



POLITECNICO
MILANO 1863
SCHOOL OF MANAGEMENT

POLIMI GRADUATE
SCHOOL OF
MANAGEMENT

 **osservatori.net**
digital innovation

**Osservatorio
EdTech**

Lo stato dell'EdTech in Italia: le sfide della formazione tra capacità umane e artificiali

Novembre 2023



Osservatorio EdTech

Ricerca 2023

PARTNER

 docebo®



SPONSOR

 GILITY
La formazione
per il futuro

CON LA COLLABORAZIONE ISTITUZIONALE DI



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Indice

Introduzione	4
di Tommaso Agasisti, Federico Frattini e Riccardo Mangiaracina	
Executive Summary	6
di Martina Mauri	
Glossario	15
Nota Metodologica	18
Report	21
Osservatori On Demand	22
Business Case.....	23

Attori

Gruppo di Lavoro	25
Advisory Board	26
Osservatori Digital Innovation	27
School of Management del Politecnico di Milano	30
Sostenitori della Ricerca	32

Copyright © Politecnico di Milano Dipartimento di Ingegneria Gestionale

I Rapporti non possono essere oggetto di diffusione, riproduzione e pubblicazione né in tutto né in parte e con riferimento a ogni loro contenuto testuale, grafico e di qualunque altra natura, anche per via telematica (per esempio tramite siti web, intranet aziendali, ecc.), e ne viene espressamente riconosciuta la piena proprietà del DIG – Dipartimento di Ingegneria Gestionale del Politecnico di Milano.

Fermo quanto sopra, le figure contenute nei Rapporti possono essere utilizzate solo eccezionalmente e non massivamente e solo a condizione che venga sempre citato il Rapporto da cui sono tratte nonché il copyright © in capo al DIG – Dipartimento di Ingegneria Gestionale del Politecnico di Milano.

La violazione di tale divieto comporterà il diritto per il DIG di ottenere il risarcimento del danno da illecito utilizzo, ai sensi di legge.

**osservatori.net è il punto di riferimento
per l'aggiornamento executive
sull'Innovazione Digitale**


 [Visita osservatori.net](https://www.osservatori.net)


Introduzione

Lo stato dell'EdTech in Italia: le sfide della formazione tra capacità umane e artificiali



 Guarda il video dell'evento su [osservatori.net](#)

4

Negli ultimi anni, soprattutto in seguito alla pandemia, è cresciuto l'interesse da parte di aziende pubbliche, private, scuole e università verso le nuove tecnologie digitali a supporto dell'apprendimento. Per monitorare lo stato attuale e le future evoluzioni della domanda e dell'offerta nel campo dei prodotti e servizi tecnologici per la formazione nasce l'Osservatorio sul tema [EdTech](#) , giunto alla sua seconda edizione.

Nonostante il forte interesse in questo settore da parte di aziende e istituzioni e le significative potenzialità delle soluzioni tecnologiche a supporto della formazione, è dallo scorso anno che osserviamo un calo a livello globale degli investimenti [venture capital \(VC\)](#) . Questa flessione ha sollevato diverse preoccupazioni tra gli esperti del settore, che temono un rallentamento dell'innovazione e dell'adozione di soluzioni educative digitali. Un recente rapporto dell'Unesco, redatto dalla divisione Future of Education, ha addirittura parlato di "tragedia [EdTech](#)  mondiale"¹.

Si tratta di una crisi del mercato [EdTech](#) ?

Se si analizza il quadro globale degli investimenti più nel dettaglio, si osservano una serie di finanziamenti di importo medio minore rispetto agli anni precedenti, ma più frequenti nel tempo, con l'obiettivo di mitigare i rischi assunti dagli investitori. Inoltre a beneficiare degli investimenti sono spesso aziende più mature, che hanno già raccolto capitali in passato, piuttosto che vere nuove start up, percepite come più rischiose in questo periodo di incertezza. Ci sembra quindi che non ci sia un minor interesse per le aziende del settore [EdTech](#) , quanto un approccio più prudente dei fondi [VC](#) , legato anche alle instabilità del mercato attuale. Il report dell'Unesco, invece, vuole mettere in allerta da un approccio esclusivamente digitale alla formazione, attraverso la critica rivolta alla didattica a distanza sperimentata durante il periodo pandemico. Oggi la vera sfida per aziende, scuole e università è, infatti, quella di andare oltre al concetto di formazione digitale come fruizione di un contenuto da remoto. Il digitale, da mero strumento per la formazione a distanza, deve trasformarsi in un



Note

1. Report al [link](#)

Introduzione

Lo stato dell'EdTech in Italia: le sfide della formazione tra capacità umane e artificiali

Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

5

abilitatore di un nuovo concetto di apprendimento che integra la tecnologia con gli spazi scolastici e aziendali, in una logica omnicanale. Potremmo quindi parlare di "Omnicanalità educativa", intesa come l'utilizzo congiunto, progettato, strutturato e integrato di diverse modalità di insegnamento on e offline. Questa osservazione, peraltro, sposta il focus dall'erogazione della didattica digitale alla sua progettazione.

Il panorama del settore **EdTech** sta quindi attraversando una fase di cambiamento più che di crisi.

Per questo motivo l'Osservatorio **EdTech** nella Ricerca di quest'anno ha cercato di analizzare e interpretare le principali sfide e opportunità derivanti dal digitale per aziende, scuole e università in Italia. Da qui il titolo dell'evento, "Lo stato dell'**EdTech** in Italia: le sfide della formazione tra capacità umane e artificiali". Grazie ai dati della Ricerca il report cerca di delineare il futuro dell'**EdTech** e le strade che l'Italia sta percorrendo in questo panorama in rapida trasformazione.



Tommaso Agasisti
Responsabile scientifico



Federico Frattini
Responsabile scientifico



Riccardo Mangiaracina
Responsabile scientifico


Executive Summary

Lo stato dell'EdTech in Italia: le sfide della formazione tra capacità umane e artificiali

 Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

6

Il mercato EdTech nel mondo e in Italia

Secondo le previsioni per il 2023, il fatturato totale delle aziende che offrono soluzioni hardware e software a supporto della formazione raggiungerà i \$142 miliardi, registrando una crescita del 15,4%. In generale, ci si aspetta che il settore cresca con un tasso medio annuo del 13,6% (**CAGR** ) fino al 2030². Il 40% del mercato riguarda il segmento delle scuole primarie e secondarie (**K-12** ), trainato dalla crescente adozione del digitale a supporto della didattica. La fetta più grande del fatturato appartiene ai prodotti hardware (41% del totale), che predominano su soluzioni software e di contenuti. A livello geografico, il mercato principale è quello Nord-Americano, con il 36% del fatturato globale. Tuttavia, le prospettive di crescita più significative a breve e medio termine sembrano emergere dall'area Asia-Pacifico. In Europa i mercati più grandi e consolidati sono il Regno Unito, la Francia e la Germania, sebbene negli ultimi anni sia stata registrata una buona crescita nel mercato spagnolo e italiano³. In particolare, in Italia, **secondo le stime dell'Osservatorio, il valore del mercato nel 2022 si attesta a circa 2,8 miliardi di euro (+26% vs 2021).**

La maggior parte delle aziende offre soluzioni software (75%) in ambito educativo e i più grandi mercati di riferimento sono le scuole (54%) e le aziende (54%).

Gli investimenti dei venture capitalist nel settore **EdTech** , dopo il boom nel biennio 2020-2021, si sono quasi dimezzati: da \$20,8 miliardi nel 2021 a \$10,6 miliardi nel 2022⁴. Questo numero va comunque letto anche alla luce della riduzione globale degli investimenti VC (-35% vs. 2021). **L'Italia si distingue come uno dei pochi paesi in cui gli investimenti dei venture capitalist nel settore EdTech sono aumentati (+137,5% rispetto al 2021), sebbene questo sia anche riconducibile a un inferiore livello di partenza⁵.** Tra i trend che sembrano emergere dalle nuove startup del settore in Italia, la **"gamification"**  dell'esperienza educativa risulta predominante,

Note

2. Grand View Research, [Dati Globali Mercato EdTech](#)

3. HolonIQ, [Situazione Europea EdTech](#)

4. HolonIQ, [VC Funding 2022-23](#)

5. TechCrunch, [Aumento investimenti VC in startup EdTech italiane](#)

Executive Summary

Lo stato dell'EdTech in Italia: le sfide della formazione tra capacità umane e artificiali

Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

7

abbracciando non solo l'ambito didattico in scuole e università, ma anche i processi di formazione aziendali.

Le sfide e opportunità del digitale nell'ambito scolastico e universitario in Italia

Gli ingenti investimenti pubblici istituiti in seguito all'emergenza pandemica stanno aumentando la capacità di spesa delle scuole primarie e secondarie per la realizzazione di nuove aule digitali e la fornitura di device per studenti e insegnanti. In particolare, la linea 3.2 "Scuola 4.0 – Scuole innovative, nuove aule didattiche e laboratori"⁶ del [PNRR](#) sta svolgendo un ruolo chiave nell'abilitare un approccio digitale alla didattica. Il 97% delle scuole intervistate ha dichiarato di aver presentato una o più progettualità negli ultimi 3 anni per la ricezione di finanziamenti volti a favorire l'innovazione tecnologica.

Tuttavia, molte di loro hanno riscontrato difficoltà nell'accesso ai fondi, prima su tutte la complessità burocratica legata alla comprensione dei requisiti richiesti e le competenze per la loro corretta gestione (72%). Seguono le tempistiche ristrette (59%) e la scarsità di personale per seguire il progetto (51%). Solamente il 10% delle scuole non ha riscontrato criticità. Questi ostacoli possono far perdere di vista il vero obiettivo, ovvero una reale innovazione del sistema formativo. **La necessità di rispondere rapidamente ai bandi, spesso in contesti di limitate risorse, si scontra con l'esigenza di revisionare strategicamente la didattica in chiave digitale.** Inoltre è necessario accompagnare il cambiamento sia dal punto di vista culturale, sia delle competenze necessarie per renderlo reale. Il rischio è quello di avere scuole dotate di strumenti, anche innovativi, ma poco rispondenti alle reali necessità o scarsamente utilizzati. **Le principali barriere per l'adozione di soluzioni tecnologiche sono proprio le**



Note

6. La linea di investimento prevede un finanziamento di 2,1 milioni di euro per la trasformazione di 100.000 classi in ambienti di apprendimento innovativi e la creazione di laboratori per le professioni digitali del futuro.



Approfondisci il tema:
REPORT



**Il mercato dell'Educational Technology in Italia:
caratteristiche e tipologie di attori**

Executive Summary


Lo stato dell'EdTech in Italia: le sfide della formazione tra capacità umane e artificiali

 Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

8

limitate competenze digitali dei docenti (50%) e la loro scarsa predisposizione a utilizzare la tecnologia (36%). A maggio 2023 è stato varato un decreto per lavorare in questa direzione nella linea di investimento “Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico”⁷. **Ora la vera sfida è quella di procedere velocemente nell’attuazione di questi percorsi formativi.** Per il 59% delle scuole coinvolte nell’indagine, almeno la metà dei docenti non si sente a proprio agio nell’utilizzo delle nuove tecnologie. Eppure, il 90% degli istituti ha già attivato percorsi di formazione ai docenti per l’utilizzo degli strumenti digitali a disposizione della scuola. Questo è il segnale di come oggi la formazione del personale scolastico sia poco efficace. Le decisioni in merito sono demandate alle singole scuole, senza coordinamento regionale e linee guida che indichino le priorità formative. Appare urgente, in questa direzione, che il Ministero dell’Istruzione e del Merito (anche

attraverso il nuovo Piano Nazionale Scuola Digitale) fornisca suggerimenti metodologici ed operativi alle istituzioni scolastiche.

Ma quali sono i vantaggi legati all’adozione di soluzioni digitali per la didattica? Primo su tutti un maggior coinvolgimento degli studenti (78%), seguito dall’inclusione di ragazzi più introversi e/o con bisogni particolari (68%) e dall’aumento dell’efficacia (50%). I benefici indicati sono strettamente collegati alla tipologia delle tecnologie più diffuse: software per creare mappe concettuali al fine di aiutare gli studenti a organizzare le loro idee in modo visuale, facilitando la comprensione e l’apprendimento soprattutto per chi soffre di **[Disturbi Specifici dell’Apprendimento](#)**  (78%), contenuti formativi in formato audio (come audiolibri e ebook) per facilitare chi ha difficoltà a leggere in modo accurato e fluente (67%), piattaforme di apprendimento basate su giochi che permettono agli insegnanti di creare



Note

7. La linea di investimento ripartisce l’importo pari a 450 milioni di euro per la realizzazione di percorsi formativi per il personale scolastico sulla transizione digitale nella didattica e nell’organizzazione scolastica.



Approfondisci il tema:
PROGRAMMA TEMATICO

Innovazione EdTech: quale futuro per la formazione?






Executive Summary



Lo stato dell'EdTech in Italia: le sfide della formazione tra capacità umane e artificiali



Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

quiz interattivi e coinvolgenti per gli studenti (59%) e strumenti digitali di gamification che utilizzano il gioco come modalità didattica come app o **tappeti interattivi**  (39%). Interessante è il tema della **realtà virtuale**  e/o **aumentata** , su cui sono già in corso le prime sperimentazioni e una diffusione sempre più ampia prevista nei prossimi mesi. Queste nuove tecnologie hanno enormi potenzialità in campo educativo. I principali impatti sono l'incremento del coinvolgimento degli studenti e l'efficacia della formazione: l'apprendimento attivo, basato sull'esperienza pratica, accresce infatti la fiducia degli studenti nei confronti delle conoscenze acquisite. Inoltre, la realtà aumentata si dimostra particolarmente utile per favorire l'inclusione, poiché può assistere gli studenti nella lettura e nella comprensione dei concetti chiave attraverso l'uso di immagini visuali. Associare a una parola o a una nozione un'immagine mentre si legge rende più interattivo e facilita l'apprendimento.

Il periodo pandemico ha favorito l'adozione di strumenti digitali anche nelle università. **Oggi, in media il 5,6% del budget di Ateneo è destinato alla trasformazione**

digitale, e il 57% delle università ha aumentato gli investimenti in queste iniziative rispetto al 2022. La trasformazione digitale sta assumendo un ruolo sempre più centrale: il 72% delle università l'ha inserita nel proprio piano strategico, spesso con priorità elevata. La sfida è quella di non tornare alla normalità pre-covid con l'erogazione in forma tradizionale della maggior parte delle attività, ma continuare a sperimentare nuove forme di didattica. **La presenza fisica rimane fondamentale, ma è sempre più integrata con soluzioni digitali:** la maggior parte degli atenei offre una buona percentuale di corsi di studio in presenza supportati da strumenti digitali (96%), come **piattaforme LMS** , oppure permette di fruire della registrazione delle lezioni (50%). In merito agli strumenti più innovativi, quelli maggiormente diffusi sono gli **open badge**  (58%), i sistemi di gamification (46%) e di realtà virtuale e/o aumentata (31%). I primi certificano l'apprendimento di un contenuto formativo, agevolando gli scambi internazionali degli studenti e il loro ingresso nel mondo del lavoro. Il gioco come modalità didattica facilita il coinvolgimento dei discenti e la realtà virtuale e/o aumentata permette di creare ambienti simulati di apprendimento.

Executive Summary

Lo stato dell'EdTech in Italia: le sfide della formazione tra capacità umane e artificiali

Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

10

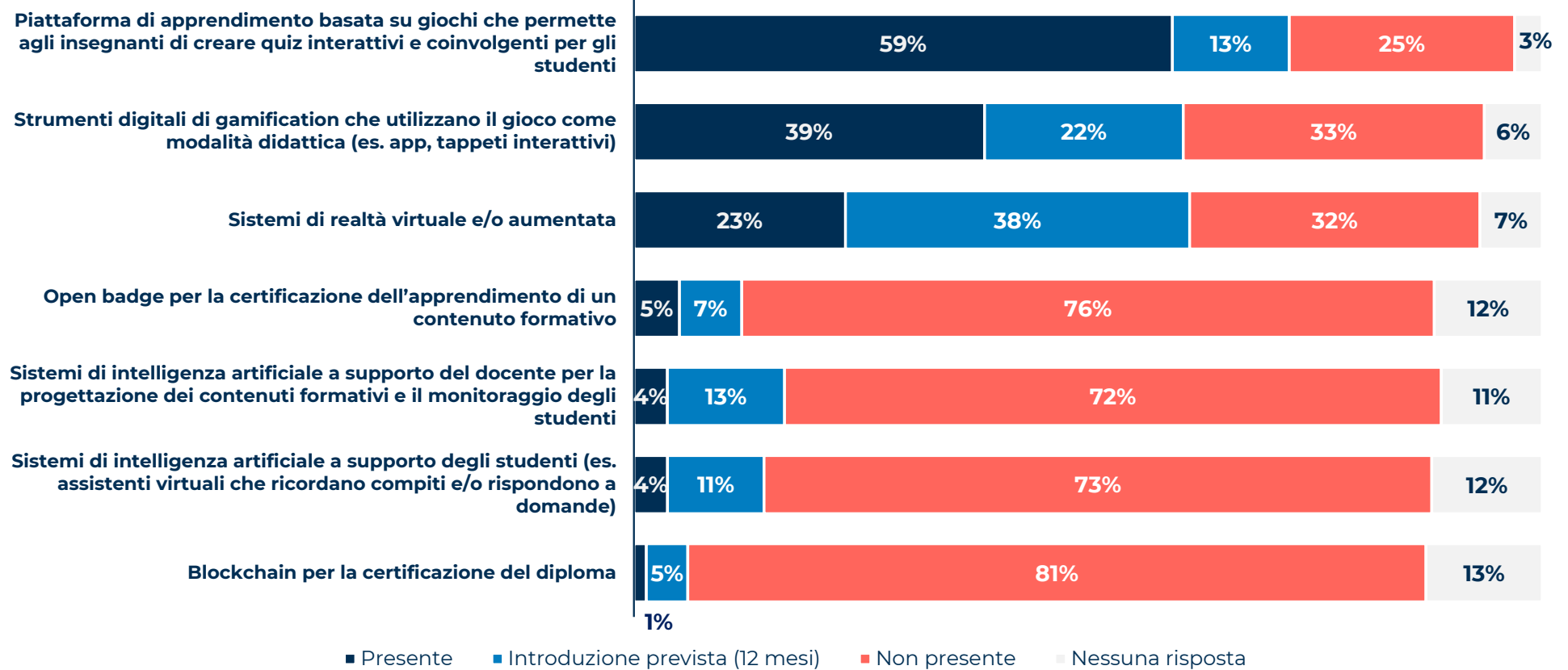


Grafico 1

Lo stato di adozione di soluzioni tecnologiche a supporto della didattica digitale integrata da parte delle scuole (Base: 223 scuole)

Executive Summary

Lo stato dell'EdTech in Italia: le sfide della formazione tra capacità umane e artificiali



Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

Quest'ultimo è uno degli ambiti su cui si punterà maggiormente anche nei prossimi mesi, insieme all'utilizzo di sistemi di **intelligenza artificiale** 🧠 per supportare gli studenti nel proprio percorso scolastico, ad esempio con **assistenti virtuali** 🧠 che ricordano corsi, compiti e date degli esami.

Le principali barriere alla trasformazione digitale sono, anche in questo caso, la scarsa predisposizione dei docenti nell'utilizzare le tecnologie e/o le loro limitate competenze digitali (75%), seguite dalla carenza di personale per l'implementazione e/o la manutenzione delle soluzioni tecnologiche (50%). I docenti affrontano maggiori difficoltà nel progettare in modo efficace contenuti didattici in formato digitale e nell'utilizzare i nuovi strumenti hardware forniti, come proiettori e monitor. **Oggi, investire nell'innovazione digitale e nella formazione dei docenti è essenziale, specialmente per**

rispondere alle sfide poste dalla crescita delle università telematiche 🧠 private. A differenza delle scuole, le università hanno accesso in misura limitata ai fondi del PNRR per innovare la didattica digitale e formare i docenti. Finora sono stati stanziati 60 milioni di euro per l'istituzione dei **Digital Education Hub** 🧠, ma i criteri del bando competitivo che consentiranno il funzionamento di queste reti universitarie non sono ancora stati definiti. Gli Hub avranno il compito di promuovere metodi innovativi didattica digitale e rafforzare la collaborazione tra aziende e istituzioni del territorio per meglio rispondere alle esigenze del mercato del lavoro.

Le sfide e opportunità del digitale per la formazione corporate in Italia

La velocità di evoluzione delle competenze impone a sempre più organizzazioni di investire in formazione in modo costante per rimanere competitive nel medio-lungo periodo. Le Direzioni HR sono pienamente consapevoli di questa necessità, e tra le principali sfide che si prospettano nei prossimi mesi c'è la definizione



Approfondisci il tema:
REPORT



**Didattica Digitale:
sfide, investimenti e maturità di scuole e università**

Executive Summary

Lo stato dell'EdTech in Italia: le sfide della formazione tra capacità umane e artificiali



Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

12

di programmi di **upskilling** 🌀 e **reskilling** 🌀. Benché la maggior parte del Top Management sia consapevole dell'importanza della formazione per il raggiungimento degli obiettivi strategici, **solo il 35% delle organizzazioni integra formalmente i piani formativi nei piani strategici aziendali.**

Inoltre si delinea la necessità di un nuovo tipo di formazione, sempre più continua e integrata con la quotidianità della persona. **Il digitale ricopre un ruolo chiave per abilitare questa trasformazione.** Oggi il canale del digitale è quello più utilizzato per erogare contenuti formativi e supera, seppur di poco, la tradizionale lezione d'aula. **Nel 2022 il 40% del budget della formazione è stato dedicato a forme di digital learning, equivalente a circa 480k€ per azienda.** Il trend di investimento in digitale per il 2023 è previsto dalle aziende in crescita del 4,9%. Il digitale viene utilizzato principalmente a supporto della formazione obbligatoria, inclusi i temi legati alla sicurezza sul lavoro, e della formazione linguistica. Questi sono anche gli ambiti su cui il canale digitale si rileva più efficace. È interessante evidenziare che per lo sviluppo di competenze hard (come l'utilizzo di specifici macchinari o programmi),

in cui la diffusione del digitale è limitata, le imprese dichiarano un'alta efficacia. D'altra parte, per le competenze soft e manageriali, l'efficacia è inferiore. Trasporre questi contenuti in un formato digitale, fruibili tramite piattaforma, può essere poco performante perché l'aspetto relazionale e comportamentale è chiave. Sistemi più innovativi, come ad esempio la **realtà virtuale** 🌀, possono invece abilitare uno sviluppo efficace di questo tipo di competenze, perché permettono la creazione di ambienti virtuali in cui la persona si può allenare, ad esempio a gestire situazioni di conflitto, senza nemmeno la pressione sociale di confrontarsi con colleghi e/o superiori. Tuttavia la diffusione di tali strumenti è ancora limitata. I sistemi più evoluti basati su **intelligenza artificiale** 🌀, **blockchain** 🌀 e **realtà aumentata** 🌀 capaci di abilitare nuovi modi di fare formazione, sono ancora poco diffusi. Oggi, le piattaforme LMS, i **sistemi di HCM** 🌀, in cui è compreso il modulo di formazione, e le app per il **micro-learning** 🌀 sono le soluzioni più comuni nel panorama italiano.



Approfondisci il tema:
REPORT

Opportunità e sfide imposte dal digitale alla formazione corporate



Executive Summary

Lo stato dell'EdTech in Italia: le sfide della formazione tra capacità umane e artificiali

Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

13

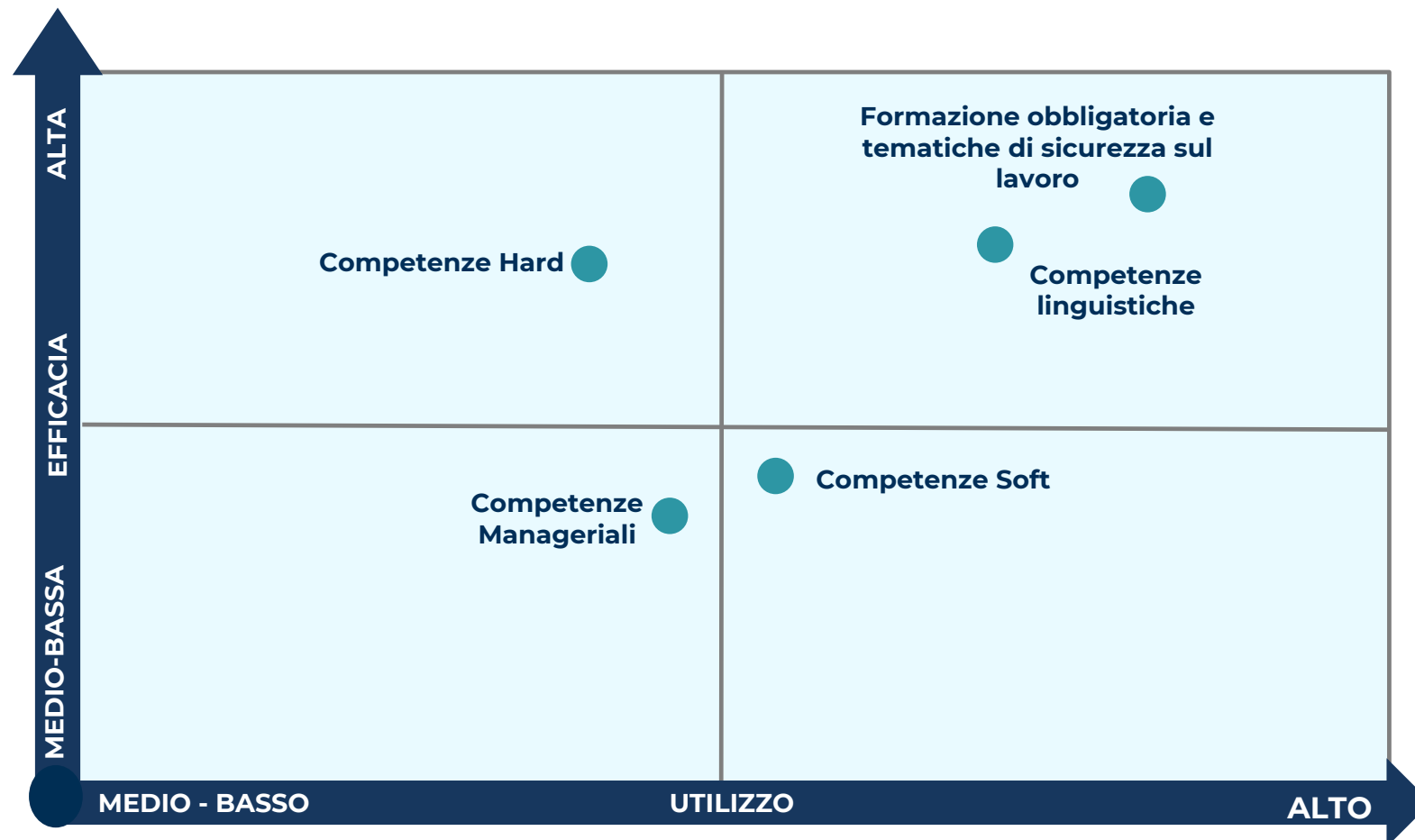


Grafico 2

Livello di utilizzo ed efficacia del digitale a supporto della formazione per tipologia di competenza (Base: 190 organizzazioni)

Executive Summary

Lo stato dell'EdTech in Italia: le sfide della formazione tra capacità umane e artificiali



Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

14

La flessibilità nell'erogare e fruire della formazione nei tempi e luoghi più adatti, la possibilità di coinvolgere un numero maggiore di utenti e l'efficienza, data dal contenimento dei costi e dall'ottimizzazione dei tempi, sono i maggiori benefici derivanti dall'adozione di soluzioni tecnologiche a supporto della formazione. **La principale sfida da vincere è, invece, culturale e legata alla scarsa cultura digitale dell'organizzazione**

e la resistenza da parte delle persone. Per rendere la formazione più efficace grazie alla leva del digitale è necessario riprogettare in maniera strategica l'intero processo, sperimentare gli strumenti più adatti per l'apprendimento dello specifico contenuto formativo e coinvolgere le persone, in primis i formatori, in questo cambiamento.



Martina Mauri
Direttrice della Ricerca

Martina Mauri

Glossario

Lo stato dell'EdTech in Italia: le sfide della formazione tra capacità umane e artificiali

 Guarda il video dell'evento su osservatori.net

15

Al fine di facilitare la lettura di questo Executive Summary, viene proposto un glossario che sintetizza le principali definizioni utilizzate.

Assistenti virtuali (Chatbot)

Una chatbot è un programma che usa l'Intelligenza Artificiale per capire le domande e automatizzare le risposte, simulando una conversazione umana.

Blockchain

La Blockchain (letteralmente "catena di blocchi") sfrutta le caratteristiche di una rete informatica di nodi e consente di gestire e aggiornare, in modo univoco e sicuro, un registro contenente dati e informazioni in maniera aperta, condivisa e distribuita senza la necessità di un'entità centrale di controllo e verifica. In ambito education, possono essere associati ad un Open Badge, certificandone il contenuto in maniera immutabile. Per maggiori informazioni visitare la pagina [La Blockchain spiegata semplice](#).

CAGR

Il tasso annuo di crescita composto, più comunemente noto come CAGR dall'acronimo anglosassone Compounded Average Growth Rate, rappresenta la crescita percentuale media di una grandezza in un lasso di tempo.

Digital Education Hub

Consorzi tra università e imprese per favorire la collaborazione e lo scambio di esigenze tra gli attori coinvolti nel settore

Disturbi specifici dell'apprendimento (DSA)

I Disturbi Specifici dell'Apprendimento sono disturbi del neuro-sviluppo che riguardano la capacità di leggere, scrivere e calcolare in modo corretto e fluente e che si manifestano con l'inizio della scolarizzazione. I DSA sono classificati in base alla difficoltà specifica che comportano. Si dividono in: dislessia, disortografia, disgrafia e discalculia.

Educational Technology (EdTech)

È l'insieme delle soluzioni a supporto del processo educativo, volto a massimizzare la qualità dell'esperienza di apprendimento e abilitato da tecnologie hardware a software che ne mediano e ne innovano (i) il canale di trasmissione, (ii) la modalità di creazione e organizzazione dei contenuti, (iii) l'interazione docente-discente, discente-discente e docente-discente, (iv) il design dell'ambiente di apprendimento o (v) la modalità di valutazione, a tutti i livelli educativi.

Gamification

Utilizzo di meccanismi tipici del gioco e, in particolare, del videogioco (punti, livelli, premi, beni virtuali, classifiche), per rendere gli utenti partecipi delle attività di un sito. La sua implementazione in ambito education è al fine di rendere più ingaggiante le attività formative.

Intelligenza Artificiale

L'Intelligenza Artificiale è un ramo della computer science che studia lo sviluppo di sistemi Hardware e Software dotati di specifiche capacità tipiche dell'essere umano (interazione con l'ambiente, apprendimento e adattamento, ragionamento e pianificazione), capaci di perseguire autonomamente una finalità definita, prendendo decisioni che fino a quel momento erano solitamente affidate alle persone. La capacità predittiva dei sistemi dotati di Intelligenza artificiale può abilitare dei processi formativi personalizzati sulla singola persona, in base ai suoi interessi e obiettivi di apprendimento. Per maggiori informazioni visitare la pagina [Intelligenza Artificiale, significato e applicazioni dell'AI](#).

K-12

Si riferisce a un sistema educativo utilizzato in alcuni paesi, principalmente negli Stati Uniti, per indicare la sequenza completa dei gradi scolastici obbligatori dalla scuola materna (Kindergarten, che inizia a 5 anni) alla fine della scuola superiore (12^a classe, che termina a 18 anni).

Glossario

Lo stato dell'EdTech in Italia: le sfide della formazione tra capacità umane e artificiali



Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

16

Learning Management System (LMS)

È la piattaforma applicativa che permette l'erogazione dei corsi in modalità e-learning al fine di contribuire a realizzare le finalità previste dal progetto educativo dell'istituzione proponente

Microlearning

Il Microlearning è una modalità di progettazione didattica che prevede una serie di brevi moduli di apprendimento, in formato digitale. Solitamente i moduli non durano più di 20 minuti e ognuno di essi è focalizzato su un singolo argomento o obiettivo di apprendimento.

Open Badge

Un Open Badge è un micro-attestato digitale. È un'immagine che viene assegnata da una organizzazione a una persona e che, come una fotografia, contiene metadati che raccontano una esperienza o competenza della persona che ottiene ed esibisce il Badge. In ambito formativo, vengono rilasciati al termine di un percorso di apprendimento, certificando le competenze acquisite dal discente.

PNRR

Il piano nazionale di ripresa e resilienza (Pnrr) è il programma con cui il governo intende gestire i fondi del Next generation Eu, lo strumento di ripresa e rilancio economico introdotto dall'Unione europea per stimolare gli investimenti dei paesi membri nel periodo post-pandemico.

Realtà aumentata (AR)

La Realtà Aumentata sovrappone oggetti/informazioni digitali agli elementi del mondo reale, che rimane al centro dell'esperienza. Gli elementi digitali possono essere solo visualizzati, con l'obiettivo di potenziare il campo visivo dell'utente. In ambito education, può favorire l'apprendimento rendendo più ricco di informazioni l'ambiente circostante. Per maggiori informazioni visitare la pagina [Metaverso, cos'è e come funziona, guida alla nuova realtà virtuale](#).

Realtà virtuale (VR)

La Realtà Virtuale crea un ambiente interamente digitale e tridimensionale in cui l'utente si immerge, tramite l'utilizzo di visori, isolandosi dal contesto reale. In tale ambiente è possibile ricreare tutte le azioni dell'utente. In ambito formativo, viene applicato sia in ambito corporate prevalentemente per l'apprendimento di competenze tecniche, ricreando ambienti di lavoro simulati, sia in scuole e università, ad esempio per ricreare scenari del passato facilitandone l'insegnamento. Per maggiori informazioni visitare la pagina [Metaverso, cos'è e come funziona, guida alla nuova realtà virtuale](#).

Reskilling

Per Reskilling si intendono le attività finalizzate al trasferimento della persona su un altro ruolo per farle svolgere un lavoro diverso dall'attuale: un progetto di "conversione professionale" guidato dall'azienda. Interviene sulle mansioni andando a "ricostruire" la figura professionale dotandola di nuove competenze.

Sistemi di HCM

I sistemi di HCM (*Human Capital Management dall'inglese*) sono software informatici per la gestione dei diversi processi HR dal recruiting alla formazione e la gestione delle performance.

Tappeti interattivi

Si tratta di un pavimento che favorisce l'apprendimento interattivo attraverso la stimolazione di diverse aree, favorendo lo sviluppo psicomotorio globale.

Università telematiche

Un'università telematica è un istituto di istruzione superiore di livello universitario che eroga corsi con modalità a distanza, abilitata dalle tecnologie digitali.

Glossario

Lo stato dell'EdTech in Italia: le sfide della formazione tra capacità umane e artificiali



Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

17

Upskilling

Per Upskilling si intendono le attività per migliorare le competenze e le abilità di chi lavora, puntando su un vero e proprio upgrade di ciò che conosce e sa fare, per crescere nel ruolo.

Venture Capital (VC)

Sono i fondi investiti a lungo termine in imprese caratterizzate da un elevato grado di rischio, come nel caso di nuove imprese che intendono produrre e offrire beni e/o servizi di tipo innovativo.

Nota Metodologica

Lo stato dell'EdTech in Italia: le sfide della formazione tra capacità umane e artificiali



Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

18

L'**Osservatorio EdTech** nasce per fornire un'analisi del settore con particolare riferimento al contesto italiano, esaminando lo stato attuale e le evoluzioni attese della domanda e dell'offerta del mercato di prodotti e servizi tecnologici per la formazione.

Nell'ambito della Ricerca 2023, l'Osservatorio si è proposto di:

- mappare i player operanti nel settore EdTech in Italia e classificarli in relazione agli ambiti applicativi;
- identificare le principali le sfide della formazione in ambito scuole, università e aziende;
- analizzare gli investimenti e le modalità di utilizzo di strumenti digitali a supporto della didattica nelle scuole e nelle università;
- analizzare gli investimenti e le modalità di utilizzo di strumenti digitali a supporto della formazione corporate.

Censimento dell'offerta dei provider EdTech in Italia e stima del mercato EdTech

Nel processo di mappatura dei provider e di stima del mercato sono state considerate le aziende che

offrono soluzioni hardware e software a supporto della formazione con target aziende, scuole e università. Non rientrano nel perimetro di analisi gli operatori che sviluppano solamente contenuti formativi e/o offrono esclusivamente servizi consulenziali e le soluzioni indirizzate esclusivamente al mercato consumer. I risultati derivano da elaborazioni su informazioni raccolte tramite:

- Database di 157 aziende, ottenuto dalla piattaforma AIDA – attraverso gli opportuni codici ATECO – e da fonti secondarie. Le informazioni raccolte riguardano: (i) la dimensione aziendale, (ii) il fatturato, (iii) la focalizzazione delle attività dell'azienda, (iv) il fatturato derivante dalle attività a supporto del mondo EdTech.
- Questionari inviati ai principali provider, a cui hanno risposto 30 aziende;
- Interviste semi-strutturate a 6 provider per comprendere lo stato attuale dell'offerta del mercato EdTech e i trend di sviluppo nei prossimi tre anni.

È importante precisare che per mercato intendiamo il fatturato, al netto dell'IVA, generato in Italia per la vendita di soluzioni hardware e/o software in ambito EdTech ad

Nota Metodologica

Lo stato dell'EdTech in Italia: le sfide della formazione tra capacità umane e artificiali



Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

aziende italiane o a sedi operative italiane di aziende multinazionali.

Le survey a scuole, università e imprese.

Sono state sviluppate ed erogate quattro survey online:

- una a un campione di 223 scuole;
- una a un campione di 29 università;
- una a un campione di 191 imprese e Pubbliche Amministrazioni, con la collaborazione dell'Osservatorio HR Innovation Practice;
- una a un campione di 193 imprese e Pubbliche Amministrazioni, con la collaborazione della Polimi GSOM e il coinvolgimento della Corporate Education Community (CEC).

Il panel – pur non rappresentando un campione statisticamente significativo – è costituito da un insieme eterogeneo di player del settore EdTech.

Il campione delle scuole è costituito da 223 istituti comprensivi statali dislocati su tutto il territorio italiano, i quali presentano i seguenti livelli di istruzione: scuola dell'infanzia (48%), scuola primaria (52%), scuola

secondaria di primo e secondo grado (rispettivamente 50% e 48%). Le scuole che compongono il campione sono di dimensioni medio-grandi, dividendosi quasi totalmente tra scuole con 500-1000 studenti e con più di 1000 studenti. Rispetto al numero di docenti, più di 3 scuole su 4 riportano un numero compreso tra 100 e 500 unità di personale.

Il campione delle università è costituito da 29 università, di cui 86% pubbliche e il restante 14% private, dislocate su tutto il territorio italiano. All'indagine ha risposto in maniera prevalente (72%) il responsabile per la transizione digitale/IT. Il campione è composto principalmente da università di dimensioni medio-piccole, cioè con meno di 20mila studenti, che nel complesso rappresentano il 55% delle risposte. Del restante, il 17% delle università rispondenti riguarda Atenei di grandi dimensioni (tra i 20mila e i 40mila studenti) e il 28% Istituti mega (più di 40mila studenti).

Per indagare le tematiche lato imprese sono stati utilizzate due diverse rilevazioni inviate a un campione confrontabile di imprese. La prima, gestita

Nota Metodologica

[Lo stato dell'EdTech in Italia: le sfide della formazione tra capacità umane e artificiali](#)



Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

dall'Osservatorio HR Innovation Practice ha coinvolto 191 aziende e Pubbliche Amministrazioni appartenenti a diverse realtà italiane e internazionali, operanti in Italia. Alla Ricerca hanno partecipato organizzazioni di medio grandi dimensioni (con più di 50 addetti) e appartenenti ai seguenti macro-settori: Servizi: 36%, Manifatturiero: 31%, Digital: 12%, Finance: 11% e PA: 10%. La seconda, gestita dalla Polimi GSOM, ha coinvolto 193 organizzazioni di medio-grandi dimensioni (con più di 50 addetti) con una distribuzione settoriale simile alla precedente.

Le survey hanno permesso di approfondire *(i)* la diffusione di practice di Educational Technology, *(ii)* le leve e le barriere all'adozione, *(iii)* i benefici raggiunti e individuare *(iv)* i trend di investimenti futuri per scuole, università e imprese.

Gli studi di caso. Allo scopo di analizzare con maggiore profondità le esperienze più significative emerse attraverso l'analisi estensiva sono stati analizzati 6 studi di caso, realizzati attraverso interviste rivolte ai Direttori HR e ai Responsabili di area (amministrazione, selezione,

formazione, ...) per la ricerca corporate e ai Dirigenti Scolastici e Animatori Digitali per la ricerca sulle scuole. In particolare sono state coinvolte 3 scuole e 3 aziende che hanno realizzato progetti di innovazione digitale. Le interviste hanno permesso di approfondire la conoscenza di alcuni progetti sviluppati nel corso dell'ultimo anno e per cui stati approfonditi:

- esigenze che hanno portato a sviluppare il progetto;
- fasi e tempi del progetto;
- figure coinvolte;
- principali elementi innovativi;
- criticità e benefici riscontrati.

Report

[Lo stato dell'EdTech in Italia: le sfide della formazione tra capacità umane e artificiali](#)

 Guarda il video dell'evento su [osservatori.net](#)

21

Opportunità e sfide imposte dal digitale alla formazione corporate ↗

[Novembre 2023](#)

Il report mira a fornire una panoramica della maturità digitale dei processi formativi aziendali. In particolare, l'analisi è volta a indagare il livello di investimenti in digitale e la diffusione di piattaforme e soluzioni digitali a supporto della formazione, le principali criticità riscontrate e i benefici raggiunti. Inoltre, il rapporto mette in luce le tendenze emergenti nel campo della formazione, fornendo una chiara prospettiva sulle sfide future che il settore dovrà affrontare.

Il mercato dell'Educational Technology in Italia: caratteristiche e tipologie di attori ↗

[Dicembre 2023](#)

Il report offre una panoramica del mercato EdTech in Italia e, in particolare, delle aziende che vendono soluzioni hardware e software a supporto della formazione in scuole, università e aziende. L'analisi presenta una descrizione dell'ecosistema delle organizzazioni che operano in questo ambito, il valore complessivo del loro fatturato, le diverse tecnologie utilizzate dalle loro soluzioni e il target servito.

Didattica Digitale: sfide, investimenti e maturità di scuole e università ↗

[Dicembre 2023](#)

Il report descrive il livello di maturità digitale delle scuole e delle università in Italia, con particolare enfasi sugli investimenti, la diffusione di soluzioni digitali, le principali criticità riscontrate e i benefici ottenuti. Oltre a esaminare l'evoluzione del panorama educativo digitale in Italia, il report delinea anche le prospettive future, offrendo insight preziosi per il miglioramento continuo delle pratiche didattiche nel contesto digitale in rapida evoluzione.

Le startup internazionali in ambito EdTech ↗

[Maggio 2022](#)

Il report presenta l'analisi del mercato delle startup internazionali operanti nel settore dell'Educational Technology, attraverso un censimento volto a definirne la numerosità, i finanziamenti, la distribuzione geografica, i clienti target e le tipologie di soluzioni proposte. Vengono, inoltre, presentate le evoluzioni attese del mercato internazionale EdTech nei prossimi tre anni.

Approfondisci il tema di ricerca su [osservatori.net](#) con i Report online

[↗ Scopri i Report online](#)

Osservatori On Demand

I Programmi 2023 di aggiornamento continuo

 Guarda il video dell'evento su **osservatori.net**

22

Gli Osservatori Digital Innovation organizzano diversi Programmi tematici, composti da Workshop e Webinar, con l'obiettivo di aiutare a comprendere quali effetti abbia l'evoluzione tecnologica nelle nuove strategie digitali, attraverso la discussione dei risultati emersi dalle Ricerche annuali.

Tutti gli eventi possono essere seguiti in diretta oppure on demand sulla piattaforma osservatori.net

Programma tematico dedicato:
Innovazione EdTech: quale futuro per la formazione?

 **Dare forma e valore all'apprendimento con i Digital Badge** ↗

22/01/2024 – Webinar

 **Intelligenza Artificiale e formazione: l'impatto dell'AI sull'apprendimento** ↗

28/02/2024 – Webinar

 **Formazione corporate: quali opportunità dal digitale?** ↗

26/03/2024 – Webinar

 **Guida alle startup EdTech: quali sono e cosa offrono** ↗

16/07/2024 – Webinar

Approfondisci il tema di ricerca su osservatori.net con il Programma tematico dedicato

↗ **Scopri il Programma tematico**

Business Case

Lo stato dell'EdTech in Italia: le sfide della formazione tra capacità umane e artificiali



Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

23

Nell'ambito della ricerca di quest'anno, l'**Osservatorio EdTech** ha realizzato dei casi di studio per condividere best practice ed esperienze nell'applicazione di strumenti digitali a supporto delle attività formative. Di seguito i casi di studio realizzati:

- Mazars
- Newster Group
- Gruppo TOD'S

Scalare i processi di onboarding e digitalizzare la formazione: il caso Mazars In Italia

Attrarre i migliori talenti e trattenerli all'interno dell'azienda sono due delle sfide principali che Mazars sta affrontando negli ultimi anni. Per attrarre i talenti, l'onboarding è cruciale, specialmente considerando gli ingressi massivi che l'azienda deve gestire nell'ambito dell'audit. La mole di queste nuove assunzioni richiede molta organizzazione e la capacità di coinvolgere i nuovi dipendenti fin dalle prime fasi. Mazars ha deciso di affrontare questa sfida attraverso un'applicazione di onboarding personalizzata che offre contenuti adattati

al profilo, utilizzando tag ed elementi di gamification. Sul piano della retention, Mazars punta invece sulla formazione, mettendo a disposizione diverse piattaforme per venire incontro alle esigenze dei collaboratori. L'obiettivo è quello di proporre un'offerta formativa personalizzata e flessibile in grado di rispondere alle necessità del singolo.

[Il caso completo è disponibile al seguente link](#)

Newster Group e i digital badge: come la pandemia ha creato un nuovo approccio alla certificazione delle competenze

La pandemia di COVID-19 ha aperto nuovi scenari per la formazione in Newster Group. In passato, la formazione avveniva sia in loco presso la sede centrale in provincia di Rimini, sia nelle sedi dei distributori internazionali. Tuttavia, a causa delle restrizioni causate dalla pandemia nel 2020, l'azienda è stata costretta a trovare soluzioni creative per continuare a fornire formazione online, garantendo la qualità e la competenza necessarie nel

Business Case

Lo stato dell'EdTech in Italia: le sfide della formazione tra capacità umane e artificiali



Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

24

settore. Newster ha così sviluppato una piattaforma digitale in grado di archiviare materiali formativi come video, immagini e presentazioni, accessibili in diverse lingue e organizzati per categoria di macchine e livello di operatore. Per garantire l'integrità delle certificazioni, l'azienda ha adottato sistemi di attestazione basati su blockchain collegando le competenze del personale alle prestazioni dei prodotti attraverso badge digitali e Performance Digital Traceability (PDT).

[Il caso completo è disponibile al seguente link](#)

La formazione digitale nel Gruppo TOD'S: dai singoli punti vendita all'intera organizzazione

Il Gruppo TOD'S si suddivide tra produzione e distribuzione, con divisioni HQ per servizi trasversali. La formazione è tradizionalmente in presenza per la produzione e differenziata tra HQ e punti vendita per la resta parte dell'organizzazione. Nel 2016, è stata introdotta una prima piattaforma di e-learning per la formazione obbligatoria negli HQ. Nel 2019, l'azienda ha

progettato l'espansione dell'e-learning nei punti vendita per andare incontro a due principali necessità: distribuire in modo efficiente informazioni sulle nuove collezioni e offrire una formazione flessibile al personale. Il Gruppo ha così implementato la formazione in modalità eLearning nei punti vendita, scegliendo una piattaforma dotata di tre caratteristiche chiave: la funzionalità da mobile, l'esperienza utente intuitiva e la possibilità di importare i corsi precedentemente erogati. Nel 2023, con il cambio della piattaforma HCM, la piattaforma di eLearning è diventata centrale, gestendo oltre 680 corsi su vari argomenti per l'intero Gruppo.

[Il caso completo è disponibile al seguente link](#)

Gruppo di Lavoro

Lo stato dell'EdTech in Italia: le sfide della formazione tra capacità umane e artificiali



Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

25



Tommaso Agasisti
Responsabile Scientifico



Luca La Cola
Analista



Federico Frattini
Responsabile Scientifico



Elisa Cinelli
Analista



Riccardo Mangiaracina
Responsabile Scientifico

Per qualsiasi commento e richiesta di informazioni:
martina.mauri@polimi.it



Martina Mauri
Direttrice



Mara Soncin
Ricercatrice Senior

Advisory Board

Lo stato dell'EdTech in Italia: le sfide della formazione tra capacità umane e artificiali



Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

26



Federica Brambilla
Project manager
METID Politecnico di Milano



Daniela Casiraghi
Project Manager
METID Politecnico di Milano



Licia Cianfriglia
Dirigente scolastico, Responsabile partnership e relazioni
istituzionali
ANP – Associazione Nazionale Dirigenti e Alte
Professionalità



Ezio Delfino
Dirigente Scolastico e Presidente
DiSAL (associazione dirigenti scolastici)



Alessandro Greco
Dirigente Scolastico
DiSAL (associazione dirigenti scolastici)



Matelda Lupori
Ricercatrice e formatrice
DiSAL (associazione dirigenti scolastici)



Jessica Niewint-Gori
Tecnologa e Responsabile Struttura di Ricerca –
Applicazioni tecnologiche per lo sviluppo della didattica
laboratoriale INDIRE



Susanna Sancassani
Head of Unit Task force Teaching Learning Innovation
METID Politecnico di Milano



Marius Spinu
Dirigente – Area per l'Innovazione e Gestione dei Sistemi
Informativi ed Informatici
Università degli Studi di Firenze

Gli Osservatori Digital Innovation della School of Management del Politecnico di Milano nascono nel 1999 con l'obiettivo di fare cultura in tutti i principali ambiti di Innovazione Digitale. Oggi sono un punto di riferimento qualificato sull'Innovazione Digitale in Italia che integra attività di Ricerca, Comunicazione e Aggiornamento continuo.

La Vision che guida gli Osservatori è che l'Innovazione Digitale sia un fattore essenziale per lo sviluppo del Paese.

La Mission degli Osservatori è produrre e diffondere conoscenza sulle opportunità e gli impatti che le tecnologie digitali hanno su imprese, pubbliche amministrazioni e cittadini, tramite modelli interpretativi basati su solide evidenze empiriche e spazi di confronto indipendenti, pre-competitivi e duraturi nel tempo, che aggregano la domanda e l'offerta di innovazione digitale in Italia.

I fattori distintivi

Le attività degli Osservatori Digital Innovation sono caratterizzate da 4 fattori distintivi.

- 1. Ricerca.** Le attività di ricerca sono svolte da un team di oltre 100 tra Professori, Ricercatori e Analisti impegnati su più di 40 differenti Osservatori che affrontano tutti i temi chiave dell'Innovazione Digitale nelle Imprese (anche PMI) e nella Pubblica Amministrazione.
- 2. Aggiornamento.** Osservatori.net è il punto di riferimento per l'aggiornamento professionale sull'innovazione digitale. Il portale è una fonte unica di informazioni e dati basati su Pubblicazioni, Webinar e Workshop realizzati da analisti ed esperti con un know-how unico e distintivo. Il tutto è erogato tramite una piattaforma multimediale e interattiva per l'aggiornamento a distanza.
- 3. Comunicazione.** Attraverso Convegni, Media e Pubblicazioni gli Osservatori diffondono buone pratiche, esperienze e cultura legata all'innovazione digitale, realizzando ogni anno oltre 6000 uscite stampa e 200 eventi pubblici.
- 4. Networking.** Gli Osservatori aggregano la più ampia community di decisori della domanda, dell'offerta e delle Istituzioni, che collabora e sviluppa relazioni concrete nelle numerose occasioni di interazione per contribuire alla diffusione dell'Innovazione Digitale in Italia.

Gli Osservatori sono classificabili in 4 macro categorie.

Innovazione tecnologica, che include gli Osservatori che analizzano i principali trend tecnologici, applicativi e infrastrutturali: 5G & Beyond | Artificial Intelligence | Big Data & Business Analytics | Blockchain & Web3 | Cloud Transformation | Cybersecurity & Data Protection | Data Center | Droni e Mobilità Aerea Avanzata | Extended Reality & Metaverse | Internet of Things | Quantum Computing & Communication | Space Economy.

Innovazione di settore, che raggruppa gli Osservatori che studiano l'impatto dell'innovazione in specifici settori: Agenda Digitale | Cloud per la Pubblica Amministrazione (Tavolo di lavoro) | Connected Car & Mobility | Contract Logistics "Gino Marchet" | Digital Content | EdTech | eGovernment | Fintech & Insurtech | Innovazione Digitale nel Retail | Innovazione Digitale nelle PMI | Innovazione Digitale per la Cultura | Life Science Innovation | Professionisti e Innovazione Digitale | Sanità Digitale | Smart AgriFood | Smart City | Smart Working nella PA (Tavolo di Lavoro) | Tech Company – Innovazione del Canale ICT | Transizione Industria 4.0 | Travel Innovation.

Innovazione di processo, che comprende gli Osservatori che analizzano l'impatto dell'innovazione in specifici processi aziendali: Business Travel | Customer Experience B2b (Tavolo di Lavoro) | Digital B2b | Digital Identity | eCommerce B2c | Export Digitale | Food Sustainability | HR Innovation Practice | Innovative Payments | Intelligent Business Process Automation (Tavolo di Lavoro) | International Observatory on Electronic Invoicing (Tavolo di Lavoro) | Internet Media | Mobile B2c Strategy | Multicanalità | Omnichannel Customer Experience | Supply Chain Finance | Supply Chain Planning.

Modelli di innovazione, che include gli Osservatori che studiano strumenti e approcci per l'innovazione: Design Thinking for Business | Digital Transformation Academy | FUTURES, Sense Making by System Thinking | Platform Thinking HUB | Smart Working | Startup Hi-tech | Startup Thinking.



Il punto di riferimento per l'aggiornamento Executive sull'Innovazione Digitale

In un contesto in cui l'innovazione digitale ha sempre più rilevanza per la competitività delle imprese e il cambiamento incessante caratterizza le nuove tecnologie, aggiornarsi è fondamentale per tutti i professionisti a vari livelli aziendali.

Gli Osservatori Digital Innovation rappresentano una fonte unica di conoscenza sull'Innovazione Digitale sviluppata da un team di 90 Ricercatori e Professori del Politecnico di Milano, che da anni punta a fornire a professionisti, manager e imprenditori.

Avrai a tua disposizione: piattaforma **multimediale e interattiva**, ricerche **indipendenti e rigorose**, **analisti e esperti** con un know-how unico al servizio di **manager e professionisti**.



Report

caratterizzati da formati innovativi, consentendo una rapida ricerca delle informazioni di proprio interesse



Workshop e Webinar Premium

della durata di circa 4 ore (Workshop) e 1 ora (Webinar), durante i quali i partecipanti possono confrontarsi con analisti ed esperti



Programmi tematici

che raggruppano Workshop e Webinar in percorsi focalizzati su un particolare tema. Aiutano a comprendere gli effetti dell'evoluzione tecnologica attraverso la discussione dei risultati emersi



**Abbonati ora e intraprendi
il tuo percorso di crescita**

Avrai a tua disposizione la più completa raccolta di analisi, dati e framework sull'Innovazione Digitale

 [Scegli l'Abbonamento](#)

**Per informazioni contatta
Andrea Vanazzi**

02 2399 4813 | 342 9212906

andrea.vanazzi@osservatori.net

 [Contattaci](#)

La **School of Management del Politecnico di Milano**, costituita nel 2003, accoglie le molteplici attività di ricerca, formazione e consulenza nel campo dell'economia, del *management* e dell'*industrial engineering*, che il Politecnico porta avanti attraverso le sue diverse strutture interne e consortili.

La School of Management possiede la "Triple crown", i tre accreditamenti più prestigiosi per le Business School a livello mondiale: **EQUIS**, ricevuto nel 2007, **AMBA** (Association of MBAs) nel 2013, e **AACSB** (Advance Collegiate Schools of Business, ottenuto nel 2021).

Nel 2017 è la prima business school italiana a vedere riconosciuta la qualità dei propri corsi erogati in digital learning nei master Executive MBA attraverso la certificazione **EOCCS** (EFMD Online Course Certification System).

Inserita nella classifica del **Financial Times** delle migliori Business School d'Europa dal 2009, oggi è in classifica con il Full-Time MBA, Master of Science in Management Engineering e con l'Online MBA. In particolare nel 2022

l'**International Flex EMBA** si posiziona 6° al mondo nel Financial Times Online MBA Ranking.

La Scuola è presente anche nei QS World University Rankings e nel Bloomberg Businessweek Ranking.

La Scuola è membro di **PRME** (Principles for Responsible Management Education), **Cladea** (Latin American Council of Management Schools) e di **QTEM** (Quantitative Techniques for Economics & Management Masters Network).

Fanno parte della Scuola: il **Dipartimento di Ingegneria Gestionale** del Politecnico di Milano e **POLIMI Graduate School of Management** che, in particolare, si focalizza sulla formazione executive e sui programmi Master.

Le attività della School of Management legate all'Innovazione Digitale si articolano in *Osservatori Digital Innovation*, che fanno capo per le attività di ricerca al Dipartimento di Ingegneria Gestionale, e Formazione executive e programmi Master, erogati da POLIMI Graduate School of Management.

POLIMI Graduate School of Management

Gli **Osservatori Digital Innovation** sono fortemente integrati con le attività formative della Scuola: nel senso che rappresentano un'importante sorgente per la produzione di materiale di insegnamento e di discussione per i corsi e traggono anche spesso linfa vitale dalle esperienze di coloro che partecipano ai corsi (in particolare a quelli post-universitari erogati dalla POLIMI Graduate School of Management) o vi hanno partecipato nel passato.

In sinergia con gli Osservatori, la POLIMI Graduate School of Management ha lanciato diverse iniziative nell'ambito Digital Innovation:

- *Master Executive MBA* con possibilità di scegliere corsi elective focalizzati sui temi della Digital Business Transformation;
- *Percorso Executive* in Gestione Strategica dell'Innovazione Digitale;
- *Corsi brevi* Digital Innovation.

Per maggiori informazioni si veda il sito

www.gsom.polimi.it

Sostenitori della Ricerca

Lo stato dell'EdTech in Italia: le sfide della formazione tra capacità umane e artificiali



Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

32

Partner:

- Docebo
- Eni
- Fondazione per la Scuola
- IQC

Sponsor:

- Gility

Con la collaborazione Istituzionale di:

- Ministero dell'Istruzione e del Merito

Sostenitori della Ricerca – Partner

Lo stato dell'EdTech in Italia: le sfide della formazione tra capacità umane e artificiali



Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

33

docebo®

Nell'ottobre del 2019, **Docebo** ha lanciato con successo la sua IPO sulla Toronto Stock Exchange (TSX: DCBO), segnando così una pietra miliare per la “Docebo family” in tutto il mondo. Lanciando la crescita di Docebo verso la stratosfera, Claudio Erba, Fondatore e CEO, ha ampliato la sua visione fino a comprendere 8 uffici globali con oltre 900 dipendenti. Oggi Docebo è orgogliosa di essere riconosciuta come una delle tecnologie formative più innovative e in rapida crescita del settore. Docebo Inc. (TSX:DCBO) è una soluzione su cloud per la formazione aziendale, con superpoteri di IA, progettata per offrire a clienti, partner e dipendenti esperienze formative davvero coinvolgenti. Grazie a una user experience senza eguali, Docebo è flessibile e scalabile, permettendo ai clienti di adattare rapidamente la propria soluzione formativa in base alla crescita di business. Docebo è stata scelta da oltre 3.700 organizzazioni leader in tutto il mondo per la sua capacità di soddisfare molteplici casi d'uso, sia per la formazione aziendale interna che esterna. Grazie alla sua struttura modulare, Docebo è flessibile, in grado di

adattarsi alle esigenze attuali e future delle organizzazioni di qualsiasi dimensione. Inoltre, la piattaforma si integra facilmente con i software aziendali pre-esistenti (Risorse Umane, CRM e altri strumenti) attraverso un sistema di API e Connettori.

Carlo Sbrescia
Enterprise Account Executive

carlo.sbrescia@docebo.com
www.docebo.com

Sostenitori della Ricerca – Partner

Lo stato dell'EdTech in Italia: le sfide della formazione tra capacità umane e artificiali

📺 Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

34



Eni è una società integrata dell'energia con oltre 30.000 dipendenti in 62 Paesi del mondo. Eni, con la sua presenza nel mondo, affronta le sfide poste al settore energetico nel breve e lungo termine. Grazie alle alleanze consolidate con i Paesi produttori, contribuisce a una sempre maggiore diversificazione delle fonti di approvvigionamento, lavorando in stretta sinergia con partner e istituzioni locali e proponendo ai propri clienti nel mondo un'ampia offerta di prodotti e servizi energetici sempre più sostenibili. Nel 2020 la società ha lanciato una nuova strategia, ulteriormente accelerata negli anni successivi, che le consentirà di raggiungere l'obiettivo delle zero emissioni nette al 2050 e di fornire una varietà di prodotti, interamente decarbonizzati, coniugando sostenibilità ambientale e finanziaria, puntando fortemente su una leadership tecnologica costruita in anni di ricerca e innovazione. La recente integrazione di rinnovabili, retail e mobilità elettrica in Plenitude e la nascita di Enilive, dedicata alla mobilità sostenibile, attraverso l'integrazione di bioraffinerie, stazioni di

servizio e attività di ride sharing, sono tra le principali leve per intraprendere il percorso di decarbonizzazione. Per velocizzare la transizione, a queste si sono aggiunte le quotazioni di Vår Energi e Energy One e la costituzione di Azule, joint venture con BP in Angola. Oltre ai nuovi modelli di business, la strategia di Eni si basa sulla sinergia con gli stakeholder e sullo sviluppo di tecnologie proprietarie e breakthrough per rispondere alla sfida della decarbonizzazione. Eni ambisce a contribuire al raggiungimento degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDG) dell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite, sostenendo una transizione energetica giusta, che risponda alla sfida del cambiamento climatico con soluzioni concrete ed economicamente sostenibili promuovendo un accesso efficiente e sostenibile alle risorse energetiche, per tutti.

Sabina Rossi

Responsabile Formazione Professionalità Commerciali e di
Supporto al Business

sabina.rossi@eni.com
www.eni.com/it-IT/home.html

Sostenitori della Ricerca – Partner

Lo stato dell'EdTech in Italia: le sfide della formazione tra capacità umane e artificiali



Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

35



La **Fondazione per la Scuola** è un ente strumentale della Fondazione Compagnia di San Paolo. La sua sfida è sostenere lo sviluppo del sistema scolastico senza lasciare indietro nessuno sul fronte delle competenze cognitive e socio-emotive indispensabili a garantire pieni diritti di cittadinanza. Questo significa favorire la personalizzazione degli apprendimenti e l'innovazione della didattica. Collaboriamo con numerosi enti e istituzioni a livello locale e nazionale, promuovendo sinergie tra pubblico e privato per consentire lo sviluppo di una scuola inclusiva e innovativa ad alto valore aggiunto.

Lorenzo Benussi

Chief Innovation Officer in Fondazione per la Scuola e Head of EdTech Unit presso LINKS Foundation

lorenzo.benussi@linksfoundation.com
www.fondazione scuola.it

Sostenitori della Ricerca – Partner

Lo stato dell'EdTech in Italia: le sfide della formazione tra capacità umane e artificiali



Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

36



IQC è un'azienda di **Integrated Business Services** che utilizza l'innovazione tecnologica e digitale per aiutare le aziende a crescere in modo intelligente, sostenibile e inclusivo. Secondo la visione di IQC, l'Innovazione Tecnologica e Digitale è il mezzo per collegare in modo sinergico ambiente, persone, macchine, materiali e metodologie. Questo approccio mira a preservare il valore generato da tutti gli asset aziendali e a rendere i processi aziendali affidabili e flessibili, in grado di adattarsi rapidamente a un contesto in continua evoluzione. Grazie alla partnership con la controllata **Pomiager**, leader nell'ICT e nelle nuove tecnologie, offre servizi professionali e tecnologici di alta qualità, integrando la tecnologia Blockchain ai processi aziendali. Questa visione si traduce nella creazione del **Digital Badge**, innovativo strumento digitale che risponde all'esigenza di rendere disponibili agli stakeholder informazioni dettagliate sui risultati ottenuti dalle persone in termini di sviluppo e consolidamento delle competenze. Grazie alla sua anatomia tecnologica attivata da un semplice click

mostra informazioni riferite all'identità della persona, le competenze acquisite e l'organizzazione che le dichiara. L'impegno di IQC ha contribuito alla pubblicazione della **UNI/PdR 136:2022**, redatta con la partecipazione del **D.B.S.T.** (in particolare ANFIA, Assolavoro, IQC ed SAA dell'Università di Torino), che prenorma diverse tipologie di Badge, in grado di rispondere alle esigenze di ogni ambito applicativo, rappresentando le competenze professionali, comportamentali e tecniche. Il valore di tale **microcredenziale** si manifesta attraverso una serie di vantaggi, tra cui **attestazione, rappresentazione digitale, oggettivazione basata su evidenze, trasparenza delle informazioni, spendibilità**, nonché **gestione, sviluppo e valorizzazione delle competenze**. Tutti questi aspetti contribuiscono a definire il libretto formativo del cittadino.

Monica Trippodo
Business Developer

monica.trippodo@itaqua.it
itaqua.it/ita

Sostenitori della Ricerca – Sponsor

Lo stato dell'EdTech in Italia: le sfide della formazione tra capacità umane e artificiali



Guarda il video dell'evento su
[osservatori.net](#)

37



Gility è l'education technology company che punta a innovare e amplificare la formazione continua nelle PMI. La società nasce dalla collaborazione tra CDP Venture Capital Sgr e BPER Banca che, attraverso un round seed hanno dotato l'azienda di un capitale in prospettiva di oltre €12 milioni. Certificata ISO 9001 e Società Benefit, Gility supporta le aziende attraverso una piattaforma tecnologica di semplice utilizzo per la gestione di tutti gli aspetti e i processi della formazione aziendale, un ampio catalogo di corsi online coinvolgenti e specializzati su competenze come soft skill, hard skill, digital skill e formazione obbligatoria. Inoltre, una squadra di consulenti aiuta nella gestione di incentivi e fondi interprofessionali per abbattere i costi della formazione.

Flavio Molinari
Co-Founder & CSO

f.molinari@gility.it
www.gility.it

PARTNER



docebo®



Fondazione
per la
Scuola



SPONSOR

GILITY
La formazione
per il futuro

CON LA COLLABORAZIONE ISTITUZIONALE DI



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Impaginazione:
Daniilo Galasso, Emanuela Micello, Miguel Luis Armenio e Stefano Erba

osservatori.net