

**Il modo in cui
l'apprendimento
immersivo
prepara gli
studenti
a un mondo
basato
sull'IA**

An immersive classroom environment featuring a large mural of a Dutch windmill scene. The floor is covered with a pattern of red and orange leaves, and several grey, rectangular blocks are scattered on the floor. The scene is lit with warm, autumnal colors.

EPSON®



Indice

2 Introduzione

3 Il crescente divario di competenze nelle scuole

5 Abbracciare un nuovo modo di imparare

6 Costruire aule immersive con Epson

6 Metodologia

Introduzione

In tutta Europa, gli insegnanti si chiedono se le aule odierne siano in grado di dare agli studenti le competenze di cui hanno bisogno per un futuro basato sull'IA. Una nuova ricerca commissionata da Epson (vedere Metodologia) evidenzia come **il 58%** degli insegnanti concordi sul fatto che le scuole non sappiano come preparare gli studenti a un mercato del lavoro che sarà completamente diverso da quello visto dalle generazioni passate.

Infatti, quasi la metà (**il 46%**) concorda sul fatto che le scuole non stiano affatto preparando gli studenti per un futuro dominato dall'IA. Se le scuole non sono in grado di fornire le giuste basi, gli studenti rischiano di entrare nel mondo del lavoro senza la resilienza o l'adattabilità necessarie per avere successo. Pertanto, l'interrogativo riguarda le modalità attraverso cui colmare tale divario. Questo report esplora le sfide connesse alla preparazione degli studenti per un futuro basato sull'IA e il modo in cui l'apprendimento immersivo può far parte della soluzione.



68%

concorda sul fatto che l'IA sta portando a risultati peggiori poiché gli studenti sono meno in grado di memorizzare le informazioni e pensare con la propria testa



58%

concorda sul fatto che le scuole non sanno come preparare gli studenti per il futuro mercato del lavoro

Il crescente divario di competenze nelle scuole

I datori di lavoro sono sempre più chiari riguardo alla combinazione di competenze che si aspettano dalla futura forza lavoro: il pensiero analitico, l'alfabetizzazione tecnologica e la creatività sono tra le dieci competenze fondamentali necessarie per il futuro del lavoro.¹ Tuttavia, queste competenze non possono semplicemente essere lasciate emergere naturalmente man mano che gli studenti procedono nel sistema educativo.

È interessante notare che, in generale, si è registrato un netto calo delle competenze che, secondo i datori di lavoro e gli insegnanti, saranno più importanti per il futuro (Figure 1 e 2). Senza prestare un'attenzione mirata, rischiamo che le competenze più essenziali per orientarsi nel mercato del lavoro futuro rimangano sottosviluppate o distribuite in modo non uniforme tra la popolazione studentesca.

I dirigenti scolastici, tuttavia, non sono ignari della sfida: semplicemente, non dispongono degli strumenti necessari per affrontarla. Quasi un terzo degli insegnanti concorda sul fatto che nelle scuole sono necessari maggiori investimenti in tecnologie in grado di aiutare a

preparare gli studenti a un futuro plasmato dall'IA. Tuttavia, i vincoli finanziari impediscono a molte scuole di agire. In tutta Europa, la spesa pubblica per l'istruzione è diminuita negli ultimi anni, esercitando di conseguenza ulteriore pressione sulle risorse per le aule.²

In generale, si è registrato un netto calo delle competenze che, secondo i datori di lavoro e gli insegnanti, saranno più importanti per il futuro.

Quindi, quale tecnologia è quella "giusta"? Affinché gli studenti possano sviluppare competenze digitali, è necessario che dispongano di un contatto significativo con la tecnologia. Tuttavia, quando viene applicata in modo passivo, sia attraverso un uso eccessivo degli schermi a casa sia con un utilizzo non strutturato a scuola, la tecnologia può ampliare, anziché colmare, i divari a cui punta.³ Gli studenti di oggi hanno bisogno di un insegnamento progettato per coltivare direttamente queste competenze critiche, attraverso approcci che diano loro lo spazio per esercitarsi e riflettere in contesti reali o simulati. Un modo importante per insegnare queste abilità è attraverso l'apprendimento immersivo.

Figura 1
Competenze che gli insegnanti ritengono più importanti per un futuro guidato dall'IA



Abbracciare un nuovo modo di imparare

In sostanza, l'apprendimento immersivo utilizza la tecnologia per creare ambienti interattivi che simulano scenari del mondo reale: a differenza del tempo passivo trascorso davanti allo schermo, invita gli studenti a diventare partecipanti attivi, applicando le conoscenze, mettendo alla prova le idee e imparando dagli errori in uno spazio sicuro, che rafforza la fiducia in sé stessi e accresce le competenze.

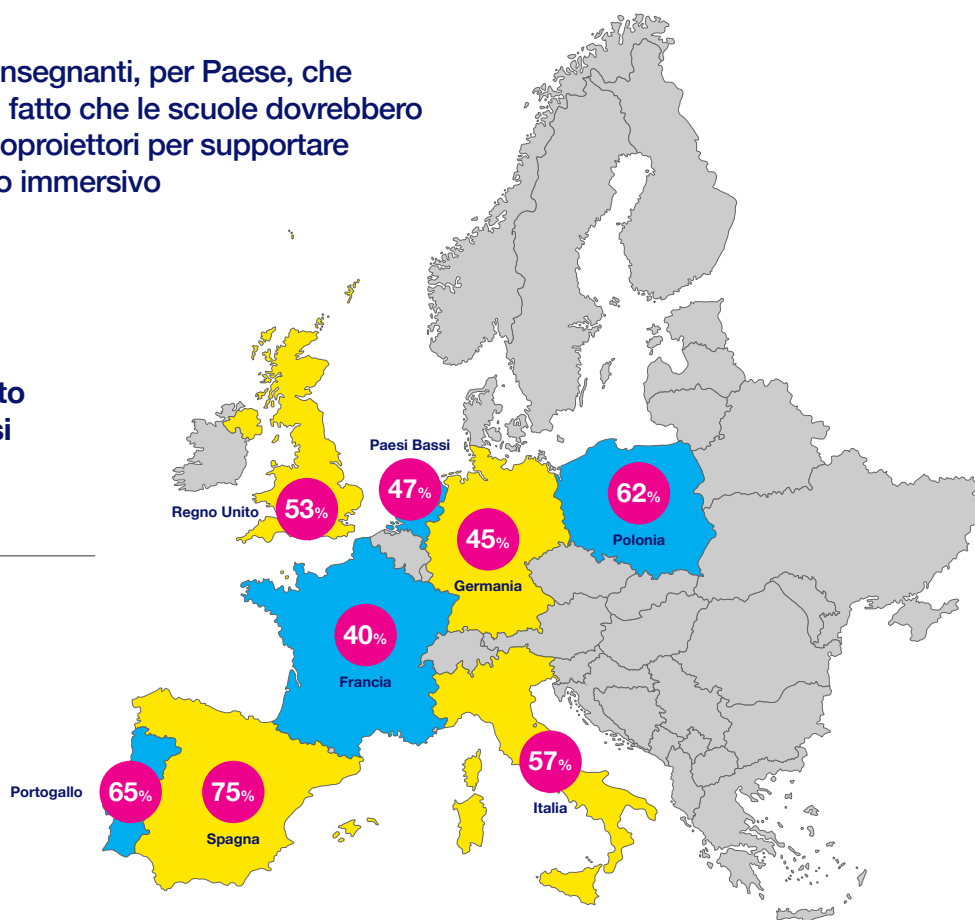
Oltre la metà (**il 55%**) degli insegnanti è concorde nell'auspicarsi che la propria scuola introduca o aumenti l'uso dell'apprendimento immersivo, un valore che aumenta fino al **63%** in Italia e Polonia. In tutta Europa, molti lo considerano un modo per rafforzare l'adattabilità, la risoluzione dei problemi e il pensiero critico, ovvero le stesse competenze che i datori di lavoro apprezzano maggiormente in un futuro guidato dall'IA.

Nella valutazione delle scuole di quali tecnologie adottare, la praticità è fondamentale. Le cuffie per realtà virtuale o aumentata possono fornire esperienze potenti, ma introducono anche complessità, isolamento e costi. Per contro, i videoproiettori creano ambienti condivisi in cui l'intera classe può impegnarsi insieme. I videoproiettori sono una delle forme più accessibili di apprendimento immersivo, poiché consentono alle aule di trasformarsi senza le barriere spesso create da cuffie o dispositivi portatili.

Queste proiezioni su larga scala a 360° o pareti interattive portano contemporaneamente intere classi in un ambiente collaborativo, riducendo il carico di dispositivi one-to-one e rendendo le lezioni più facili da gestire per gli insegnanti, nonché incoraggiando al contempo lo sviluppo delle competenze più adeguate. Per molti, questo rende realizzabile e scalabile l'apprendimento immersivo, un modo per coinvolgere nuovamente gli studenti mantenendo budget realistici, mentre gli insegnanti di tutta Europa considerano utili gli investimenti nei videoproiettori (Figura 3).

Figura 3
Percentuale di insegnanti, per Paese, che concordano sul fatto che le scuole dovrebbero investire in videoproiettori per supportare l'apprendimento immersivo

75% Spagna
65% Portogallo
62% Polonia
57% Italia
53% Regno Unito
47% Paesi Bassi
45% Germania
40% Francia
40% Francia





Creare aule coinvolgenti con Epson

La sfida non riguarda capire se l'apprendimento immersivo abbia valore, ma scoprire come renderlo accessibile e sensibilizzare l'opinione pubblica al riguardo. Questa ricerca mostra come gli insegnanti vedono il valore dell'apprendimento immersivo e collaborativo; ora il compito è garantire che le scuole considerino i videoproiettori come parte della soluzione al crescente divario di competenze.

Invece di limitarsi a ricevere informazioni, gli studenti di storia possono usare i videoproiettori per passeggiare per le strade dell'antica Roma, le classi di biologia possono esplorare le camere del cuore umano e gli studenti di fisica possono entrare all'interno di un atomo per vedere gli elettroni orbitare. Queste esperienze non fanno altro che migliorare l'insegnamento tradizionale, rendendo concreti i concetti astratti e incoraggiando gli studenti a porre domande, confrontarsi e riflettere in modo critico.

Tuttavia, l'adozione rimane bassa: quasi otto insegnanti su dieci (**il 77%**) affermano di non vedere spesso, o di non aver mai visto, l'apprendimento immersivo messo in pratica nelle loro scuole. Ecco perché Epson sta collaborando con insegnanti e scuole per colmare questo divario, aiutandoli a passare dalla curiosità all'implementazione. Combinando una tecnologia di proiezione flessibile con una guida pratica e un supporto efficace, Epson sta trasformando le aule scolastiche in ambienti più coinvolgenti, inclusivi e adattabili alle competenze di cui gli studenti avranno bisogno in un futuro plasmato dall'IA.

Per maggiori informazioni sulle soluzioni Epson per la formazione, visita [il nostro sito web](#)

Metodologia

Questa ricerca è stata commissionata da Epson Europe e condotta da FocalData. Il lavoro sul campo è stato condotto a settembre 2025 tramite la piattaforma tecnologica proprietaria di FocalData, collegata tramite API a schermi online. Il campione comprendeva 1.624 insegnanti provenienti da diversi tipi di scuole e materie, che coprivano sia l'istruzione primaria che secondaria in Francia, Germania, Italia, Paesi Bassi, Polonia, Portogallo, Spagna e Regno Unito.

I risultati sono riportati sotto forma di percentuali arrotondate al numero intero più vicino, ove pertinente con suddivisioni per Paese e dati demografici forniti.

- 1 World Economic Forum, [The Future of Jobs Report 2025](#)
- 2 Commissione europea, [Secondo l'ultimo rapporto comparativo, gli investimenti pubblici nell'istruzione registrano il calo più consistente in tutta l'UE.](#)
- 3 Commissione europea, [Report NESET sul tempo trascorso davanti allo schermo e sui risultati scolastici](#)