m_pi.AOODGSIS.REGISTRO
UFFICIALE.U.0006496.06-12-2024.h.10:20

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 IIS°

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"

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