



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.