



Ministero dell'istruzione e del merito

Dipartimento per le risorse, l'organizzazione e l'innovazione digitale

Direzione Generale per l'innovazione digitale, la semplificazione e la statistica

Ufficio IIP^o

Ai Dirigenti delle Istituzioni scolastiche educative e statali di ogni ordine e grado
LORO SEDI

Oggetto: Nuova iniziativa di gamification per la promozione delle buone pratiche nei pagamenti digitali e l'utilizzo di SPID e CIE

Con la presente si informa che la Direzione Generale per l'innovazione digitale, la semplificazione e la statistica, nell'ambito delle misure PNRR 1.4.3 - "Adozione pagoPA e app IO", e 1.4.4 - "Adozione di SPID e CIE", ha previsto l'introduzione di un sistema di *gamification*, con l'obiettivo di sensibilizzare le Scuole all'utilizzo di pagoPA (attraverso "Pago In Rete", il servizio centralizzato e gratuito del Ministero dell'istruzione e del merito) e, nel contempo, promuovere la transizione verso l'uso di SPID e CIE, come unico sistema di identificazione per l'accesso ai servizi digitali della scuola.

A tal proposito vale la pena di sottolineare che un buon uso delle categorie di pagamento da parte dell'Istituzione Scolastica assicura una gestione finanziaria accurata, efficiente e trasparente, con i seguenti benefici:

- **una comunicazione chiara e diretta:** le famiglie hanno la possibilità di rintracciare in modo semplice ed ordinato i propri pagamenti.
- **la conformità normativa:** l'uso accurato delle categorie promuove il raggiungimento del target PNRR relativo al numero di servizi notificabili alle famiglie.

Inoltre, l'accesso ai servizi scolastici (a titolo esemplificativo, il Registro Elettronico) tramite SPID o CIE garantisce:

- **accesso semplificato:** l'utente non avrà più a disposizione utenza e password ad hoc rilasciate dalla segreteria, ma accederà con la sua identità digitale;
- **identificazione sicura:** la sicurezza e la tutela della privacy è garantita dal sistema di autenticazione.

Obiettivo della *gamification* è quindi quello di favorire comportamenti virtuosi e buone pratiche nella gestione dei pagamenti e nell'accesso ai servizi delle Istituzioni Scolastiche.

Cosa prevede la gamification

La *gamification* sarà volta a **premiare**, attraverso l'assegnazione di *badge digitali*, le Istituzioni Scolastiche che più utilizzeranno categorie di pagamento specifiche al posto delle generiche "Altro"



Ministero dell'istruzione e del merito

*Dipartimento per le risorse, l'organizzazione e l'innovazione digitale
Direzione Generale per l'innovazione digitale, la semplificazione e la statistica
Ufficio IIP^o*

e "Contributi vari" e quelle scuole che presenteranno un numero elevato di accessi ai propri servizi tramite SPID o CIE.

I badge guadagnati da ciascuna istituzione scolastica verranno pubblicati automaticamente nella sezione "Scuola In Chiaro", all'interno della piattaforma Unica, ed inoltre saranno inviati per posta elettronica in formato digitale per un eventuale inserimento sul sito della scuola o altro utilizzo che la stessa ritenga opportuno.

Le iniziative in parola, che si inquadrano nel più generale tema di accompagnamento delle istituzioni scolastiche nel percorso di transizione digitale, saranno supportate da ulteriori azioni info-formative di cui si darà notizia con successive comunicazioni.

Per maggiori dettagli sulle modalità di svolgimento della gamification si rimanda ai seguenti allegati:

- *Allegato A - Indicazioni di dettaglio sul funzionamento dell'iniziativa di gamification*
- *Allegato B – Vademecum sulla classificazione dei pagamenti*
- *Allegato C – Infografica gamification pagamenti*
- *Allegato D – Infografica gamification SPID e CIE*

Si coglie l'occasione per ringraziare tutte le Istituzioni Scolastiche che, con il loro lavoro, concorrono al raggiungimento di obiettivi di rilevanza nazionale relativi alla digitalizzazione dei servizi della Pubblica Amministrazione.

IL DIRETTORE GENERALE

Ing. Davide D'Amico



Firmato digitalmente da
D'AMICO DAVIDE
C = IT
O = MINISTERO
DELL'ISTRUZIONE



Ministero dell'istruzione e del merito

*Dipartimento per le risorse, l'organizzazione e l'innovazione digitale
Direzione Generale per l'innovazione digitale, la semplificazione e la statistica
Uff. III*

Allegato A – Indicazioni di dettaglio sul funzionamento dell'iniziativa di gamification per la promozione delle buone pratiche nei pagamenti digitali

I badge, che potranno essere assegnati agli Istituti Scolastici nel corso dell'iniziativa di gamification, sono divisi in tre tipologie, ognuno dei quali indica uno specifico comportamento virtuoso da riconoscere:

- **offerta dei servizi** – attesta la varietà dei servizi pagabili digitalmente offerti dall'Istituto scolastico, misurando la numerosità di categorie specifiche utilizzate nella classificazione delle richieste di pagamento.
- **trasparenza nei pagamenti** – attesta la trasparenza dell'Istituto scolastico nelle richieste di pagamento ai privati, misurando l'incidenza d'uso di categorie diverse da «Contributi Vari» e «Altro».
- **indicatori di sostenibilità** – stimano il potenziale risparmio di alberi, chilometri percorsi e tempo derivanti dall'uso di modalità di pagamento digitale dell'intera comunità scolastica italiana.

Le categorie corrispondono alle voci tassonomiche di pagoPA sulle quali verrà calcolato il raggiungimento dell'obiettivo relativo alla misura 1.4.3 del PNRR "Adozione pagoPA e app IO", il cui obiettivo è accelerare l'uso di pagoPA per la gestione dei pagamenti e promuovere l'utilizzo di IO quale principale punto di contatto tra Istituti Scolastici e Famiglie per la fruizione dei servizi digitali.

Il calcolo di tali indicatori, e la successiva attribuzione dei relativi badge al singolo Istituto, avviene su base mensile cumulata nell'anno scolastico di riferimento, attingendo ai dati sui pagamenti effettuati dalle famiglie e cittadini tramite pagoPA.

Tale approccio mira a garantire una visione complessiva e progressiva nel tempo del buon uso delle categorie nella creazione degli avvisi di pagamento.

L'iniziativa di Gamification per l'A.S. 2024/2025 prevede il rilascio del primo badge a dicembre 2024 calcolato sui dati di settembre 2024.

1. DETTAGLIO DEGLI INDICATORI OGGETTO DI MISURAZIONE

Gli indicatori calcolati alla base del sistema di gamification sono divisi in tre tipologie, ciascuna contenente specifici livelli:



Ministero dell'istruzione e del merito

Dipartimento per le risorse, l'organizzazione e l'innovazione digitale

Direzione Generale per l'innovazione digitale, la semplificazione e la statistica

• **OFFERTA DEI SERVIZI**

1. **BASE:** la Scuola riceve pagamenti riferiti ad 1 o 2 categorie diverse da «Contributi vari» e «Altro».
2. **DIVERSIFICATA:** la Scuola riceve pagamenti riferiti a 3 o 4 categorie diverse da «Contributi vari» e «Altro».
3. **AMPIA:** la Scuola riceve pagamenti riferiti a 5, 6 o 7 categorie diverse da «Contributi vari» e «Altro».
4. **COMPLETA:** la Scuola riceve pagamenti riferiti ad 8 o più categorie diverse da «Contributi vari» e «Altro».

• **TRASPARENZA NEI PAGAMENTI**

1. **ORGANIZZATA:** l'Istituto riceve tra il 30% e l'89,99% dei pagamenti per categorie diverse da «Contributi vari» e «Altro».
2. **METICOLOSA:** l'Istituto riceve tra il 90% e il 99,99% dei pagamenti per categorie diverse da «Contributi vari» e «Altro».
3. **ESEMPLARE:** l'Istituto riceve il 100% dei pagamenti per categorie diverse da «Contributi vari» e «Altro».

Non è previsto alcun badge “Trasparenza nei pagamenti” per gli Istituti che attribuiscono meno del 30% dei pagamenti a categorie diverse da «Contributi vari» e «Altro».

• **INDICATORI DI SOSTENIBILITÀ DEI PAGAMENTI DIGITALI**

- **Potenziale risparmio di alberi:** stimato sul risparmio di alberi derivante dai pagamenti digitali considerando il dato aggregato di tutta la Comunità Scolastica Italiana.
- **Potenziale risparmio di chilometri percorsi:** stimato sul risparmio dei chilometri percorsi derivanti dall'utilizzo dei pagamenti digitali rispetto a quelli fisici.
- **Potenziale risparmio di tempo:** stimato sul risparmio di tempo derivante dai pagamenti digitali della singola Istituzione scolastica.

Si nota che, contrariamente alla stima sul risparmio in chilometri percorsi o di tempo, entrambi calcolati sulla base dei dati di pagamento della singola Istituzione scolastica, l'indicatore di sostenibilità relativo al risparmio di alberi è calcolato a livello aggregato sul dato relativo all'operato di tutte le Istituzioni Scolastiche in materia di pagamenti digitali. In tal modo, si evidenzia il potenziale impatto sostenibile di tutta la comunità scolastica italiana derivante dall'adozione di modalità di pagamento digitali.



Ministero dell'istruzione e del merito

*Dipartimento per le risorse, l'organizzazione e l'innovazione digitale
Direzione Generale per l'innovazione digitale, la semplificazione e la statistica*

2. MODALITÀ DI ATTRIBUZIONE E DISTRIBUZIONE DEI BADGE

A fronte dell'acquisizione dei dati mensili riferiti ai pagamenti effettuati tramite pagoPA, ciascuna Istituzione Scolastica può ottenere un badge che attesta il livello di prestazioni raggiunte calcolato sui tre indicatori. A partire da dicembre 2024, la prima assegnazione dei badge sarà effettuata sulla base dei dati di settembre 2024.

I badge relativi ai risultati dell'iniziativa di gamification saranno pubblicati su Scuola in Chiaro, piattaforma istituzionale che rappresenta la vetrina ufficiale delle Istituzioni Scolastiche.



Vademecum

Buone pratiche nella classificazione dei pagamenti

In questo vademecum, troverai un valido supporto all'utilizzo delle categorie di pagamento, offrendoti una panoramica su come utilizzarle al meglio per organizzare in modo efficace le spese scolastiche.

I benefici che ottieni adottando le buone pratiche nell'uso delle categorie sono molteplici: rafforzi la fiducia delle famiglie verso la tua Scuola in quanto sapranno chiaramente per quali servizi richiedi loro un pagamento, faciliti il monitoraggio delle entrate, rispondi con accuratezza alle richieste di verifica.













Ti consigliamo di tenere in considerazione i seguenti aspetti relativi alle classificazioni dei pagamenti:

- **Classificazione Accurata:** ogni categoria deve rappresentare chiaramente la tipologia di entrata a cui si riferisce, per evitare confusione o errori.
- **Trasparenza Pagamenti:** l'uso di voci quali «Altro» e «Contributi Vari» deve essere minimizzato, privilegiando l'uso di categorie specifiche per una classificazione accurata.

Di seguito troverai una tabella con le categorie di pagamento aggiornate ad agosto 2024, con esempi pratici su quando e come utilizzarle.


















CATEGORIE		CASI D'USO
	Affitto sale	Entrate relative all'affitto sale come: palestra, laboratorio, sala cinema/teatro, ecc.
	Alienazione beni materiali/immateriali	Entrate su alienazione di beni materiali e alienazione di beni durevoli che, pur non avendo una consistenza fisica, possono essere oggetto di valutazione economica
	Altre attività per l'ampliamento dell'offerta formativa	Entrate relative ad attività di ampliamento dell'offerta formativa
	Altro (non consigliato)	Da utilizzare solamente nei casi in cui nessuna delle categorie disponibili sia idonea ¹
	Assicurazione alunni e personale (non consigliato)	Utilizzare le categorie specifiche "Copertura assicurativa alunni" o "Copertura assicurativa personale"
	Attività ludico/sportive	Entrate relative allo svolgimento di: <u>Corsi sportivi</u> : atletica, nuoto, arti marziali, danza, yoga, sci, arrampicata, basket, pallavolo, vela, ecc. <u>Corsi ludici</u> : teatro, canto, corsi letterari, ecc.
	Bollo	Marca da bollo per copie di accesso agli atti/copie conformi del documento
	Borse di studio	Contributo al finanziamento di borse di studio quali Erasmus, studenti meritevoli, concorsi, ecc.
	Cauzioni	Entrate relative a quote per comodato d'uso di: libri di testo, strumenti musicali, dispositivi hardware, cauzioni convitto, ecc.
	Contributi da imprese e da istituzioni sociali private	Entrate relative a contributi da imprese e da istituzioni sociali private (produttori privati di beni e servizi non destinabili alla vendita quali associazioni culturali, sportive, fondazioni, partiti politici, sindacati ed enti religiosi) che non sono vincolati ad alcuna destinazione specifica
	Contributi Vari (non consigliato)	Entrate relative a contributi afferenti a due o più categorie
	Contributi volontari da famiglie	Entrate relative a contributi volontari da famiglie e da altri privati cittadini che non sono vincolati ad alcuna destinazione specifica

¹ Se hai bisogno di una categoria più specifica o adeguata al tipo di pagamento da richiedere alle famiglie, puoi proporre direttamente l'inserimento di una nuova categoria tramite i canali di assistenza di Pago In Rete, utilizzando l'oggetto "Suggerimento nuova categoria".






CATEGORIE		CASI D'USO
	Copertura assicurativa alunni	<i>Entrate relative a contributi per la copertura assicurativa degli alunni</i>
	Copertura assicurativa personale	<i>Entrate relative a contributi per la copertura assicurativa del personale scolastico</i>
	Corsi e certificazioni	<i>Entrate relative a:</i> <i>Corsi: linguistico, informatico, matematico, di recupero, di potenziamento, ecc.</i> <i>Certificazioni: linguistica, informatica (patente europea ICDL), ecc.</i>
	Donazioni	<i>Entrate relative a progetti didattici, crowdfunding, progetti di sostegno per iniziative mediche, scientifiche, culturali, ampliamento offerta formativa</i>
	Doposcuola	<i>Entrate relative ad attività e progetti extrascolastici post scuola</i>
	Finanziamenti attività istituzionale	<i>Finanziamenti per progetti speciali legati alla didattica o alla gestione scolastica, come l'acquisto di software per la gestione amministrativa o per piattaforme di e-learning</i>
	Finanziamenti per ricerca scientifica	<i>Finanziamenti per la partecipazione a conferenze, seminari o workshop scientifici, sia nazionali che internazionali</i>
	Formazione personale scolastico	<i>Entrate relative a corsi di formazione previsti per il personale scolastico come linguistica/didattica, convegni</i>
	Gare, Bandi, Concorsi	<i>Entrate relative a gare, bandi o concorsi matematici, informatici, linguistici, musicali, letterari (scrittura creativa), vari (scacchi, fotografia, cucina, ecc.)</i>
	Interscuola	<i>Entrate relative a progetti didattici (primaria e infanzia): laboratori linguistici o teatrali</i>
	Mense scolastiche e buoni pasto	<i>Entrate su contributi per la mensa scolastica gestita dalla scuola nonché entrate relative ai buoni pasto</i>
	Noleggio strumentazione	<i>Entrate relative a noleggio di strumenti vari</i>
	Prescuola	<i>Entrate relative al servizio di assistenza educativa ai bambini delle scuole primarie prima dell'inizio dell'orario delle attività didattiche statali</i>











CATEGORIE	CASI D'USO
 Proventi dalla vendita di beni di consumo	<i>Entrate derivanti dalla vendita di beni di consumo nell'ambito della gestione dell'azienda agraria, dell'azienda speciale e della gestione dell'attività per conto terzi</i>
 Proventi dalla vendita di servizi	<i>Entrate derivanti dalla vendita di servizi nell'ambito della gestione dell'azienda agraria, dell'azienda speciale e della gestione dell'attività per conto terzi</i>
 Rette alloggi	<i>Entrate derivanti da rette degli alloggi e canoni di locazione appartamenti</i>
 Rette per iscrizioni a servizi facoltativi	<i>Contributi delle famiglie per iscrizioni a servizi facoltativi quali, ad esempio, rette per convittori e semi-convittori</i>
 Rimborsi e restituzioni (non consigliato)	<i>Utilizzare le categorie specifiche "Rimborsi e restituzioni da famiglie" o "Rimborsi e restituzioni da imprese e da istituzioni sociali private"</i>
 Rimborsi e restituzioni da famiglie	<i>Entrate derivanti da rimborsi, recuperi e restituzioni di somme non dovute o incassate in eccesso da famiglie</i>
 Rimborsi e restituzioni da imprese e da istituzioni sociali private	<i>Entrate derivanti da rimborsi, recuperi e restituzioni di somme non dovute o incassate in eccesso da imprese e da istituzioni sociali private (produttori privati di beni e servizi non destinabili alla vendita quali associazioni culturali, sportive, fondazioni, partiti politici, sindacati ed enti religiosi)</i>
 Sanzioni amministrative	<i>Entrate derivanti da sanzioni amministrative</i>





CATEGORIE	CASI D'USO
 Sponsorizzazioni e utilizzo locali	<p><i>Entrate relative a:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Proventi derivanti dalle sponsorizzazioni, ovvero entrate derivanti da contratti di sponsorizzazione, intesi come accordi a titolo oneroso mediante i quali l'istituzione scolastica vende servizi di pubblicità</i> - <i>Diritti reali di godimento, ovvero entrate derivanti dall'esercizio di diritti reali di godimento, ad esempio il diritto di superficie. Presupposto dell'entrata è l'occorrenza della concessione di diritti su un bene di proprietà dell'istituzione scolastica a terzi e l'immediata disponibilità del diritto da parte di terzi</i> - <i>Canone occupazione spazi e aree pubbliche, ovvero entrate derivanti dai canoni per la concessione di spazi e aree pubbliche</i> - <i>Proventi da concessioni su beni, ovvero entrate derivanti da canoni periodici di concessione da parte di una PA a terzi</i>
 Tassa di frequenza	<i>Tassa corrisposta ogni anno, dopo il compimento dei 16 anni da parte dello studente</i>
 Tassa di rilascio diplomi	<i>Tassa per ottenere il rilascio del diploma cartaceo</i>
 Tassa Iscrizione	<i>Tassa per l'iscrizione scolastica</i>
 Tassa per esami di: idoneità, integrativi, licenza, qualifica, maturità e abilitazione	<i>Tassa per lo svolgimento degli esami</i>
 Tassa Regionale diritto allo studio	<i>Tassa richiesta agli studenti per coprire i costi dei servizi forniti dalla Regione in ambito educativo</i>
 Trasporto scolastico	<i>Entrate relative all'iscrizione al trasporto scolastico per gli alunni della scuola dell'infanzia, primarie e secondarie di primo grado</i>
 Visite guidate e viaggi di istruzione	<i>Entrate derivanti da viaggi di istruzione e formazione</i>



Iniziativa di Gamification: buone pratiche nella classificazione dei pagamenti

Promuovere le buone pratiche sui pagamenti digitali per rendere sempre più chiari i pagamenti scolastici richiesti alle famiglie

Regole del gioco

1

QUALI SCUOLE SONO COINVOLTE?

Tutte le Istituzioni Scolastiche che utilizzano pagoPA tramite Pago In Rete o i pacchetti locali.

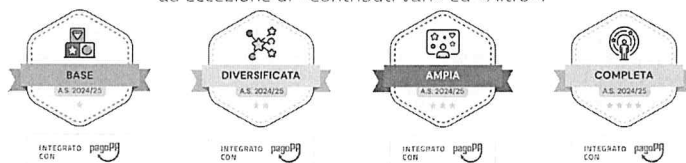
2

QUAL È LA POSTA IN GIOCO?

L'acquisizione di specifici badge attraverso il **buon uso delle categorie** nella creazione degli avvisi di pagamento*.

OFFERTA DEI SERVIZI

L'Istituto riceve un badge in base al numero di categorie specifiche utilizzate ad eccezione di «Contributi vari» ed «Altro».



TRASPARENZA NEI PAGAMENTI

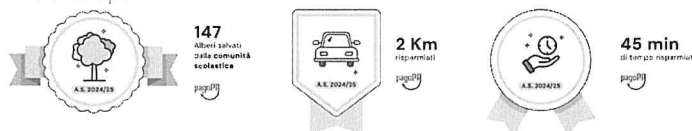
L'Istituto riceve un badge se minimizza l'uso di categorie generiche come «Contributi Vari» e «Altro».



INDICATORI DI SOSTENIBILITÀ

L'Istituto riceve tre targhette che riportano la stima dei potenziali risparmi derivanti dall'uso di modalità di pagamento digitale:

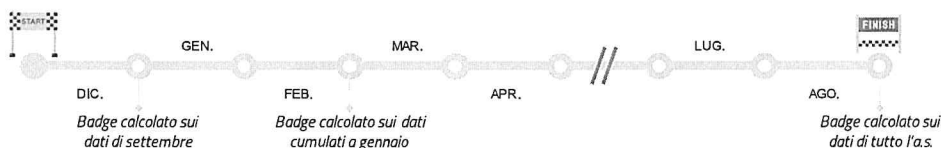
- Il risparmio di alberi, calcolato sul totale dei pagamenti dell'intera Comunità Scolastica Italiana
- Il risparmio di chilometri percorsi
- Il risparmio di tempo



3

QUANDO SARANNO DISTRIBUITI I BADGE?

Le Scuole otterranno i badge a partire da dicembre 2024.





Il Badge Digitale

Misura 1.4.4 del PNRR - "Adozione SPID e CIE"

Cos'è il Badge Digitale

Il "Badge Digitale" è un riconoscimento multimediale in formato .png (file immagine) che sarà inviato alle scuole individuate con determinati criteri.

Le Istituzioni scolastiche potranno esporre il badge sui propri canali social o istituzionali, dimostrando i risultati raggiunti e l'impegno nella digitalizzazione del settore scolastico.

L'assegnazione del Badge

Il riconoscimento sarà assegnato alle scuole aggregate al Gateway delle Identità con percentuale elevata di accessi ai propri servizi con SPID o CIE pari almeno al 40% degli utenti distinti, rispetto al numero totale di utenti abilitati ai propri servizi.

Anteprima del Badge



