



Imprese, Talenti, Innovazione

L'Economia

CORRIERE TORINO

LUNEDÌ
20.01.2025

economia.corriere.it

NORD OVEST

a cura di **Christian Benna**

L'EDITORIALE

Perché il successo della Kings League non è solo sportivo

di **Bernardo Bertoldi**

Domenica 12 si è tenuta allo Stadium la finale della Kings World Cup Nations: l'hanno vista 40 mila spettatori da vivo e 3,1 milioni connessi. In un 25 che si apre per Torino all'insegna del "nulla di nuovo sul fronte occidentale": nel senso che non c'è nulla di programmato accadere ma si ha la netta sensazione che se qualcosa accadrà non sarà positivo; qui si propone di far succedere qualcosa: lavorare perché Torino diventi l'incubatore della Kings League e della sperimentazione del futuro dell'intrattenimento. La Kings League è un nuovo tipo di spettacolo caratterizzato da brevi e dinamiche partite di calcio a 7 integrate con elementi spettacolari, come tiro dei dadi, carte che permettono di raddoppiare i gol di un calciatore, togliere un avversario dal campo, etc. Le squadre sono guidate da streamer che possono tirare il «rigore presidenziale» e composte da calciatori non molto conosciuti, anche se 3 possono essere professionisti, e da figure note del mondo digitale. Domenica sugli spalti i puristi del calcio storcavano il naso davanti a stop un po' troppo a seguire ed altri errori marchiani ma nessuno può negare che quando la Colombia ha segnato con un pallonetto spettacolare tutti hanno esultato entusiasti. Per la cronaca la finale è stata vinta dal Brasile 6 a 2 (con quattro gol ma uno valeva doppio, uno segnato con la carta «puoi tirare un rigore» e uno con lo shoot out). Nessuno vuole dire che il futuro del calcio sarà la King's League come l'abbiamo vista domenica, ma Torino ha nel suo DNA di essere una città d'avanguardia che significa essere più estremisti, audaci, innovativi, in anticipo sui gusti e sulle conoscenze; se non lo fossimo, staremmo ancora discutendo di unire l'Italia. L'idea di intrattenimento proposto ha tempi meno lenti del calcio e tiene agganciato lo spettatore evitando che per non addormentarsi si diletti con il telefono. Il numero di giovani presenti allo stadio e la sorpresa degli adulti nello scoprire streamer dai nomi oscuri essere idoli dei propri figli dimostrano la potenzialità. La connessione tra intrattenimento pseudo calcistico e live su piattaforme digitali è certamente il futuro dello sport. Per spiegarlo ai «boomer»: si tratta dell'evoluzione di quando a Italia '90 mettevamo in muto commentatori titanici come Ciotti o Nesti per sentire le partite con la Gialappa's Band.

continua a pagina II



UN FILO DA 20 MILIONI

L'ex startup di Taiarol diventa industria con un investimento produttivo a Pianezza nella componentistica per auto elettrica

LA FABBRICA DI TAU

torinoexpress

di **Monica Cerutti**

AI, la sfida tech è anche etica. Serve una regia

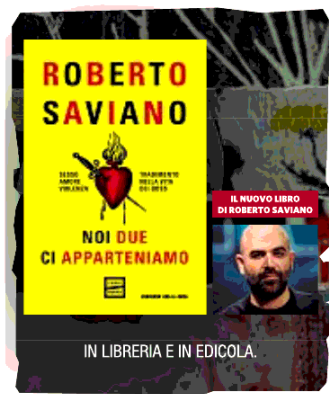
Oltre a una regia per le numerose iniziative in campo a Torino sull'intelligenza artificiale, è fondamentale promuovere un approccio interdisciplinare, che colleghi la tecnologia ai mondi del sociale e dell'etica, che nella città hanno punte di eccellenza. Una è sicuramente rappresentata dall'ecosistema Torino Social Impact che ha come obiettivo riconoscere il sociale come generatore di valore. Integrare questo mondo nello sviluppo dell'IA significa creare soluzioni che rispondano non solo alle sfide economiche, ma anche a quelle

sociali, promuovendo inclusione e sostenibilità.

Nello stesso tempo, l'amministrazione comunale ha istituito il Comitato sull'uso etico per le tecnologie emergenti costituito da esperti multidisciplinari, altra esperienza assolutamente innovativa.

Torino ha dunque tutti gli strumenti per diventare un modello europeo e globale di innovazione responsabile verso un'intelligenza equa e inclusiva, volano potenzialmente attrattivo anche di nuove risorse.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



II PERSONAGGIO FABRIZIO GALLANTE

Il prof di Edtech «La scuola si salva solo se va a lezione di Ai, gaming e 4.0»



L'ingegnere torinese amministra **12Venture**, fabbrica di startup tutte EdTech, ne ha sette in portafoglio in varie fasi della vita. Tra queste, due piemontesi: Dokimazo e Stepsconnect

Imparare con l'aiuto di assistenti di intelligenza artificiale, generatori di mappe concettuali, app collaborative, gaming, esperienze immersive nel metaverso. La «Education technology» al servizio dell'apprendimento a scuola e all'università, come nella formazione aziendale e nel lifelong learning, è in forte espansione. «Gli strumenti digitali esistono già tutti, sono quasi gratuiti e molto semplici da usare, il solo gap è la limitata comprensione della loro importanza e una certa resistenza nel capirne lo scopo».

Secondo **Fabrizio Gallante**, ingegnere torinese di 50 anni, partner del gruppo «venture builder» **Enzimaz2** e CEO di **12Venture**, startup studio specializzato nel lifelong learning e del corporate education, la formazione professionale e la scuola hanno già a disposizione le tecnologie per cambiare a costo (quasi) zero. Nel rapporto 2024 del loro Osservatorio **Enzimaz2**, si legge che il valore del mercato «EdTech» in Italia si attesta a circa 2,8 miliardi di euro, cresciuto del 26% rispetto al 2021 dopo la prima grande spinta della pandemia. E Torino risulta il «migliore ecosistema EdTech d'Italia, con una posizione in salita anche nella classifica globale, scalando ben 11 posti nel 2023 e posizionandosi nella top 100».

Il primato torinese si spie-



L'EdTech cresce del 26% l'anno

ga con la presenza delle università, altri enti formativi come l'Ilo dell'Onu o l'Etf dell'Unione europea, gli incubatori e «un ecosistema attento alla formazione in generale e che attribuisce molta importanza alle competenze».

Nell'ampio ambito EdTech rientra prima di tutto la scuola, ma anche la formazione degli adulti fino allo sviluppo della persona. «Non c'è una grandissima differenza se parliamo di scuola o di formazione aziendale — spiega Gallante —. Le piattaforme e gli strumenti EdTech si pongono tre sfide: aumentare il coinvolgimento, l'inclusione e l'efficacia nel campo dell'apprendimento».

Imparare diventa più coinvolgente tramite la «gamification» cioè l'utilizzo di elementi mutuati dai videogiochi o l'«edutainment», contenuti educativi in forma di intrattenimento, ma anche

La parola

EDTECH

Il termine Edtech sta per «Education Technology» e indica gli strumenti digitali (dall'AI al gaming) al servizio dell'apprendimento: dalla scuola, all'università, fino alla formazione aziendale

con l'uso di realtà aumentata o virtuale. «L'inclusione e l'accessibilità migliorano grazie a sistemi di intelligenza artificiale per definire assistenti virtuali o tutor che sostengono gli studenti nello studio come con le ripetizioni private di una volta o per personalizzare il metodo o mettere a punto sistemi come «InLinea» che lavora sulla rielaborazione dei testi per renderli fruibili ai dislessici».

Lo sforzo vale per la scuola, ma anche per il resto della vita lavorativa. «Chi lavora oggi, ad ogni livello e in ogni settore, ha una vita lavorativa più lunga e deve per forza continuare a formarsi», sottolinea

2.8
Miliardi
Il valore del mercato «EdTech» in Italia si attesta a circa 2,8 miliardi di euro, cresciuto del 26% rispetto al 2021. Torino è una delle capitali del settore

Gallante, convinto che l'EdTech comporti notevoli vantaggi anche per gli adulti.

«A scuola l'efficacia viene misurata con il sistema dei voti, ma anche nella formazione professionale le competenze acquisite devono essere testate e spendibili — osserva l'imprenditore —. Ci sono startup tipicamente

EdTech che lavorano proprio su attestazione, valutazione e trasparenza delle competenze o che propongono percorsi formativi personalizzati e affiancati da tutor».

L'ingegnere che amministra **12Venture**, fabbrica di startup tutte EdTech, ne ha sette in portafoglio in varie fasi della vita. Tra queste ce ne sono due piemontesi. «Steps Connect» di Alessandria ottimizza il recruiting di personale per la Generazione Z utilizzando algoritmi e social media per facilitare il matching tra aziende e candidati. «Dokimazo», invece, è una piattaforma digitale che consente agli utenti di esplorare,

L'imprenditore torinese è a capo di 12 Venture, una fabbrica di startup che fa crescere le realtà legate all'apprendimento e alla formazione

Il nuovo libro di PAOLO CREPET

CHE COSA TI HA INSEGNATO LA VITA?

La memoria percorre il filo della vita di Paolo Crepet, alla ricerca dell'essenziale: le radici familiari, la formazione, la scoperta della psichiatria, la passione per la scrittura. Le grandi tappe di un intimo cammino in un racconto segnato dagli affetti, dalle emozioni, dalla capacità di creare un legame che oltrepassi la distanza e il tempo.

in libreria e in edicola

CORRIERE DELLA SERA
La libreria delle idee

SOLFERINO

documentare e condividere le proprie abilità, trasformando le competenze in «moneta universale», e proprio in questi giorni sta aprendo la sede operativa e di sviluppo a Verbania. Niente a che vedere insomma con i semplici corsi di formazione online di una volta. Ormai la stessa ChatGpt propone il «supporto educativo» tra i suoi dieci usi più comuni. E il tema così non è mai sul tavolo.

Chiara Sandrucci
© RIPRODUZIONE RISERVATA

Hub da 100 milioni

Polo del Gusto, Angelo Manca è il nuovo direttore

Angelo Manca è stato nominato nuovo direttore generale del Polo del Gusto, la holding di brand d'eccellenza del settore food&beverage presieduta da Riccardo Illy. Un conglomerato agroalimentare da 110 milioni di euro di fatturato. Merito di Dammann Frères, una delle più antiche «Maison du Tè» parigine, così come di Tocco Chocolates, raffinato brand inglese specializzato in praline. Il tridente d'attacco è tutto made in Piemonte: dai prodotti a base di frutta biologica di Achillea (Paesana), fino alle confetture di Agrimontana (Borgo San Dalmazzo) e al cioccolato di Domori (None). (n.l.z.f.)

© RIPRODUZIONE RISERVATA