

Osservatorio
Digital for Kids & Teens

Digital for Kids & Teens: fare sistema tra innovazione e responsabilità

Luglio 2026

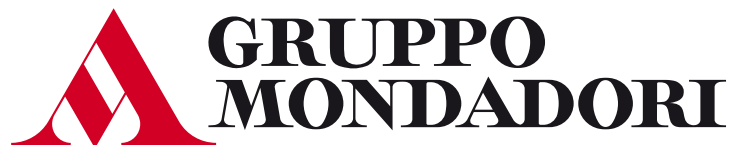


Osservatorio Digital for Kids & Teens

Ricerca 2025-2026

2

CON IL SUPPORTO DI



**OOD****Aggiornamento
costante****Competenze
pronte per l'uso****DMA****Continua il tuo percorso di conoscenza**

Il convegno è solo l'inizio.

Con **Osservatori On Demand** puoi accedere a report, dati e webinar per restare aggiornato nel tempo.

Con la **Digital Management Academy**, realizzata con la Graduate School of Management del Politecnico di Milano, puoi sviluppare le competenze digitali di base sull'innovazione digitale.

Scopri tutte le risorse disponibili e i cataloghi dei corsi ↗

Indice

Introduzione	5
di Alessandro Perego e Mariano Corso	
Executive Summary	7
di Fiorella Crespi e Marta Valsecchi	
Glossario	14
Nota Metodologica	16
Approfondimenti.....	19

Attori

Gruppo di Lavoro	23
Osservatori Digital Innovation	24
School of Management del Politecnico di Milano	26
META – Social Sciences and Humanities for Science and Technology	28
Sostenitori della Ricerca	29

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.

Impaginazione:

Danilo Galasso, Emanuela Micello, Miguel Luis Armenio e Stefano Erba

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

[↗ Visita osservatori.net](#)

Introduzione

Digital for Kids & Teens: fare sistema tra innovazione e responsabilità



Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

Parlare di digitale e minori significa entrare in un ambito complesso, in continua evoluzione, che non può essere letto attraverso prospettive semplici o posizioni univoche. Per i più giovani, infatti, il digitale non rappresenta una dimensione separata, ma una componente integrante dell'esperienza quotidiana. È, allo stesso tempo, uno spazio di crescita, apprendimento, relazione ed espressione, ma anche un contesto in cui emergono rischi, vulnerabilità e nuove responsabilità per tutti gli attori coinvolti. È proprio questa compresenza di opportunità e criticità a rendere necessario uno sguardo ampio, capace di superare letture polarizzate e di restituire la natura articolata del fenomeno.

L'Artificial Intelligence sta ulteriormente amplificando questa tensione tra opportunità e rischi. In questo scenario, la tutela dei minori non può limitarsi a interventi frammentati o a risposte emergenziali, attivate solo di fronte ai problemi più evidenti. Accanto alla protezione, occorre promuovere consapevolezza, capacità critica e condizioni di accesso che consentano ai più giovani di vivere il digitale in modo sicuro, equilibrato e positivo. Ciò implica il coinvolgimento congiunto di famiglie,

scuola, istituzioni, imprese, piattaforme e terzo settore, ciascuno con responsabilità specifiche ma strettamente interdipendenti.

A rendere il quadro ancora più complesso contribuisce l'assenza, a oggi, di un impianto normativo pienamente organico e pensato espressamente per i servizi e i prodotti digitali rivolti ai minori. Esistono, nell'ambito dei principali regolamenti europei – come il Digital Services Act del 2022 e l'AI Act del 2024 – alcune misure di tutela, tra cui l'istituzione dei segnalatori attendibili e specifici obblighi a protezione dei minori. Inoltre, nel 2025 la Commissione europea ha pubblicato orientamenti sulla protezione dei minori nell'ambito della normativa sui servizi digitali, con l'obiettivo di promuovere un'esperienza online più sicura per bambini e adolescenti; tuttavia, tali linee guida hanno natura volontaria e non costituiscono un obbligo vincolante. Allo stesso modo, molte iniziative di prevenzione, tutela e formazione risultano ancora parziali, eterogenee e poco coordinate, spesso concentrate su singoli aspetti del problema senza inserirsi in una visione realmente sistemica.

Introduzione

Digital for Kids & Teens: fare sistema tra innovazione e responsabilità



Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

6

Per contribuire a questo dibattito nasce l'Osservatorio Digital for Kids & Teens, con l'obiettivo di studiare e valorizzare le best practice nell'utilizzo del digitale e, allo stesso tempo, analizzare ed esplicitare i rischi connessi per i minori e per le organizzazioni del settore, fornendo modelli e approcci per una progettazione etica capace di valorizzare le opportunità prevenendo i rischi. La complessità del tema richiede un approccio multidisciplinare nelle competenze e inclusivo rispetto ai soggetti coinvolti. Per questo l'Osservatorio mira a diventare un punto di riferimento per le realtà che giocano un ruolo rilevante in questo ambito: istituzioni, scuole, famiglie, terzo settore e organizzazioni che offrono soluzioni per minori, attraverso spazi di confronto

indipendenti. Nel suo primo anno di attività, l'Osservatorio ha identificato tre filoni di ricerca - cultura sul digitale, digitale per l'educazione e digitale per il tempo libero - approfondendo le iniziative presenti sul mercato e le principali tecnologie coinvolte. Inoltre, per analizzare questi fenomeni anche da una prospettiva etica e sociologica è stata avviata una collaborazione con il gruppo META del Politecnico di Milano (Social Science and Humanities for Science and Technology) e sono stati coinvolti pedagogisti e psicologi in alcuni degli eventi realizzati. È l'inizio di un percorso che conferma la volontà degli Osservatori Digital Innovation di supportare uno sviluppo sostenibile dell'innovazione digitale a beneficio della società.

Comitato Scientifico



Alessandro Perego

Direttore Scientifico, Osservatori Digital Innovation



Mariano Corso

Comitato Scientifico, Osservatori Digital Innovation


Executive Summary

Digital for Kids & Teens: fare sistema tra innovazione e responsabilità

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

7

Lo scenario di riferimento italiano

Le tecnologie digitali sono sempre più presenti nelle giornate dei minori. Gli ultimi dati di Ipsos Doxa¹ dicono che circa il 12% dei bambini tra i 6 e i 10 anni usa uno smartphone tutti i giorni e 1 preadolescente su 2 utilizza almeno un social. Negli ultimi due anni al quadro si è aggiunta anche l'**Artificial Intelligence**  (AI). Secondo uno studio dell'Università di Milano Bicocca², l'AI generativa viene utilizzata dall'89% dei bambini e adolescenti (il 70% tra i 9-10 anni e il 98% tra i 15-16 anni). Gli utilizzi principali riguardano il supporto all'apprendimento e richieste di consigli, come cosa guardare o ascoltare.

Questi dati fanno emergere l'urgenza di sviluppare iniziative per promuovere un utilizzo consapevole e sicuro del digitale da parte dei minori. L'obiettivo è arginare fenomeni quali cyberbullismo, adescamento online, disinformazione e dipendenza digitale, nonché prevenire i possibili impatti negativi, segnalati dagli esperti, sullo sviluppo cognitivo, emotivo e relazionale dei giovanissimi.

Il dibattito pubblico su questi temi è oggi al centro di un confronto molto acceso anche a livello internazionale. Si fa strada l'idea di imporre divieti per legge (es. vietare l'uso delle piattaforme social ai minori di 16 anni), ma viene anche sottolineata l'importanza di attuare iniziative di formazione. La richiesta di supporto per orientarsi nel contesto digitale arriva anche dagli stessi ragazzi: 2 su 3 considerano l'AI sia come un rischio sia come un'opportunità³. I rischi più percepiti sono la riduzione della creatività, le fake news e la dipendenza digitale.

In Italia sono state avviate diverse iniziative di sensibilizzazione, sia dalle istituzioni sia da soggetti privati. Ad esempio, il Ministero dell'Istruzione e del



Note

1. Ipsos Doxa: Ricerca di base Junior 2026

2. Università Milano Bicocca: <https://boa.unimib.it/retrieve/56eeb435-9e7e-4f2a-aff0-794aaad6254f/Mascheroni-2026-L%E2%80%99IA%20Generativa%20fra%20bambini%20e%20adolescenti%20italiani-VoR.pdf>

3. Ipsos Doxa e Telefono Azzurro: <https://www.ipsos.com/it-it/safer-internet-day-2026-adolescente-chatbot-intelligenza-artificiale>

Executive Summary

Digital for Kids & Teens: fare sistema tra innovazione e responsabilità



Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

8

Merito e AGCOM offrono alle scuole la possibilità di attivare percorsi formativi di cittadinanza digitale⁴ rivolti agli studenti. Il Ministero ha inoltre pubblicato linee guida per l'introduzione dell'AI nelle scuole⁵ e stanziato fondi per la formazione dei docenti⁶. Non mancano alcune proposte legislative, tra cui quella di divieto assoluto di utilizzo di social ai minori di 13 anni, che prevede un accesso con “profilo adolescenti” per i 13-16enni⁷, e quella per vietare la memorizzazione delle chat da parte di applicazioni di Generative AI, per limitare la capacità di costruire rapporti continuativi con utenti minorenni⁸.

Un ruolo rilevante sui temi dello sviluppo di consapevolezza nell'uso del digitale viene giocato dalle associazioni del terzo settore. Tali realtà agiscono a livello locale in collaborazione con aziende che operano in ambito digitale e con le scuole.

La presenza di queste iniziative è un segnale incoraggiante, ma per **poter amplificarne gli effetti è necessario rendere parte attiva anche le aziende che realizzano prodotti e servizi per minori**. Negli ultimi mesi, il mercato dell'offerta ha fatto alcuni passi nella direzione della tutela dei minori: alcuni esempi sono l'introduzione di account teenager su Instagram e il rilascio di policy di sicurezza open source da parte di OpenAI, per aiutare gli sviluppatori a costruire applicazioni AI più sicure.

La velocità con cui l'innovazione digitale entra nelle vite dei minori richiede di fare sistema. Occorre misurare l'impatto qualitativo delle iniziative promosse, valorizzare le esperienze di successo, renderle strutturali sul territorio e indirizzare le organizzazioni di settore verso lo sviluppo di soluzioni innovative, progettate in modo etico e responsabile.



Note

4. <https://www.agcom.it/patentino-digitale>

5. Ministero dell'istruzione e del merito: [MIM_Linee+guida+IA+nella+Scuola_09_08_2025-signed.pdf](#)

6. Ministero dell'istruzione e del merito: [Intelligenza Artificiale a scuola: al via il piano di formazione del Ministero da 100 milioni di euro - Intelligenza Artificiale a scuola: al via il piano di formazione del Ministero da 100 milioni di euro - MIM](#)

7. <https://www.quotidiano.net/politica/uso-social-proposta-di-legge-noi-moderati-e43b7b19>

8. <https://www.orizzontescuola.it/chatbot-e-minori-la-proposta-di-legge-che-limita-la-memoria-della-a-cinque-giorni/>


Executive Summary


Digital for Kids & Teens: fare sistema tra innovazione e responsabilità



Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

Bambini, adolescenti e tecnologie: applicazioni e trend innovativi

Il dibattito pubblico sul digitale per i minori tende a concentrarsi sui rischi, lasciando in secondo piano le opportunità che l'innovazione tecnologica offre. Un atteggiamento di rifiuto rischia di risultare controproducente: **costruire un quadro chiaro sia dei rischi sia delle opportunità è la condizione necessaria per mitigare i primi e valorizzare le seconde**. Sul fronte opportunità il mercato dell'offerta è in continua evoluzione e incide su tutti gli ambiti della vita dei minori: tempo libero, educazione e salute. Applicazioni di AI, [Realtà Estesa \(XR\)](#)  e Internet of Things (IoT) stanno aprendo nuove possibilità per i giovani e, al contempo, rendono gli strumenti di mitigazione dei rischi più efficaci.

Nel **tempo libero**, le tecnologie immersive trasformano sia il gioco sia la fruizione culturale. Piattaforme come Minecraft combinano creatività, socialità e gaming in ambienti virtuali condivisi, mentre gli [smart toys](#)  integrano AI per offrire interazioni dinamiche e

personalizzate (es. AIRO di Clementoni e Poe di Giochi Preziosi). Sul versante culturale, istituzioni come il Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia di Milano impiegano XR per esperienze educative immersive. L'IoT abilita smartwatch per i più giovani, che, oltre a funzioni di monitoraggio fisico, supportano i genitori nella gestione dei figli: dalla regolamentazione dell'uso del digitale alla geolocalizzazione in tempo reale. Infine, l'AI rafforza la sicurezza digitale tramite sistemi di rilevamento di cyberbullismo e contenuti inappropriati, come Bark e Thorn's Safer, o algoritmi per filtrare i contenuti in base all'età.

Nel mondo dell'**educazione**, la Realtà Estesa abilita esperienze immersive e simulazioni interattive aumentando l'efficacia dell'apprendimento e il coinvolgimento dello studente. ClassVR, ad esempio, permette agli studenti di esplorare ambienti storici tramite visore. L'IoT viene impiegata in laboratori intelligenti e kit di robotica, come LEGO Education SPIKE, per sviluppare competenze di coding e problem solving. L'AI introduce percorsi adattivi e personalizzati: Duolingo



Executive Summary


Digital for Kids & Teens: fare sistema tra innovazione e responsabilità




Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

10

modula difficoltà e ripetizione degli esercizi, NotebookLM supporta docenti e studenti nella creazione di materiali, mentre emergono anche soluzioni specifiche per studenti con **DSA**  e **BES** .

Nell'ambito della **salute**, dispositivi connessi monitorano i parametri vitali nei bambini (es. Momi Evotion) e applicazioni XR supportano la gestione di ansia e dolore in contesti pediatrici (es. in Fondazione IRCCS San Gerardo dei Tintori di Monza). Sono poi nati giochi per aiutare i bambini a comprendere e gestire malattie (es. StomyCraft). L'AI trova spazio nel supporto cognitivo e nello screening precoce di difficoltà di apprendimento, come Develop Players che utilizza videogiochi e AI per bambini con DSA e **ADHD** .

L'ecosistema delle soluzioni rivolte ai minori è eterogeneo e in evoluzione: ne fanno parte grandi player tecnologici, aziende del giocattolo, istituzioni, ma anche un numero crescente di **startup**, con circa **4 miliardi di dollari** di investimenti a livello internazionale negli ultimi cinque anni. Il **58% delle realtà analizzate**, che raccoglie il **54% dei finanziamenti**, si occupa di **educazione**: le soluzioni

includono apprendimento personalizzato e adattivo (41%), il tutoring online e intelligente (36%) e la generazione di contenuti didattici (30%). Il 28% opera nel **tempo libero** con il 20% dei finanziamenti. Gli ambiti più presenti sono **AI Companion** , sicurezza e supporto genitoriale. Giant e Haivivi, ad esempio, sviluppano esperienze narrative personalizzate e immersive, mentre UG Labs progetta assistenti AI per minori, con parental control e adattamento delle risposte in funzione dell'età dell'utente. Il 14% del campione offre soluzioni per la **salute**, come il monitoraggio fisico e mentale, la terapia e il supporto cognitivo-comportamentale. Ad esempio, Sonar Mental Health e Dive utilizzano AI e analisi comportamentale per supportare il benessere psicologico e il riconoscimento precoce di disturbi dello sviluppo nei giovani.

Nel complesso, **il digitale per minori evolve verso esperienze personalizzate, immersive e data-driven, rendendo centrale il tema della responsabilità**: protezione dei dati, cybersecurity e progettazione adeguata all'età diventano elementi imprescindibili per chiunque operi in questo mercato.

Executive Summary

Digital for Kids & Teens: fare sistema tra innovazione e responsabilità




Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

I rischi e le opportunità etici del digitale per i minori

La diffusione crescente di tecnologie digitali nella vita dei minori pone importanti questioni etiche, riguardanti chi progetta e commercializza soluzioni, ma anche chi le adotta. Da un lato emergono rischi concreti, sui quali il legislatore in diversi Paesi sta già intervenendo. Dall'altro esistono opportunità significative: alcune legate alle possibilità che la tecnologia offre per categorie di utenti svantaggiate; altre derivano proprio dalla capacità di aver gestito i rischi: garantire un ambiente sicuro e trasparente per i minori, ad esempio, trasforma la responsabilità etica in un vantaggio reputazionale e competitivo. **Per le aziende che operano in questo mercato, ignorare le implicazioni etiche espone a rischi legali, reputazionali e commerciali; affrontarle con rigore apre invece spazi di differenziazione e consolidamento della propria posizione.** Le seguenti considerazioni si rivolgono in primo luogo a chi progetta soluzioni digitali per i minori, ma offrono riferimenti utili anche per il legislatore e per le istituzioni chiamati a valutare e adottare tali strumenti.

Dal punto di vista etico, rischi e opportunità si declinano in due ambiti principali.

Il primo è **lo sviluppo e la costruzione della persona.** L'utilizzo dell'AI può supportare il potenziamento cognitivo offrendo l'opportunità di usare strumenti interattivi per l'apprendimento da parte di studenti con alcune forme di DSA. Al contempo però può rappresentare un rischio di indebolimento cognitivo quando gli strumenti AI sono utilizzati in modo inconsapevole e senza senso critico. Allo stesso modo, i sistemi di AI che imitano fedelmente l'interazione tra persone (antropomorfismo), come fanno sempre più spesso i chatbot, se da un lato offrono supporto e intrattenimento, dall'altro rischiano di creare dipendenza e isolamento sociale.

Il secondo è la **costruzione della cittadinanza digitale.** Il digitale può rappresentare un importante strumento di inclusione: piattaforme e strumenti adattivi consentono a minori che vivono in **aree interne**  di accedere a risorse educative avanzate che i limiti geografici renderebbero altrimenti difficilmente raggiungibili. Allo stesso tempo



Executive Summary

Digital for Kids & Teens: fare sistema tra innovazione e responsabilità





Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

può rappresentare una forma di esclusione per coloro che vivono in famiglie o contesti affetti da digital divide. Un altro esempio è il digitale come opportunità di socializzazione: le piattaforme di gaming possono essere sia un luogo in cui giovani con stesse passioni si confrontano sia un contesto in cui potrebbero verificarsi episodi di cyberbullismo o adescamento.

Operare responsabilmente in questo mercato richiede una particolare attenzione alla progettazione e commercializzazione responsabile che tenga conto dei minori in quanto soggetti **fragili**  e/o **vulnerabili** . Le aziende devono quindi acquisire e mantenere **legittimità etica** attraverso scelte progettuali, strutture organizzative e cultura interna. La ricerca di quest'anno ha permesso di identificare iniziative afferenti a quattro leve di legittimità:

- **Consequenziale:** deriva dalla qualità della soluzione sviluppata. In questo caso, da come le aziende utilizzano la tecnologia nelle proprie soluzioni: per migliorare l'esperienza dell'utente e/o contribuire a mitigare i rischi per i minori. Tra le iniziative vi sono quelle in cui la tecnologia è usata per gestire il parental control o per analizzare i contenuti scambiati dai minori

- inviando degli alert in caso di situazioni critiche.
- **Procedurale:** deriva dalla presenza di processi di progettazione orientati alla responsabilità. Un esempio di iniziativa è la scelta di utilizzare, all'interno di applicazioni che usano l'AI, **LLM**  addestrati solo su contenuti validati, adatti all'età e alle competenze degli utenti, inseriti in sistemi chiusi. Altre iniziative per la progettazione responsabile sono le pratiche di **stakeholder engagement**  strutturato, come il coinvolgimento di utenti e/o esperti (psicologi, pedagogisti, ecc.) nelle fasi di R&D che permettono di evidenziare tempestivamente alcune criticità.
- **Strutturale:** deriva dalla creazione di strutture di governance e di ruoli che consentano di attenzionare alcuni aspetti critici legati alle soluzioni prodotte. Tra le iniziative più diffuse vi è l'introduzione stabile di team interdisciplinari a supporto dello sviluppo tecnico, come gruppi con competenze pedagogiche e neuroscientifiche coinvolti nella progettazione di soluzioni di apprendimento AI.
- **Valoriale:** deriva dalla creazione di una cultura organizzativa in cui gli aspetti etici e l'attenzione al benessere dei minori siano elementi fondanti. Tra le

Executive Summary

Digital for Kids & Teens: fare sistema tra innovazione e responsabilità



Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

13

iniziative implementate da chi utilizza tale leva vi è la valorizzazione del background personale dei fondatori e dell'eredità identitaria dell'organizzazione.

Nel complesso, le quattro leve non si escludono, ma si rafforzano a vicenda. In un mercato in cui le aspettative

etiche crescono di pari passo con l'innovazione, presidiare queste dimensioni in modo integrato rappresenta una condizione sempre più determinante per operare con successo nel lungo periodo.



Fiorella Crespi
Direttrice



Marta Valsecchi
Direttrice

Glossario

Digital for Kids & Teens: fare sistema tra innovazione e responsabilità



Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

14

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

Artificial Intelligence:

L'Artificial Intelligence è il ramo della computer science che studia lo sviluppo di sistemi Hardware e Software dotati di specifiche capacità tipiche dell'essere umano, tra cui l'interazione con l'ambiente, l'apprendimento e l'adattamento, il ragionamento e la pianificazione. Questi sistemi sono in grado di perseguire autonomamente una finalità definita, prendendo decisioni che fino a quel momento erano solitamente affidate a persone.

Realtà Estesa (XR):

Realtà Estesa (XR) è l'insieme complessivo di tre categorie di tecnologie differenti: Realtà Aumentata, Realtà Virtuale e Realtà Mista. Queste tecnologie condividono l'obiettivo comune di arricchire il mondo reale con elementi digitali oppure creare ambienti virtuali immersivi, offrendo agli utenti esperienze innovative e coinvolgenti. La XR rappresenta un ecosistema integrato in cui le tre tecnologie coesistono e si complementano, ognuna con caratteristiche e applicazioni specifiche.

Smart toys:

Gli smart toys sono giocattoli capaci di interagire (tramite microfoni, fotocamere, sistemi di localizzazione e sensori) con le persone e con l'ambiente circostante e di connettersi alla rete per navigare online e comunicare con smartphone, tablet, pc, altri smart toys.

DSA:

I Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA) sono disturbi del neurosviluppo che riguardano la capacità di leggere, scrivere e calcolare in modo corretto e fluente e che si manifestano con l'inizio della scolarizzazione.

BES:

I Bisogni Educativi Speciali (BES) rappresentano una condizione di difficoltà educativa, temporanea o permanente, che richiede un intervento didattico personalizzato. Il concetto di BES comprende studenti con DSA (Disturbi Specifici dell'Apprendimento), ADHD (Disturbo da Deficit di Attenzione e Iperattività), plusdotazione e altri bisogni educativi legati a fattori socio-economici, culturali o linguistici.

ADHD:

Il disturbo da deficit dell'attenzione/iperattività (Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder, ADHD) è caratterizzato da una durata scarsa o breve dell'attenzione e/o da vivacità e impulsività eccessive non appropriate all'età del bambino, che interferiscono con le funzionalità o lo sviluppo.

AI Companion:

Entità digitali pensate per offrire assistenza personalizzata, supporto emotivo e gestione delle attività, diventando una parte sempre più importante della vita quotidiana. Grazie ad algoritmi avanzati di machine learning e all'elaborazione del linguaggio naturale, gli AI companion possono rispondere e perfino anticipare i bisogni degli utenti.

Aree Interne:

Le aree interne sono quelle aree significativamente distanti dai centri di offerta di servizi essenziali (di istruzione, salute e mobilità), ricche di importanti risorse ambientali e culturali e fortemente diversificate per natura e a seguito di secolari processi di antropizzazione.

Fragili:

Gli stakeholder fragili sono individui o gruppi che presentano caratteristiche intrinseche, condizioni personali, sociali o strutturali tali da limitare la loro capacità di partecipare pienamente ai processi decisionali, di esprimere i propri bisogni e interessi, o di incidere sulle scelte che li riguardano.

Glossario

Digital for Kids & Teens: fare sistema tra innovazione e responsabilità



Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

15

Vulnerabili:

Gli stakeholder vulnerabili sono individui o gruppi che, in relazione a uno specifico contesto, progetto o processo decisionale, risultano esposti a fattori di rischio esterni che possono comprometterne il benessere, limitarne l'accesso a risorse e opportunità, o accrescere la probabilità di subire effetti negativi, esclusione o discriminazione.

LLM:

Un LLM (Large Language Model) è un sistema di intelligenza artificiale addestrato su miliardi di parole tratte da libri, articoli, siti web e altre fonti testuali. Durante l'addestramento, il modello impara a prevedere quale parola (o "token") viene dopo un'altra, sviluppando così una comprensione profonda della struttura e del significato del linguaggio. Una volta addestrato, può essere interrogato tramite testo: l'utente fornisce un input (detto prompt) e il modello genera una risposta coerente e contestualmente appropriata.

Stakeholder engagement:

il processo attraverso cui un'organizzazione identifica, coinvolge e dialoga con i propri portatori di interesse (stakeholder: dipendenti, clienti, fornitori, comunità locali, investitori, istituzioni, ecc.) per comprenderne aspettative e preoccupazioni, integrarle nelle decisioni e costruire relazioni di fiducia reciproca. Può assumere diversi gradi di intensità: dalla semplice informazione, alla consultazione, fino al coinvolgimento attivo e alla co-decisione.

Nota Metodologica

Digital for Kids & Teens: fare sistema tra innovazione e responsabilità



Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

La ricerca 2025-2026 dell'**Osservatorio Digital for Kids & Teens** si propone di analizzare in modo multidimensionale il rapporto tra i minori e le tecnologie digitali, con l'obiettivo di offrire a famiglie, scuole, aziende e istituzioni strumenti concreti di comprensione e orientamento. La ricerca ha inteso costruire un quadro aggiornato dei fenomeni in atto, mappando i principali trend di utilizzo del digitale da parte dei più giovani e le traiettorie di innovazione tecnologica, con particolare attenzione all'Intelligenza Artificiale, alla Realtà Estesa e all'Internet of Things, negli ambiti dell'educazione, della salute e del tempo libero. Sono state esplorate le opportunità e i rischi etici connessi all'utilizzo del digitale da parte di una fascia demografica particolarmente vulnerabile, analizzando le dinamiche attraverso cui le organizzazioni che sviluppano prodotti e servizi per minori costruiscono e consolidano la propria legittimità nei confronti dei diversi stakeholder di riferimento (famiglie, istituzioni, comunità educative e società civile). Infine, attraverso una mappatura sistematica del panorama internazionale delle startup attive nel settore, la ricerca ha restituito una visione strutturata dell'offerta

digitale rivolta ai minori e ai loro adulti di riferimento, evidenziando i modelli tecnologici emergenti.

Analisi delle fonti secondarie

L'analisi delle fonti secondarie ha costituito la componente trasversale della ricerca 2025-2026, impiegata per tracciare le principali linee di evoluzione dell'utilizzo del digitale da parte dei minori e per mappare i trend tecnologici rilevanti, nei tre ambiti di riferimento dell'Osservatorio: l'educazione, la salute e il tempo libero. Questa attività ha alimentato in modo sistematico tutti i principali filoni tematici della ricerca, consentendo di costruire un quadro aggiornato e multidimensionale dei fenomeni in atto a livello nazionale e internazionale.

Il corpus analizzato comprende complessivamente **oltre 100 contributi**, tra articoli della letteratura scientifica internazionale, articoli di settore, report di istituti di ricerca e organizzazioni specializzate, nonché linee guida e normative vigenti in materia di tutela dei minori e regolamentazione del digitale. A questi si aggiunge una selezione di contributi della letteratura grigia, consultati

Nota Metodologica

Digital for Kids & Teens: fare sistema tra innovazione e responsabilità



Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

con l'obiettivo di sistematizzare le leve strategiche a disposizione delle organizzazioni per costruire e consolidare la propria legittimità nei confronti dei diversi stakeholder di riferimento, un filone teorico poi esplorato empiricamente.

Interviste qualitative ad aziende e docenti

Al fine di approfondire il livello di conoscenza e di sensibilità sui temi emersi dall'analisi delle fonti secondarie nel contesto italiano, sono state condotte circa **30 interviste qualitative semi-strutturate** con rappresentanti di un insieme eterogeneo di attori: associazioni di categoria, istituzioni educative, aziende produttrici di prodotti e servizi per bambini e adolescenti, fondazioni e startup. Le interviste hanno perseguito un duplice obiettivo: da un lato, esplorare le opportunità offerte dal digitale nei diversi ambiti di riferimento dell'Osservatorio e i modelli di offerta sviluppati dagli attori coinvolti; dall'altro, mappare i rischi e le sfide percepiti, sia sul piano etico che su quello normativo e regolatorio, offrendo una lettura aggiornata delle tensioni in atto tra innovazione tecnologica e tutela dei

minori nel contesto italiano. Le interviste sono state inoltre impiegate per costruire un framework analitico finalizzato a identificare quali leve strategiche vengano concretamente implementate dalle organizzazioni coinvolte per acquisire o mantenere la legittimità etica, analizzandone le modalità di implementazione e il grado di adozione al fine di declinare empiricamente il quadro teorico di riferimento.

Per garantire rigore metodologico nell'analisi del materiale raccolto, è stata adottata la **Gioia Methodology**, un approccio sistematico allo sviluppo teorico induttivo basato sui principi della grounded theory. Il processo di *coding* ha previsto tre livelli progressivi di astrazione: una prima fase di identificazione dei **codici di primo ordine**, ricavati direttamente dal linguaggio degli intervistati, una successiva aggregazione in **temi di secondo ordine**, ottenuti attraverso un processo di astrazione che ha permesso di identificare pattern ricorrenti tra le diverse prospettive emerse; e una sintesi finale in **dimensioni aggregate**, ovvero i costrutti teorici di alto livello utili a interpretare le dinamiche in atto. I risultati parziali ottenuti sono stati presentati e discussi nel corso di uno dei

Nota Metodologica

Digital for Kids & Teens: fare sistema tra innovazione e responsabilità



Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

workshop dell'Osservatorio, offrendo un primo confronto e validazione con gli attori del settore sul framework analitico in fase di sviluppo.

Censimento delle startup

Nel corso della ricerca 2025-2026 sono state analizzate **414 startup** con una value proposition incentrata su soluzioni digitali rivolte ai minori nella fascia d'età compresa tra i 6 e i 17 anni, intendendo con questo termine le realtà imprenditoriali nate negli ultimi cinque anni e che hanno ricevuto almeno un round di finanziamento. L'identificazione degli attori è avvenuta attraverso il motore di ricerca Crunchbase, applicando criteri di selezione specifici legati al target demografico di riferimento e alle aree tematiche dell'Osservatorio: educazione, salute e tempo libero.

Per ciascuna delle realtà individuate, l'offerta è stata approfondita a partire dal sito web aziendale, al fine di costruire una classificazione strutturata basata su un insieme articolato di variabili: anagrafica, performance economiche, tecnologia utilizzata, target, elementi di inclusività, ambito di riferimento e funzionalità della soluzione offerta. La mappatura non intende essere un censimento esaustivo di tutte le aziende e soluzioni presenti sul mercato, bensì restituire un quadro rappresentativo delle opportunità e degli strumenti digitali rivolti ai minori e ai loro adulti di riferimento, come genitori, insegnanti e figure educative.

Approfondimenti

Digital for Kids & Teens: fare sistema tra innovazione e responsabilità

Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

19

Dalla ricerca all'applicazione. Il percorso di crescita digitale con gli Osservatori

Scopri come aggiornarti e formarti con gli Osservatori Digital Innovation.

① Partecipa

ai convegni e ai workshop
dell'Osservatorio



② Approfondisci

con Osservatori
On Demand



③ Formati

con Digital Management
Academy



④ Applica

ciò che impari
nella tua organizzazione



Approfondimenti

Digital for Kids & Teens: fare sistema tra innovazione e responsabilità

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

20

② Approfondisci con Osservatori On Demand



La piattaforma digitale per chi vuole restare sempre aggiornato su dati e trend del digitale. Con Osservatori On Demand puoi accedere a: **+400 Webinar/anno** (live e on demand) divisi in **Programmi Tematici**; **+200 Report/anno** con dati originali e benchmark; **Grafici interattivi** e **dataset** completi; **Convegni On Demand** con video, slide e atti integrali; Newsletter personalizzate sui tuoi interessi curate dai ricercatori; **Chatbot AI** con utilizzo illimitato per analisi, sintesi e confronti.



Vuoi provare la piattaforma? Con **MYRA**, il nuovo Chatbot AI degli Osservatori, potrai fare fino a 5 domande gratuite al mese per avere dati, trend, definizioni, confronti, benchmark e sintesi immediate.

[Prova gratis ↗](#)

③ Formati con Digital Management Academy



La piattaforma di formazione digitale, realizzata con la Graduate School of Management del Politecnico di Milano, pensata per supportare aziende e PA nello sviluppo delle competenze digitali di base. **Oltre 40 corsi brevi on demand**, costantemente aggiornati con le ricerche degli Osservatori. **Tutte le aree chiave del digitale**, dalle **soft skill** all'AI e alla cybersecurity. **Percorsi personalizzati** per ruoli e team, con possibilità di **assessment iniziale**. **Monitoraggio e reportistica** avanzata sulla fruizione dei corsi.

Vuoi esplorare il catalogo completo? Clicca qui per accedere subito a tutti i corsi e ai percorsi consigliati.

[Scarica il catalogo ↗](#)

Vuoi una demo personalizzata? In 15 minuti ti mostriamo i contenuti, i percorsi e gli strumenti più utili per la tua organizzazione. Clicca qui per prenotare una call sul nostro calendario.

[Prenota call ↗](#)

Approfondimenti

Digital for Kids & Teens: fare sistema tra innovazione e responsabilità

Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

21



I **Programmi di webinar** per approfondire il tema con Osservatori On Demand (OOD):

Digitale e sostenibilità: la maturità delle imprese italiane

- Inclusionione Digitale oggi: norme, tecnologia e business nell'era dell'EAA
- Discrimination by design: accessibilità e user experience
- Digitale e sostenibilità: trend e quadro normativo
- Digitale e sostenibilità: qual è la maturità delle imprese italiane?
- Misurare la sostenibilità: KPI e strumenti digitali
- Sviluppo sostenibile: il ruolo delle Startup digitali
- Filiera sostenibile: best practice nel Supply Chain Planning
- Sostenibilità in Logistica: i nuovi modelli di business
- Green Data Center: sostenibilità ed efficienza per il digitale futuro
- Mobilità elettrica e sostenibile: strategie e normative

▼ segue nella pagina successiva



Alcuni **Corsi** della Digital Management Academy (DMA) per sviluppare le competenze base.

Mindset e consapevolezza: etica e responsabilità digitale

- Diritti digitali e responsabilità personali
- Etica dell'algoritmo e dell'AI
- Netiquette nel lavoro digitale
- Fake news e responsabilità dell'informazione

Mindset e consapevolezza: benessere digitale

- Competenze digitali per la PA
- Abilità operative di base
- Mindset e consapevolezza
- Autonomia e adattabilità
- Collaborazione e comunicazione
- Presenza e influenza digitale

▼ segue nella pagina successiva

Approfondimenti

Digital for Kids & Teens: fare sistema tra innovazione e responsabilità



Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

- eCommerce e sostenibilità: quali sinergie possibili?
- European Accessibility Act: una nuova normativa per un mercato inclusivo
- Sostenibilità nel Retail: progetti, obiettivi e ruolo del digitale

Platform Thinking in action: come risolvere le grandi sfide aziendali

- Come risolvere le inefficienze di processo con il Platform Thinking
- Nuovi bisogni, nuove risposte: riconfigurare l'offerta con le piattaforme
- Blocco dell'innovatore? Come superarlo con il Platform Thinking
- Dal rumore al valore: sfruttare i dati con il Platform Thinking
- Come raccogliere i dati grazie al Platform Thinking

Accessibilità digitale: progettare servizi e contenuti inclusivi per tutti

- Contesto e principi
- Siti e interfacce accessibili
- Elementi avanzati e comunicazione inclusiva

Intelligenza Artificiale: competenze chiave per la trasformazione digitale

- Che cosa si intende per Intelligenza Artificiale
- Generative AI: concetti chiave ed opportunità
- L'approccio strategico dell'AI
- AI e sostenibilità
- AI ACT: la nuova normativa sull'intelligenza artificiale
- Le implicazioni sociali dell'AI
- Sicurezza prima di tutto
- AI e fornitori: come tutelarsi

Info e Abbonamenti: **Andrea Vanazzi**
andrea.vanazzi@osservatori.net
800 03 37 10 (Lun-Ven 9:00-18:00)

Info e contatti: **Eleonora Evstifeew**
eleonora.evstifeew@osservatori.net
+39 348 5669699 (Lun-Ven 9:00-18:00)

Gruppo di Lavoro

Digital for Kids & Teens: fare sistema tra innovazione e responsabilità



Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

23



Mariano Corso
Responsabile Scientifico



Serena Lotto
Business Developer Manager



Alessandro Perego
Responsabile Scientifico



Tommaso Mazzetti
Analista Junior



Fiorella Crespi
Direttrice



Marta Valsecchi
Direttrice



Francesca Graziano
Ricercatrice Senior

Hanno contribuito al filone relativo alla Legittimità etica

Simona Chiodo, Co-fondatrice di META – Social Sciences and Humanities for Science and Technology, Politecnico di Milano

Gabriele Boccoli, Ricercatore del Centro di competenza su etica e impatti sociali delle tecnologie, Osservatori Digital Innovation

Rosa Fioravante, Ricercatrice del Centro di competenza su etica e impatti sociali delle tecnologie, Osservatori Digital Innovation

*Per qualsiasi commento e richiesta di informazioni:
fiorella.crespi@polimi.it*

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.

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

1. Ricerca. Le attività di ricerca sono svolte da un team di circa 200 tra Professori, Ricercatori e Analisti impegnati

su 60 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 5 macro categorie:

- **Innovazione tecnologica**, che include gli Osservatori che analizzano i principali trend tecnologici, applicativi e infrastrutturali: 5G & Connected Digital Industry | Artificial Intelligence | Blockchain & Web3 | Cloud Ecosystem & Sovereignty | Cybersecurity & Data Protection | Data & Decision Intelligence | Data Center | Droni e Mobilità Aerea Avanzata | European Digital Tech Watch | Innovative Robotics | Intelligent Business Process Automation | Internet of Things | Quantum Computing & Communication | Space Economy | XR Technologies & Immersive Experience
- **Innovazione di settore**, che raggruppa gli Osservatori che studiano l'impatto dell'innovazione in specifici settori: Agenda Digitale | Connected Vehicle & Mobility | Contract Logistics "Gino Marchet" | Digital Content | Fintech & Insurtech | Food Sustainability | Innovazione Digitale nel Retail | Innovazione Digitale nelle PMI | Innovazione Digitale per la Cultura | Internet Media | Life Science Innovation | Professionisti e Innovazione Digitale | Retail Media (Tavolo di Lavoro) | Sanità Digitale | Smart AgriFood | Tech Company | Travel Innovation
- **Innovazione di processo**, che comprende gli Osservatori che analizzano l'impatto dell'innovazione in specifici processi e ambiti aziendali: B2b Digital Commerce & Experience | B2b Payments (Tavolo di Lavoro) | Business Travel | Digital B2b | Digital Identity & Wallet | eCommerce B2c | HR Innovation | Innovative Payments | International Observatory on Electronic Invoicing | Omnichannel Customer Experience | Supply Chain Finance | Supply Chain Planning
- **Modelli di innovazione e future making**, che include gli Osservatori che studiano approcci all'innovazione e al foresight: Center for Digital Envisioning | Center for Digital Regulation Strategy | Design Thinking for Business | Digital & Sustainable | Digital Transformation Academy | FUTURES, Sense Making by System Thinking | Platform Thinking HUB | Startup & Scaleup Hi-tech | Startup Thinking
- **Innovazione nella società**, che comprende gli Osservatori che studiano l'impatto dell'innovazione su categorie di persone, contesti o territori: Digital for Kids & Teens | Digital & Smart Infrastructures | Longevity & Silver Economy | Smart City | Smart Working | Smart Working nella PA (Tavolo di Lavoro)

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 2023

l'**International Flex EMBA** si posiziona 10° 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: rappresentano un'importante sorgente per la produzione di materiale di insegnamento e di discussione per i corsi e traggono 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 Digital Business Transformation;
- *Corsi brevi e Certification program* nell'ambito della digital strategy e sulle principali innovazioni digitali (artificial intelligence, metaverso, blockchain, internet of things, etc.)

Per maggiori informazioni si veda il sito

www.gsom.polimi.it

META – Social Sciences and Humanities for Science and Technology è un'unità di studio interdisciplinare del Politecnico di Milano.

Il progresso tecnologico, le scoperte scientifiche e il processo di innovazione sollevano problemi sociali, etici ed epistemologici che scienziati e ingegneri non sono in grado di risolvere da soli. Inoltre, la digitalizzazione della tecnologia e della società non solo evidenzia come l'impatto dell'innovazione tecnologica sia sempre più una questione quotidiana piuttosto che eccezionale, ma anche come ingegneri e progettisti stiano assumendo un ruolo sempre più rilevante nel definire le condizioni della vita umana e il suo sviluppo futuro. Le principali università tecnologiche del mondo devono quindi dotarsi di strutture di ricerca e insegnamento per affrontare tali questioni dal punto di vista delle scienze umane e sociali.

META produce e diffonde conoscenze critiche sulla tecnoscienza e fornisce competenze sulle implicazioni etiche e sugli impatti sociali della scienza e della tecnologia. Più specificamente, si impegna affinché

il pensiero critico sulla scienza e sulla tecnologia – così come sviluppato dalla ricerca in etica, filosofia della scienza e studi sociali della tecnologia – diventi parte integrante della ricerca e del lavoro svolti presso il Politecnico di Milano. META offre corsi di etica della tecnologia, filosofia della scienza, innovazione e società, e fornisce prospettive critiche sulla scienza e la tecnologia agli studenti dei corsi di laurea magistrale di tutte e quattro le Scuole dell'università. META è inoltre impegnata in iniziative di divulgazione rivolte al pubblico per promuovere il pensiero critico in materia di scienza e tecnologia tra i cittadini e il grande pubblico.

Per maggiori informazioni si veda il sito
www.meta.polimi.it

Sostenitori della Ricerca

Digital for Kids & Teens: fare sistema tra innovazione e responsabilità



Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

Con il Supporto di

- Gruppo Mondadori
- Intesa SanPaolo
- MyEdu
- SMART Technologies

Sostenitori della Ricerca – Con il Supporto di

Digital for Kids & Teens: fare sistema tra innovazione e responsabilità

 Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

30



Il **Gruppo Mondadori** è leader nei Libri Trade e nella Scolastica e uno dei maggiori player nel Retail. È inoltre il primo editore multimediale italiano, leader sui social e nel digitale, con una presenza di rilievo anche nei magazine.

Nel settore dei Libri Trade opera attraverso case editrici e marchi di grande prestigio, tra cui *Mondadori, Giulio Einaudi Editore, Piemme, Sperling&Kupfer, Frassinelli, Rizzoli, BUR, Fabbri Editori, Mondadori Electa, De Agostini Libri, Silvio Berlusconi Editore* e *Star Comics*. La produzione spazia dalla narrativa alla saggistica, dai fumetti ai libri per ragazzi, anche in formato digitale, con un catalogo di oltre 31.600 titoli eBook, audiolibri e podcast.

Il Gruppo è attivo nell'editoria d'arte, nelle concessioni museali e nell'organizzazione di mostre attraverso *Electa* e, a livello internazionale, nei libri illustrati, con *Rizzoli International Publications* e *Chelsea Green Publishing*. Con *Mondadori Education, Rizzoli Education* e *D Scuola*,

detiene la prima posizione nel mercato dell'editoria scolastica ed è a fianco degli insegnanti, con un'offerta di testi e strumenti didattici innovativi per ogni ordine e settore di insegnamento.

La rete di *Mondadori Store* rappresenta il più esteso network di librerie presente in Italia, con oltre 500 punti vendita, in gestione diretta e in franchising, il sito di e-commerce *Mondadoristore.it* e la formula bookclub.

Il Gruppo è inoltre leader sui social e nel digitale con numerosi brand, tra cui *GialloZafferano, The Wom, MypersonalTrainer, Webboh, Studenti, NostroFiglio* e *Fatto in Casa da Benedetta, Edilportale* e *Archiproducts* ai quali si affiancano le social agency, le attività nel *MarTech* e l'acceleratore di startup *PLAI*. Nel portafoglio del Gruppo anche brand di lunga tradizione, tra cui *TV Sorrisi e Canzoni, Chi, Focus, Focus Junior, Interni* e *Casabella*.



Miriam Spinnato
Responsabile Digital Sales Trade

miriam.spinnato@mondadori.it
www.gruppomondadori.it

Sostenitori della Ricerca – Con il Supporto di

Digital for Kids & Teens: fare sistema tra innovazione e responsabilità

 Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

31

INTESA  SANPAOLO

Per **Intesa Sanpaolo** credere nei giovani è un impegno che si traduce in soluzioni concrete attraverso un **ecosistema dedicato**, capace di parlare la loro lingua, rispondere ai loro bisogni e accompagnarli lungo tutto il percorso di crescita.

In questa visione si inserisce **XME Conto UP!**, il conto corrente pensato per i ragazzi **dalla nascita fino a 18 anni**, che estende il **rapporto bancario** dal risparmio ad un'esperienza completa e che integra **operatività, autonomia ed educazione finanziaria**, all'interno di una soluzione **semplice, digitale e accessibile**.

Completamente sottoscrivibile online e gestibile tramite App, il conto consente ai più giovani di avvicinarsi al mondo finanziario in modo **graduale e consapevole**, sempre sotto la **supervisione dei genitori** grazie a sistemi di parental control in tempo reale. L'offerta comprende strumenti innovativi come **XME Card Plus** (anche in versione digitale), **carte virtuali per acquisti sicuri, salvadanaio digitale, pagamenti istantanei con BANCOMAT Pay** e funzionalità pensate per la gestione di

paghette e ricompense.

XME Conto UP! rappresenta il **primo passo nel mondo finanziario**: uno strumento progettato per **educare, responsabilizzare e generare valore nel tempo**. Al raggiungimento della maggiore età, il percorso prosegue con l'offerta **isybank**, la banca digitale di Intesa Sanpaolo, attraverso un conto corrente dedicato agli under35 completamente gratuito.

I giovani si confermano al centro della strategia della Banca dei Territori di Intesa Sanpaolo che si pone come **riferimento per le nuove generazioni**, continuando a innovare e ad anticipare i cambiamenti di un mondo in continua evoluzione.



Arianna Castroflorio
Head of Transactional Product

arianna.castroflorio@intesasanpaolo.com
www.intesasanpaolo.com

Sostenitori della Ricerca – Con il Supporto di

Digital for Kids & Teens: fare sistema tra innovazione e responsabilità

 Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

32



Casa editrice milanese che dal 2013 progetta e sviluppa risorse e strumenti digitali per la didattica, per rispondere alle esigenze della Scuola italiana, formando e supportando studenti e studentesse, genitori e insegnanti durante l'intero percorso della scuola dell'obbligo.

L'impegno di **MyEdu** è per un'educazione a misura di tutte e tutti, che non lasci indietro nessuno/a. Una scuola al passo con i tempi, che sappia coinvolgere e accogliere, incuriosire e dare slancio, che appassioni e formi, una scuola che educi, accompagnando chiunque nel proprio percorso di crescita.

MyEdu ha realizzato una piattaforma di didattica che, grazie alle potenzialità della tecnologia digitale, offre soluzioni di studio ottimizzate e flessibili, personalizzabili secondo le particolarità neurologiche e psicologiche di tutte le studentesse e tutti gli studenti. Video, podcast, mappe concettuali, approfondimenti, attività interattive, quiz e verifiche, su tutte le discipline della scuola primaria

e secondaria di primo grado: i contenuti multimediali rappresentano il fulcro delle risorse di MyEdu, articolate in un ambiente online semplice, protetto e autorevole, ma anche estremamente versatile.

Ad oggi MyEdu ha coinvolto nel proprio network **450 mila utenti, di cui 57 mila insegnanti e 3.900 scuole sul territorio nazionale**, con lo scopo di promuovere l'innovazione e potenziare la didattica.

MyEdu è partner del Ministero dell'Istruzione e del Merito collabora con realtà di primo piano in campo educativo e con alcune organizzazioni non profit promuove il progetto Scuola in Ospedale, partecipa ad eventi di rilevanza nazionale tra cui il Festival della Comunicazione di Camogli e sostiene l'Associazione Italiana Dislessia (AID).



Arianna Fumagalli
Relazioni Esterne

arianna.fumagalli@myedu.it
myedu.it

Sostenitori della Ricerca – Con il Supporto di Digital for Kids & Teens: fare sistema tra innovazione e responsabilità

 Guarda il video dell'evento su
osservatori.net

33

SMART[®]

SMART Technologies è un'azienda multinazionale canadese, pioniera e leader nel settore delle tecnologie interattive per l'apprendimento e la collaborazione. Fondata nel 1987 e nota in tutto il mondo per aver inventato la prima **SMART Board**[®] (la lavagna interattiva multimediale), l'azienda ha rivoluzionato il modo in cui le persone condividono le idee, lavorano e imparano, trasformando l'istruzione e i processi aziendali. Oggi SMART progetta e sviluppa un ecosistema integrato di soluzioni hardware e software all'avanguardia. La sua offerta include display interattivi di ultima generazione, soluzioni audio e video per la didattica collaborativa e **Lumio by SMART**, una piattaforma software che consente a docenti e studenti di collaborare su lezioni dinamiche, stimolanti e personalizzate, sia in presenza sia a distanza. Lumio è stata recentemente arricchita dalla funzionalità **AI Assist**, fondamentale aiuto per i docenti nella creazione di unità didattiche interattive. Nel settore Corporate, attraverso le soluzioni **SMART Meeting Pro**[®] e i display interattivi business, l'azienda

supporta la Digital Transformation e il lavoro agile. SMART abilita team globali a collaborare in tempo reale, migliorando la produttività delle riunioni e accelerando i processi decisionali in modalità end-to-end. Con una presenza consolidata in oltre 175 Paesi e milioni di schermi attivi nelle aule e nelle sale riunioni di tutto il mondo, SMART Technologies connette le persone attraverso la tecnologia, ispirando l'innovazione e guidando il successo formativo e commerciale su scala globale.



Fabrizio Colombo
Director, Southern Europe & LATAM

fabriziocolombo@smarttech.com
www.smarttech.com



OOD

Aggiornamento
costante

Competenze
pronte per l'uso

DMA

Dalla ricerca all'azione

Con **Osservatori On Demand** accedi a tutti i dati e report dell'Osservatorio Digital for Kids & Teens.

Con la **Digital Management Academy**, in collaborazione con la Graduate School of Management del Politecnico di Milano, puoi trasformare queste conoscenze in competenze di base fondamentali per il tuo lavoro e per la tua azienda.

[Scarica i cataloghi aggiornati ↗](#)

[Prenota una demo personalizzata ↗](#)

[Contatta il team di riferimento ↗](#)