

## Acceleratore EdTech

### EdTech Accelerator

#### TOPIC ID:

DIGITAL-2026-SKILLS-10-EDTECH

#### Ente finanziatore:

Commissione europea  
Programma Digital Europe

#### Obiettivi ed impatto attesi:

Questo topic nasce con l'obiettivo di rafforzare l'ecosistema europeo dell'EdTech, sostenendo la crescita di soluzioni innovative per l'istruzione e la formazione capaci di generare valore economico, occupazione e impatto educativo concreto. L'intento è promuovere uno sviluppo tecnologico che non sia guidato esclusivamente dall'innovazione digitale, ma anche da solidi principi pedagogici, dall'inclusione e dal rispetto dei valori europei.

Negli ultimi anni, infatti, il settore dell'istruzione è stato profondamente trasformato dall'evoluzione tecnologica. Tecnologie come l'intelligenza artificiale generativa, la robotica e la realtà estesa stanno aprendo nuove opportunità per ripensare modalità di insegnamento e apprendimento, offrendo strumenti sempre più avanzati e personalizzati.

In questo contesto, l'Unione europea riconosce la necessità di sostenere in particolare start-up e PMI EdTech europee, aiutandole a sviluppare soluzioni innovative che siano non solo tecnologicamente avanzate, ma anche etiche, accessibili, sicure e coerenti con i bisogni reali di studenti, docenti e sistemi educativi.

Il topic punta quindi ad accompagnare queste imprese nel passaggio da idee o prototipi a prodotti realmente pronti per il mercato, favorendo allo stesso tempo un utilizzo efficace e responsabile delle tecnologie basate su GenAI nei sistemi di istruzione e formazione, in linea con gli obiettivi dell'iniziativa europea GENAI4EU.

L'azione contribuisce inoltre all'attuazione del Piano d'Azione per l'Istruzione Digitale 2021-2027, con particolare attenzione al sostegno degli attori privati dell'ecosistema educativo digitale, valorizzando anche le esperienze maturate attraverso il Digital Education Hub Accelerator.

Dal punto di vista operativo, il progetto dovrà creare un ambiente di supporto dedicato al settore EdTech, capace di accompagnare start-up e PMI attraverso percorsi di accelerazione, mentoring e accesso al mercato.

Un aspetto centrale dell'iniziativa sarà l'integrazione concreta delle soluzioni sviluppate all'interno di contesti educativi reali, come scuole, università, enti di formazione e ambienti di apprendimento

informale. Questo approccio consentirà di coinvolgere direttamente utenti finali e stakeholder — in particolare insegnanti, formatori e studenti — sia nella fase di sviluppo sia nella sperimentazione delle soluzioni proposte.

Le attività previste dovranno includere anche brevi cicli pilota in ambienti reali di istruzione e formazione, finalizzati a raccogliere dati utili per valutare l'efficacia e l'impatto delle tecnologie sviluppate.

Tra i principali risultati attesi rientrano:

- il lancio e la gestione di tre open call, almeno una per anno, rivolte a start-up e PMI EdTech provenienti dai Paesi ammissibili;
- il supporto finanziario ad almeno 20 imprese selezionate attraverso meccanismi di Financial Support for Third Parties (FSTP);
- la destinazione di almeno il 60% del budget complessivo al finanziamento delle terze parti;
- contributi fino a 150.000 euro per ciascuna impresa beneficiaria, destinati alla realizzazione di attività pilota in contesti educativi reali.

Il progetto dovrà inoltre sviluppare un programma annuale di incubazione e accelerazione della durata di 12 mesi, offrendo alle imprese selezionate servizi di:

- mentoring;
- networking;
- consulenza specialistica;
- formazione;
- supporto commerciale e accesso al mercato.

Le attività pilota dovranno essere progettate con un approccio human-centric, coinvolgendo attivamente gli utenti finali e integrando metodologie di learning design per garantire che le soluzioni siano realmente efficaci e rispondenti ai bisogni educativi.

Accanto alle attività di supporto alle imprese, il progetto dovrà prevedere anche azioni di comunicazione e sensibilizzazione a livello europeo, con l'obiettivo di rafforzare la visibilità dell'ecosistema EdTech europeo e favorire la creazione di nuove collaborazioni.

Infine, sarà richiesta l'organizzazione di almeno un grande evento annuale rivolto a investitori, istituzioni educative, ministeri, fornitori di contenuti didattici, enti di formazione e altri stakeholder del settore, così da favorire il dialogo tra innovazione tecnologica, mondo educativo e mercato.

## **Criteria di eleggibilità:**

Partecipanti ammissibili (Paesi ammissibili)

Per essere ammissibili, i richiedenti (beneficiari ed entità affiliate) devono:

- essere persone giuridiche (enti pubblici o privati);
- essere stabiliti in uno dei Paesi ammissibili, ossia:
  - o Stati membri dell'UE (compresi i Paesi e territori d'oltremare - OCT);
  - o Paesi non UE:
    - Paesi SEE elencati e Paesi associati al Pro-gramma Europa Digitale (elenco dei Paesi partecipanti).

I beneficiari e le entità affiliate devono registrarsi nel Participant Register prima della presentazione della proposta e dovranno essere convalidati dal Central Validation Service (REA Validation). Ai fini della convalida, sarà richiesto il caricamento di documenti che attestino lo status giuridico e l'origine dell'ente. Altri soggetti possono partecipare con altri ruoli all'interno del consorzio, ad esempio come partner associati, subcontraenti, terze parti che forniscono contributi in natura, ecc.

Composizione del consorzio

per l'argomento DIGITAL-2026-SKILLS-10-EDTECH — Acceleratore EdTech: – almeno 4 richiedenti indipendenti (beneficiari; non entità affiliate) provenienti da almeno 4 diversi paesi idonei.

## **Contributo Finanziario:**

Il budget complessivo previsto per questo bando è pari a 2,7 milioni di euro. La Commissione europea prevede di finanziare una sola proposta progettuale nell'ambito del topic DIGITAL-2026-SKILLS-10-EDTECH — EdTech Accelerator, con un contributo massimo concedibile fino a 2,7 milioni di euro per progetto.

Il finanziamento sarà erogato attraverso una formula mista, basata sia sui costi reali effettivamente sostenuti sia su alcune componenti calcolate tramite costi unitari e importi forfettari.

Questo significa che saranno rimborsate esclusivamente le spese considerate ammissibili dal programma e realmente sostenute durante l'attuazione del progetto, e non semplicemente quelle previste nel budget iniziale. Per alcune categorie di costo, invece, gli importi potranno essere riconosciuti secondo le modalità di calcolo stabilite nel Grant Agreement, in particolare all'interno dell'articolo 6 e degli Allegati 2 e 2a.

Di conseguenza, sarà fondamentale predisporre un sistema di gestione finanziaria e rendicontazione accurato, in grado di documentare correttamente sia i costi reali sia le eventuali quote riconosciute tramite unit cost o lump sum.

## **Scadenza:**

01 Ottobre 2026 17:00:00 Brussels time

## **Ulteriori informazioni:**

[Call document for the call “Advanced Digital Skills”](#)