



COMUNICATO STAMPA

Fondazione Mondo Digitale ETS presenta
“RomeCup 2026: intelligenze e talenti in dialogo”, il multievento dedicato
all'innovazione e alle giovani generazioni per rispondere alle sfide del nostro Paese

19ª edizione | Roma, dal 28 al 30 aprile 2026
Sapienza Università di Roma (Edificio Marco Polo) e Campidoglio

Il talento delle giovani generazioni e il loro ruolo nella convergenza tra intelligenza artificiale, robotica e scienze umane, sono al centro della 19ª edizione della RomeCup, l'evento promosso da Fondazione Mondo Digitale ETS che ogni anno riunisce scuole, università, centri di ricerca, aziende e istituzioni per esplorare le frontiere dell'innovazione tecnologica e educativa. Dal 28 al 30 aprile, Sapienza Università di Roma e Campidoglio accolgono oltre 4.000 partecipanti tra studenti, ricercatori, docenti e innovatori. In programma competizioni di robotica con 100 team, contest creativi con 32 squadre e 11 università coinvolte, 17 talk di orientamento universitario e un'area espositiva con prototipi di 53 organizzazioni. La quarta edizione del Research Award, “Most Promising Researcher in Robotics and AI”, si arricchisce della nuova categoria sulle Cyber Humanities, in omaggio a Tullio De Mauro, nel venticinquesimo anniversario della Fondazione Mondo Digitale.

Roma, 15 aprile 2026. In un Paese che, secondo il Cnel, sta perdendo una parte quantitativa e qualitativa significativa della generazione tra 18 e 34 anni, diventa sempre più urgente sostenere giovani talenti e, ricercatrici e ricercatori offrendo spazi di confronto, formazione e collaborazione. È questa la missione della RomeCup, realizzata dalla Fondazione Mondo Digitale in collaborazione con Sapienza Università di Roma, che per l'edizione 2026 amplia lo sguardo alle Digital Humanities, esplorando il linguaggio come terreno di incontro tra intelligenza naturale e artificiale, conoscenza scientifica e interpretazione umanistica.

L'apertura ufficiale è prevista il **28 aprile alle ore 10**, nell'Aula Magna dell'Edificio Marco Polo della Sapienza, con una mattinata di dialogo moderata dal giornalista **Riccardo Luna**.

Dopo i saluti istituzionali, il confronto si sviluppa attraverso sessioni dedicate a:

- imprese giovanili e nuove opportunità di lavoro
- dialogo tra studenti e protagonisti del mondo scientifico e culturale
- etica e governance dell'intelligenza artificiale.

Gli studenti sono invitati a intervenire attivamente nel dibattito sui grandi temi della trasformazione tecnologica: **responsabilità, diritti, impatto sociale e rapporto tra intelligenza umana e artificiale**, per costruire una governance dell'innovazione sempre più condivisa e inclusiva.

La RomeCup 2026 è un evento di **Fondazione Mondo Digitale** realizzato con **Sapienza Università di Roma** e patrocinata da **MUR, Regione Lazio, Roma Capitale, IIT, CNR, IRIM e SIRI**. È realizzata in partnership con **INAIL** e con la collaborazione di **Microsoft Italia, Raspberry Pi Foundation, Amazon, Johnson & Johnson, Opening Future (progetto congiunto di Google Cloud, Intesa Sanpaolo, TIM Enterprise) e SAP Italia**. Media partner: **Corriere della Sera, Rai Scuola, RaiNews.it, Rai Radio 1 e Rai Radio 3**. Mobility partner: **ATAC**.

Il tributo a Tullio De Mauro

Nel venticinquesimo anniversario della Fondazione Mondo Digitale, la RomeCup dedica uno spazio di riflessione all'eredità scientifica e civile di Tullio De Mauro, linguista e già ministro dell'Istruzione. L'appuntamento, in programma il 29 aprile alle ore 10, esplora le opportunità e i rischi dell'intelligenza artificiale applicata ai linguaggi, mettendo in dialogo ricerca tecnologica, scienze umane e società. In questo contesto nasce la nuova categoria Cyber Humanities Award, all'interno del premio Most Promising

Researcher in Robotics and AI, con oltre 60 giurati provenienti da 41 università e centri di ricerca. La cerimonia di premiazione si svolge il 29 aprile alle ore 21 nella Sala Esedra dei Musei Capitolini.

Competizioni, ricerca e prototipi, formazione e orientamento

Nel corso della RomeCup vengono condivisi due strumenti operativi per le comunità educanti. Si tratta del booklet “**Media e minori**”, che si propone come un quadro educativo, valoriale e operativo per accompagnare bambini e adolescenti alla scoperta delle nuove tecnologie, e della guida “**Intelligenza artificiale a scuola**”, per integrare l’IA in modo consapevole, sicuro e coerente con gli obiettivi della didattica inclusiva.

Durante i tre giorni della manifestazione si alternano competizioni, contest creativi, dimostrazioni tecnologiche e attività formative.

- **Competizioni di robotica.** Studenti da tutta Italia partecipano al 19° Trofeo Internazionale Città di Roma di Robotica, nelle categorie: OnStage, Explorer, Soccer e Rescue Line. In programma anche la Robotic Arm Challenge. Le premiazioni si tengono in Campidoglio, alla presenza del Sindaco di Roma Capitale.
- **Contest creativi.** Sei categorie coinvolgono team misti composti da studenti, docenti e ricercatori, impegnati nella progettazione di robot e interfacce software innovative, in un dialogo tra ricerca universitaria e creatività giovanile.
- **Area espositiva.** Oltre 50 organizzazioni presentano prototipi e soluzioni tecnologiche avanzate. Tra queste **Inail**, con prototipi biomedicali per protesi personalizzate; **Cnr**, con sistemi di rilevamento del tocco su superfici 3D; **Istituto italiano di tecnologia**, con strumenti per la riabilitazione motoria e l’inclusione di bambini con disabilità visiva; Sapienza Università di Roma, con il robot umanoide Booster T1 allenato dal team Spqr Robotics.
- **Laboratori didattici.** Sono in programma 37 workshop per le scuole di ogni ordine e grado. Tra questi il Learning Convergence Lab sulle Cyber Humanities: per la prima volta le attività didattiche dell’ateneo non vengono sospese, ma integrate nel programma della RomeCup con laboratori aperti che mettono in dialogo didattica universitaria, ricerca e sperimentazione.
- **Talk di orientamento universitario.** Diciassette sessioni con scienziati, docenti e leader d’impresa, realizzate in collaborazione con 12 atenei, aiutano gli studenti a orientarsi tra carriere Steam e nuove applicazioni dell’intelligenza artificiale e della robotica.
- **L’evento “Didattica innovativa, informatica e intelligenza artificiale nella scuola” (28 aprile).** Due tavole rotonde dedicate all’approfondimento dell’insegnamento dell’informatica nella scuola, dell’uso dell’intelligenza artificiale nella didattica e delle tecnologie per la didattica, rivolte a docenti e studenti di università e delle scuole di ogni ordine e grado.

Innovazione e formazione con i partner tecnologici

La RomeCup è anche una piattaforma di collaborazione con imprese e organizzazioni che promuovono programmi educativi su intelligenza artificiale, innovazione e cittadinanza digitale. Tra gli appuntamenti principali:

- **Hack4SocialAI (Roll Cloud-Opening Future).** Sfida nazionale dedicata all’innovazione sociale con team misti composti da studenti, universitari, startupper e giovani professionisti. Il progetto è realizzato in sinergia con Opening Future, progetto congiunto di **Google Cloud, Intesa Sanpaolo e TIM Enterprise**. Al termine dell’hackathon vengono assegnati un Social Impact Award e quattro riconoscimenti tematici: salute, educazione, inclusione e povertà.
- **Experience AI (Raspberry Pi Foundation).** Laboratorio interattivo per accompagnare i docenti nell’uso di metodologie didattiche pratiche e inclusive con l’intelligenza artificiale. Le attività affrontano i concetti fondamentali dell’IA e temi chiave come algoritmi, uso responsabile della tecnologia e bias.
- **Ital.IA Lab for School (Microsoft).** Laboratorio dedicato all’introduzione dell’intelligenza artificiale generativa nella didattica, con attività pratiche per docenti e studenti. Si aggiungono 12 sessioni



formative del percorso Smart & Safe, con gli esperti Microsoft che hanno deciso di mettersi in gioco per formare gli studenti a muoversi nel digitale con più consapevolezza.

- Rising Youth (**SAP Italia**). Si conclude, con un hackathon e la presentazione dei prototipi a una giuria di esperti, il percorso di sviluppo delle competenze digitali e trasversali rivolto agli studenti. I lavori rispondono alla sfida: "L'intelligenza artificiale al servizio della sostenibilità delle aziende e delle persone".
- Vivi Internet al Meglio (**Google**). Laboratorio interattivo dedicato a docenti e studenti sui temi della cittadinanza digitale e dell'uso consapevole della rete, con intervento a cura dell'Istituto Superiore di Sanità.
- Dalla creatività all'innovazione: IA, app e imprenditorialità giovanile (**Amazon**). L'incontro racconta il percorso Make IT Real attraverso le attività realizzate e i risultati raggiunti, con il laboratorio per la creazione di un'applicazione attraverso PartyRock, speech ispirazionali e i progetti selezionati, realizzati dai ragazzi. Nell'occasione verranno valorizzati anche i risultati dell'iniziativa "Un click per la scuola 2026".
- Terza edizione di Health Bot, il contest formativo per ideare e prototipare soluzioni di intelligenza artificiale applicate alla salute. Quest'anno l'iniziativa si inserisce nella cornice de "Il Futuro della Cura", progetto di **Johnson & Johnson e Microsoft Italia** promosso da Fondazione Mondo Digitale. Health Bot è il laboratorio pratico che trasforma idee giovanili in soluzioni concrete, mette al centro l'integrazione tra IA e tecnologie di precisione per rendere l'assistenza più predittiva, accessibile ed etica, contribuendo a una visione di innovazione responsabile per la salute.

CONTATTI

Elisa Amorelli, coordinatrice comunicazione, rapporti istituzionali e marketing sociale

+39 338 3043021, e.amorelli@mondodigitale.org

Onelia Onorati, ufficio stampa e social media manager

+39 349 7839292, o.onorati@mondodigitale.org

ROME CUP



Un evento di



FONDAZIONE
**Mondo
digitale**
Diritto alla conoscenza

Realizzato con



SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

www.romecup.org

#ROME CUP 2026

