

Allegato 3

CAPITOLATO TECNICO

Servizio di definizione e attuazione di un progetto di engagement finalizzato al completamento di un percorso in materia di educazione finanziaria da parte di un numero minimo di ragazzi e realizzazione di un'attività didattica premio per gli istituti scolastici in favore di Innexa S.c.r.l.

IL CONTESTO

Innexa è una società del sistema camerale partecipata da Unioncamere e dalle principali Camere di commercio italiane, la cui finalità è quella di facilitare l'accesso al credito e ai mercati finanziari da parte delle PMI.

In collaborazione con Unioncamere nazionale, Innexa ha avviato, a partire dal 2019, il progetto "Io Penso Positivo – Educare alla Finanza", un programma di comunicazione, informazione ed educazione finalizzato ad incrementare il livello di *financial literacy* tra i ragazzi della scuola secondaria di II grado in modo da favorire una crescita di consapevolezza e di capacità di valutazione nelle decisioni di spesa e di investimento.

L'edizione 2025 del progetto, che si chiuderà il prossimo 30 novembre, intende dare continuità alle attività realizzate negli anni precedenti, innovandole e arricchendole di contenuti. Il programma prevede, in particolare, un calendario di eventi (Liveshow), alcuni svolti in presenza con possibilità di collegamento online e altri fruibili esclusivamente online. In parallelo agli incontri gli studenti, iscrivendosi e completando il percorso formativo disponibile sul portale www.iopensopositivo.eu, avranno la possibilità di acquisire l'attestato di I° e II° livello e partecipare alla classifica nazionale con la possibilità di vincere diversi premi. In aggiunta, è stata prevista un'attività premio riservata agli istituti scolastici che parteciperanno e si aggiudicheranno un contest.

IL SERVIZIO

Il servizio sarà realizzato secondo quanto indicato nell'offerta presentata dall'operatore economico e si articolerà in due macroattività:

- Progetto di engagement, che prevede:
 - a. Creazione di un framework coerente con le nuove linee guida dell'educazione finanziaria
 - b. Comunicazione ed engagement delle classi in target
 - c. Gestione delle attività didattiche in modo da accompagnare le classi al completamento delle attività
 - d. Redazione di una relazione finale con i risultati raggiunti ed eventuali criticità riscontrate
- Attività didattica premio, per la quale si prevede:
 - a. Progettazione di un'attività ludica (creazione del business plan di una start-up)
 - b. Creazione contenuti dal format interattivo
 - c. Erogazione a tre istituti scolastici individuati da Innexa attraverso una "Call to Action"

L'attività di engagement prevede le seguenti fasi:



L'attività sarà realizzata attraverso la supervisione di un tutor dell'operatore economico che si occuperà di:

- Contestualizzare il percorso nel framework di Educazione Finanziaria, così come previsto dalle
- norme di Educazione Civica
- Supportare i docenti con consigli pratici e metodologici per integrare le attività previste dalla
- piattaforma all'interno delle ore di lezione
- Guidare studenti e docenti all'utilizzo della piattaforma e verificare lo svolgimento delle attività
- con checkpoint intermedi

L'operatore dovrà garantire, per questa attività, l'**erogazione di almeno 1.000 attestati I° livello**. Il raggiungimento del **KPI** dovrà essere documentato attraverso la condivisione dei nominativi degli studenti che sono stati coinvolti nell'attività, al fine di consentire la verifica da parte dei gestori della piattaforma circa l'iscrizione sul portale e il completamento dei moduli formativi necessari all'ottenimento dell'attestato.

A tal fine, l'operatore potrà avvalersi degli strumenti di comunicazione ritenuti più idonei (newsletter, campagne social, ecc.) rispettando le linee guida di comunicazione fornite da Innexa.

L'**attività didattica premio** per gli istituti che saranno selezionati da Innexa attraverso una call to action, consiste nella creazione di una challenge che include un contenuto altamente interattivo (il librogame) e un hackathon, offrendo agli studenti l'opportunità di applicare concretamente le nozioni apprese.

Il librogame è un percorso narrativo a scelta multipla suddiviso in 3 capitoli, in cui vengono presentati casi reali:

Macroeconomia: Il primo capitolo affronta i temi dell'inflazione, del tasso di cambio e delle politiche economiche di un paese: gli studenti analizzano dati e rispondono a domande strategiche per definire le migliori politiche economiche da adottare;

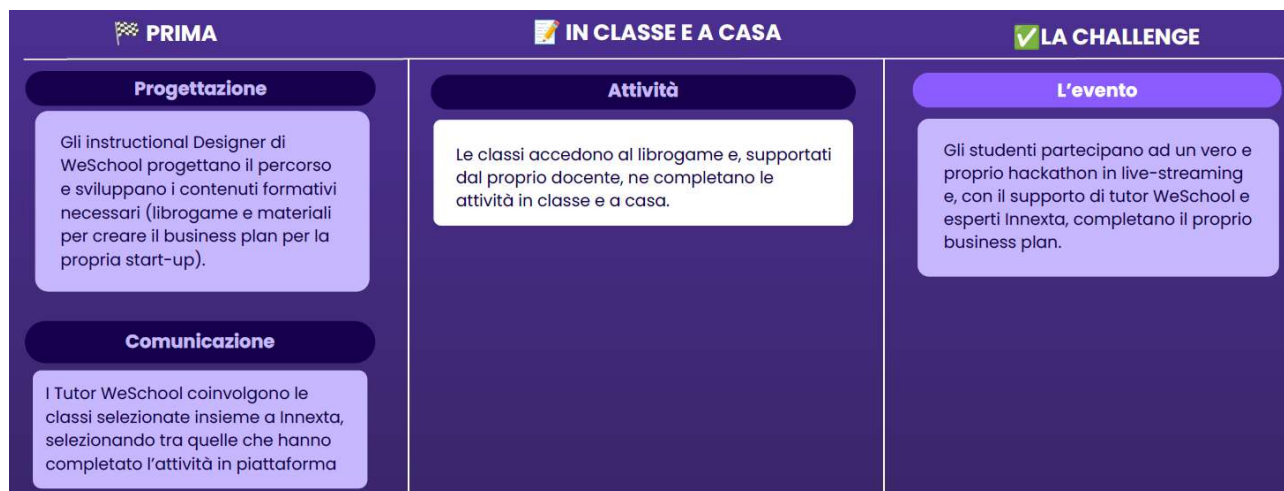
Investimenti: Nel secondo capitolo gli studenti scoprono come gestire, a fronte di una serie di prospettive di investimento, una serie di crediti fittizi a loro assegnati;

Sicurezza Informatica: Nel secondo capitolo gli studenti scoprono come gestire, a fronte di una serie di prospettive di investimento, una serie di crediti fittizi a loro assegnati.

Per avanzare nei capitoli e continuare la storia, gli studenti dovranno scegliere le risposte corrette, mettendo in pratica ciò che hanno imparato.

Concluso il librogame, le classi partecipano ad un hackaton con gli altri Istituti selezionati e creano il business plan per una start-up che risolva un problema emerso nel progetto, ad esempio migliorare l'accesso ai servizi finanziari digitali.

Ai fini della realizzazione dell'attività, all'operatore economico è richiesto di:



Le attività saranno realizzate con il coinvolgimento delle seguenti figure professionali: Elisabetta Torri, Daiana Rodigari e Veronica Frangiosa.