.

