

CONSIGLIO REGIONALE DELLA SARDEGNA

PROPOSTA DI LEGGE

N. 228

presentata dai Consiglieri regionali
SERRA - CIUSA - LI GIOI - MANDAS - MATTA - SOLINAS Alessandro

il 15 settembre 2026

Disposizioni per lo sviluppo delle competenze STEAM in Sardegna

RELAZIONE DEI PROPONENTI

La capacità di comprendere i fenomeni scientifici, utilizzare in modo consapevole le tecnologie, interpretare dati, formulare ipotesi e risolvere problemi non riguarda soltanto la preparazione di futuri tecnici, ricercatori o ingegneri. È una componente della cittadinanza contemporanea. Condiziona la possibilità di partecipare con consapevolezza alle scelte collettive, di orientarsi in un ambiente informativo complesso, di accedere a un lavoro qualificato e di contribuire alle transizioni digitale ed ecologica. Per questa ragione lo sviluppo delle competenze scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche, integrate con la dimensione artistica e creativa, assume il valore di una politica educativa, sociale ed economica insieme.

Il sistema italiano presenta, tuttavia, criticità persistenti. Le rilevazioni nazionali e internazionali segnalano difficoltà negli apprendimenti matematici e scientifici e divari che tendono a cumularsi lungo il percorso scolastico. Le opportunità non sono distribuite in modo uniforme: incidono la condizione economica e culturale della famiglia, il genere, la collocazione territoriale della scuola, la disponibilità di laboratori e servizi, la possibilità di incontrare modelli professionali e di partecipare ad attività ulteriori rispetto alla didattica ordinaria. Gli stessi indirizzi nazionali sulle discipline STEM (scienza, tecnologia, ingegneria e matematica) riconoscono che le differenze territoriali, sociali e di genere si accentuano al crescere del grado scolastico e indicano nella didattica laboratoriale, nell'interdisciplinarietà, nella formazione degli insegnanti e nell'orientamento gli strumenti principali per contrastarle.

La Sardegna risente di tali problemi in una forma aggravata dalla propria struttura insediativa. La dispersione della popolazione, la presenza di piccoli comuni e plessi, le distanze dai principali poli universitari e di ricerca e la diseguale disponibilità di trasporti, laboratori e occasioni formative rendono più difficile assicurare la stessa ampiezza di esperienze in tutto il territorio regionale. Per uno studente che vive in un'area interna o rurale, in un'isola minore o in un contesto economicamente fragile, un laboratorio attrezzato, una scuola estiva, una visita a un centro di ricerca o l'incontro continuativo con un tutor non sono opportunità ordinarie. Il divario, quindi, non coincide soltanto con il risultato di una prova: nasce anche dalla diversa possibilità di fare esperienza della scienza e della tecnologia e di immaginare per sé un futuro in quei settori.

A ciò si aggiunge il divario di genere. La minore presenza femminile in diversi percorsi e professioni scientifiche e tecnologiche non può essere ricondotta a una differenza di capacità. È alimentata anche da stereotipi, aspettative sociali, carenza di riferimenti, orientamento tardivo e minore esposizione, sin dall'infanzia, ad attività nelle quali le studentesse possano riconoscere e consolidare le proprie attitudini. Intervenire soltanto al momento dell'iscrizione universitaria significa spesso arrivare quando le scelte sono già state condizionate. Servono azioni precoci e continue, capaci di unire esperienza, orientamento, accompagnamento e sostegni concreti alla partecipazione.

Negli ultimi anni lo Stato e l'Unione europea hanno destinato risorse rilevanti alle competenze STEM, alla digitalizzazione degli ambienti di apprendimento e alla formazione. Questi interventi hanno aperto possibilità importanti, ma il loro carattere spesso straordinario o legato a singole fonti di finanziamento rende necessario un presidio regionale stabile. La proposta non intende duplicare le misure nazionali né sostituirsi alle istituzioni scolastiche. Mira a collegare le risorse, colmare le aree non coperte, costruire alleanze territoriali durature e trasformare esperienze isolate in una politica regionale riconoscibile, valutabile e ripetibile.

La proposta assume come riferimento il paradigma STEAM (scienza, tecnologia, ingegneria, arte e matematica), anziché limitarsi al più tradizionale acronimo STEM. L'inclusione delle arti e, in senso più ampio, delle discipline umanistiche e sociali non comporta un indebolimento della preparazione scientifica, matematica e tecnologica, ma ne valorizza la dimensione interdisciplinare, creativa e progettuale. Le sfide ambientali, produttive e sociali contemporanee richiedono infatti non soltanto capacità di calcolo, osservazione e sperimentazione, ma anche attitudine a interpretare i contesti, formulare domande, comunicare i risultati, valutare le implicazioni delle innovazioni e immaginare soluzioni non convenzionali.

L'approccio STEAM consente, pertanto, di ricomporre saperi troppo spesso presentati come separati e di tradurre le conoscenze scientifiche in esperienze laboratoriali, prodotti, progetti e soluzioni riferiti a problemi reali. Esso appare inoltre particolarmente coerente con le caratteristiche della Sardegna, nella quale la ricerca scientifica e tecnologica può essere posta in relazione con il patrimonio ambientale, culturale, linguistico e artistico dell'Isola. In questa prospettiva si collocano anche la valorizzazione della lingua sarda mediante metodologie ispirate al Content and Language Integrated Learning (CLIL), il coinvolgimento delle realtà culturali e creative e l'attenzione alle specificità territoriali, che non costituiscono elementi estranei alle discipline scientifiche, ma possibili contesti nei quali applicarle, comunicarle e renderle maggiormente accessibili.

L'architettura del testo normativo riflette la volontà di costruire una politica regionale sistemica, superando la logica degli interventi isolati. Dopo aver individuato le finalità generali e gli obiettivi strategici, il testo definisce le linee di intervento attraverso le quali orientare l'azione regionale e associa a ciascuna di esse un insieme coordinato di azioni, destinate a tradurre gli indirizzi della legge in iniziative concrete. La scelta di affidare l'attuazione della legge a un programma regionale risponde all'esigenza di ricondurre le diverse misure a un quadro unitario, pluriennale e verificabile, evitando una successione di interventi isolati o privi di continuità. In questa prospettiva, la legge detta indirizzi articolati su più livelli. Le finalità e gli obiettivi strategici definiscono i risultati di interesse generale che la Regione intende perseguire; le linee di intervento individuano gli ambiti nei quali concentrare l'azione pubblica; le azioni ne precisano le principali modalità di realizzazione. La successiva definizione operativa è rimessa al programma e agli atti amministrativi di attuazione, ai quali spetta individuare, nel rispetto dei criteri stabiliti dalla legge, le specifiche attività, i destinatari, le modalità di accesso, i soggetti attuatori, la distribuzione delle risorse, i tempi e gli indicatori di risultato.

Tale articolazione consente di mantenere nella fonte legislativa le scelte politiche essenziali e gli elementi destinati a durare nel tempo, lasciando alle strutture amministrative la concreta configurazione delle misure e la possibilità di adattarle alle differenti condizioni territoriali e organizzative. Si realizza così un equilibrio tra stabilità dell'indirizzo legislativo e flessibilità dell'attuazione, evitando sia una disciplina eccessivamente rigida e dettagliata, sia un rinvio privo di criteri sufficientemente definiti.

L'articolo 1 collega lo sviluppo delle competenze STEAM a tre finalità generali: lo sviluppo socioeconomico del territorio, l'effettività del diritto allo studio e la valorizzazione dell'identità culturale e linguistica della Sardegna. Il collegamento è intenzionale. Una politica delle competenze non può essere ridotta alla risposta immediata ai fabbisogni delle imprese, ma non può neppure ignorare le trasformazioni del lavoro e la domanda di professionalità qualificate. Deve ampliare le libertà effettive delle persone, migliorare la qualità dell'istruzione e mettere il patrimonio scientifico, produttivo e culturale dell'isola al servizio di un progetto di sviluppo più autonomo e inclusivo.

Il primo obiettivo strategico è il potenziamento delle competenze STEAM e dell'orientamento lungo i diversi segmenti dell'istruzione e della formazione. La legge privilegia metodologie laboratoriali, sperimentali e interdisciplinari, orientate alla soluzione di problemi reali, valorizzando la componente artistica e umanistica non come ambito aggiuntivo o separato, ma come fattore di connessione tra conoscenze scientifiche, contesti territoriali e problematiche concrete, in modo da sviluppare, accanto alle competenze di carattere tecnico, le capacità di pensiero critico, di comunicazione, di collaborazione, nonché l'attitudine ad elaborare soluzioni innovative. Questa impostazione supera una concezione puramente trasmissiva dell'insegnamento: lo studente osserva, formula ipotesi, progetta, costruisce, verifica, discute gli errori e collega conoscenze provenienti da discipline diverse. Campi tematici, scuole estive, attività sul territorio, stage, tirocini e percorsi di formazione scuola-lavoro permettono inoltre di comprendere come le conoscenze siano utilizzate nella ricerca, nell'impresa, nei servizi pubblici e nella tutela dell'ambiente. L'orientamento diventa così un processo fondato sull'esperienza e sulla conoscenza di sé, non una scelta episodica compiuta alla fine di un ciclo. Una specifica declinazione di questo approccio è rappresentata dai campi tematici, dalle scuole estive e dalle altre iniziative esperienziali realizzabili anche nei periodi di sospensione delle attività didattiche o in prossimità dell'avvio delle lezioni. La proposta consente che tali attività si svolgano anche negli spazi delle istituzioni scolastiche e formative che vi aderiscano, valorizzandoli come luoghi nei quali sviluppare opportunità educative ulteriori rispetto alla didattica ordinaria, in collaborazione con gli enti locali, gli enti del Terzo settore, comprese le cooperative sociali, e gli altri soggetti qualificati della Rete regionale STEAM di cui all'articolo 5. Le iniziative possono essere realizzate mediante il coinvolgimento di personale educativo, tecnico e specialistico appositamente incaricato. Se rivolte alle alunne e agli alunni della scuola primaria e, secondo quanto previsto dal Programma, della scuola secondaria di primo grado, tali iniziative possono altresì favorire il graduale reinserimento nella vita scolastica, sostenendo la ripresa della partecipazione alle attività educative, della socialità e della frequentazione degli spazi scolastici in prossimità dell'avvio ordinario delle lezioni, e concorrendo in tal modo anche alla conciliazione dei tempi di lavoro e di cura familiare. Tale previsione nasce dalla consapevolezza che la lunga sospensione estiva delle attività didattiche, se non accompagnata da adeguate misure di accompagnamento, rischia di amplificare disuguaglianze educative, sociali ed economiche già esistenti tra studentesse e studenti, penalizzando in particolare le famiglie con minori risorse economiche, sociali e territoriali. I diritti delle studentesse e degli studenti a una crescita educativa continua non possono infatti dipendere dal luogo in cui vivono o dalla capacità economica del proprio nucleo familiare. Questa impostazione consente di ampliare l'utilizzo educativo delle strutture esistenti senza interferire con l'organizzazione dell'attività scolastica ordinaria e, al tempo stesso, di costruire iniziative nelle quali le competenze STEAM siano sviluppate attraverso esperienze laboratoriali anche con il contributo di soggetti esterni al sistema scolastico.

Il secondo obiettivo è il contrasto dei divari territoriali, socioeconomici e di genere. La proposta non si limita ad affermare il principio di uguaglianza, ma introduce strumenti per renderlo operativo: priorità per piccoli plessi e territori fragili, laboratori mobili e dotazioni condivise, borse di studio e di partecipazione, voucher, copertura dei costi di mobilità e permanenza, criteri premiali negli avvisi, tutoraggio e mentoring. L'uguaglianza formale nell'accesso a un progetto non basta se alcune famiglie non possono sostenere le spese necessarie o se la distanza rende impossibile partecipare. Per la stessa ragione, il riequilibrio di genere è assunto come criterio trasversale della progettazione, dell'orientamento, della selezione degli interventi e della valutazione dei risultati.

Il terzo obiettivo è il rafforzamento del raccordo tra scuola, formazione professionale, istruzione e formazione tecnica superiore (IFTS), sistema degli istituti tecnologici superiori (ITS Academy), università, alta formazione artistica, musicale e coreutica, ricerca, innovazione e sistema produttivo. In Sardegna esistono competenze scientifiche, infrastrutture, imprese innovative e centri di ricerca di ri-

lievo che non sempre entrano in relazione stabile con tutte le istituzioni scolastiche e formative. La Rete regionale STEAM e i partenariati territoriali servono a rendere queste risorse accessibili, favorire la coprogettazione e condividere laboratori, attrezzature e professionalità. Il rapporto con il sistema produttivo non è concepito come adattamento passivo della scuola alle esigenze contingenti del mercato, ma come occasione per confrontarsi con problemi autentici, conoscere le trasformazioni delle professioni e sviluppare capacità critiche, creative e progettuali trasferibili.

Il quarto obiettivo riguarda la valorizzazione della lingua sarda nei percorsi e nei materiali STEAM, su base volontaria e progettuale. L'uso della lingua sarda in attività ispirate al CLIL amplia gli ambiti nei quali essa può essere praticata e produrre lessico contemporaneo. Scienza, tecnologia e identità linguistica non sono poste in opposizione: una lingua vive anche quando sa descrivere fenomeni, strumenti e concetti nuovi. La sperimentazione può inoltre rafforzare consapevolezza metalinguistica, capacità di passare tra codici diversi e radicamento territoriale dell'apprendimento, senza modificare i curricula obbligatori né comprimere l'autonomia scolastica.

Le leve principali di declinazione degli obiettivi strategici sono descritte di seguito.

La prima leva è la didattica laboratoriale secondo un approccio STEAM, nel quale il rigore scientifico si integra con la creatività, la capacità progettuale e la comprensione delle implicazioni sociali e culturali dell'innovazione. La legge finanzia sia infrastrutture e dotazioni durevoli sia le attività necessarie a utilizzarle. La distinzione è decisiva: un laboratorio non produce innovazione per il solo fatto di essere acquistato. Diventa uno strumento educativo quando è inserito in una progettazione, utilizzato con continuità, mantenuto in efficienza e collegato a esperienze adeguate all'età degli studenti. Per questo la quota destinata agli investimenti è accompagnata da risorse correnti per progettazione, formazione, tutoraggio, sicurezza, sperimentazione e valutazione; laboratori mobili, kit itineranti e uso condiviso consentono inoltre di raggiungere istituzioni che non potrebbero sostenere da sole strutture complesse.

La seconda leva è il personale docente e formatore. Lo sviluppo delle competenze STEAM passa dalla qualità del lavoro educativo: nessuna dotazione può sostituire un insegnante capace di costruire un problema significativo, guidare un'esperienza, collegare discipline diverse e valorizzare gli errori come parte del processo di apprendimento. La proposta, quindi, non considera la formazione un adempimento accessorio. Le riserva una quota delle risorse e rende ammissibili non solo i costi dei corsi, ma anche quelli di partecipazione, progettazione, sperimentazione, tutoraggio, documentazione e restituzione dei risultati.

La possibilità di riconoscere compensi per le attività aggiuntive, nei casi e nei limiti previsti dalla disciplina statale e contrattuale, esprime una scelta politica precisa: l'innovazione didattica richiede tempo, responsabilità e lavoro che non possono essere affidati soltanto alla disponibilità volontaristica dei singoli. Valorizzare il personale significa offrire formazione di qualità, creare condizioni concrete per parteciparvi e riconoscere economicamente le prestazioni ulteriori. La Regione opera qui nel proprio spazio di intervento: finanzia progetti e assegna le risorse alle istituzioni attuatrici o capofila, mentre il riconoscimento dei compensi resta soggetto alle regole statali e contrattuali e non modifica lo stato giuridico o il trattamento economico ordinario del personale scolastico.

Nello stesso quadro si colloca il Tecnico-assistente didattico per i laboratori STEAM (TAD-STEAM). Nelle attività laboratoriali avanzate, una parte significativa del lavoro riguarda l'allestimento, la gestione delle strumentazioni, l'inventariazione, la manutenzione ordinaria, la sicurezza e l'assistenza tecnica durante le esperienze. Se questi compiti non sono assicurati, il docente rischia di doverli assorbire impropriamente oppure le attrezzature vengono utilizzate in modo saltuario. Il TAD-STEAM consente ai progetti di prevedere una funzione specialistica di supporto, affidata a personale competente o acquisita come servizio. Non istituisce un nuovo profilo professionale, non interviene negli organici e non sostituisce le figure previste dall'ordinamento statale: è una funzione progettuale, circoscritta e finanziata nei limiti degli interventi attivati. Proprio questa configurazione permette alla Regione di rispondere a un bisogno reale senza eccedere le proprie competenze.

La terza leva è la continuità dei percorsi. Orientamento, mentoring, borse, voucher, stage e progetti integrati collegano scuola, formazione tecnica e professionale, istruzione terziaria, ricerca e lavoro. La legge conserva un catalogo ampio di sostegni, così da poter intervenire sia sugli ostacoli alla partecipazione alle attività progettuali sia sull'accesso e sulla prosecuzione dei percorsi STEAM. Il Programma selezionerà le misure attivabili in rapporto alle risorse disponibili, evitando duplicazioni con gli strumenti ordinari del diritto allo studio e concentrando l'intervento regionale sui bisogni non adeguatamente coperti.

La quarta leva è la capacità di apprendere dalle sperimentazioni. La Rete regionale favorisce cooperazione e condivisione; l'Osservatorio analizza i divari, concorre alla definizione degli indicatori e valuta risultati ed effetti; la documentazione finale e il riuso dei materiali impediscono che ogni progetto riparta da zero. Il Premio regionale e le iniziative di diffusione hanno una funzione accessoria ma utile: rendono visibili esperienze riuscite, offrono modelli replicabili e contribuiscono a costruire una cultura pubblica della scienza e dell'innovazione.

Prestando attenzione alla qualità della normazione e all'attuale assetto della programmazione, la proposta è costruita secondo una sequenza leggibile: le finalità generali spiegano perché la Regione interviene; gli obiettivi strategici dell'articolo 1 indicano i cambiamenti perseguiti; le linee di intervento dell'articolo 3 organizzano i principali ambiti dell'azione pubblica; le azioni dell'articolo 4 definiscono gli strumenti utilizzabili; il Programma traduce tale quadro in priorità, progetti, destinatari, indicatori, target, cronoprogrammi e fabbisogni finanziari. In questo modo la legge fornisce un indirizzo politico vincolante senza irrigidire nell'articolato scelte operative che richiedono aggiornamento e adattamento.

Questa architettura favorisce il raccordo con gli strumenti regionali di programmazione, nel rispetto delle competenze e dell'autonomia organizzativa dell'amministrazione. Gli obiettivi strategici e le linee di intervento delineati dalla legge costituiscono un quadro di riferimento per i futuri aggiornamenti del Programma regionale di sviluppo, del Piano integrato di attività e organizzazione (PIAO) e delle programmazioni settoriali in materia di istruzione, formazione, lavoro, ricerca, innovazione, pari opportunità e lingua sarda. In tali sedi potranno essere definiti e coordinati indicatori, risultati attesi e risorse, assicurando coerenza tra l'indirizzo legislativo, la programmazione regionale e la successiva attuazione degli interventi.

Il carattere unitario, integrato e sperimentale del Programma evita che laboratori, formazione, orientamento, stage e sostegni economici si riducano a linee separate prive di una regia comune. Al tempo stesso, la durata triennale e l'aggiornamento annuale consentono di reagire ai risultati del monitoraggio e all'evoluzione dei fabbisogni. Gli avvisi devono valutare qualità progettuale, solidità dei partenariati, misurabilità dei risultati, sostenibilità, inclusione, parità di genere e riequilibrio territoriale: non è sufficiente distribuire risorse, occorre selezionare interventi coerenti e capaci di produrre effetti osservabili.

La clausola valutativa completa l'impianto. La Giunta regionale è chiamata a riferire al Consiglio non soltanto quanto è stato speso, ma quali territori e destinatari sono stati raggiunti, quali risultati sono stati ottenuti, se i divari si sono ridotti, come hanno funzionato la Rete e i partenariati e quali pratiche meritano di essere proseguite o replicate. La qualità della normazione dipende anche da questa capacità di chiudere il ciclo tra decisione, attuazione, evidenze e revisione della politica pubblica.

Anche la scelta degli strumenti riflette il corretto riparto delle competenze. La proposta interviene attraverso misure di sostegno, iniziative integrative e sperimentali, accordi di collaborazione, percorsi di formazione e forme di valorizzazione dell'impegno aggiuntivo del personale coinvolto, nel rispetto dell'autonomia delle istituzioni scolastiche e del quadro statale in materia di ordinamenti, curricula e personale. L'azione regionale è così orientata a rafforzare le opportunità formative, le reti territoriali e il raccordo tra istruzione, formazione, università, ricerca e sistema produttivo, senza alterare gli assetti propri del sistema nazionale di istruzione. Gli interventi hanno carattere integrativo, sperimentale e di supporto; l'adesione delle istituzioni è volontaria; l'attuazione avviene nel rispetto della loro autonomia e mediante gli strumenti di collaborazione previsti dall'ordinamento.

Entro questi limiti, il valore aggiunto della Regione è concreto: programmare e finanziare l'arricchimento dell'offerta formativa, sostenere il sistema regionale della formazione professionale, favorire il diritto allo studio, mettere in rete soggetti e infrastrutture presenti nell'isola, riequilibrare le opportunità tra territori, valorizzare la lingua sarda e integrare risorse regionali, statali ed europee. La proposta non pretende quindi di governare il sistema nazionale dell'istruzione; costruisce le condizioni territoriali perché gli indirizzi nazionali sulle STEAM possano tradursi, in Sardegna, in opportunità effettive e non dipendenti dal luogo di nascita, dal reddito familiare o dal genere.

Di seguito la sintetica illustrazione del contenuto degli articoli:

- articolo 1: definisce l'oggetto, le finalità generali e gli obiettivi strategici: potenziamento delle competenze STEAM, contrasto dei divari, raccordo tra i sistemi dell'istruzione, della formazione, della ricerca e dell'innovazione e valorizzazione progettuale della lingua sarda;
- articolo 2: istituisce il Programma regionale quale quadro unitario, integrato e sperimentale; ne stabilisce i contenuti minimi, gli strumenti attuativi, i criteri di valutazione, la durata triennale e la procedura di approvazione e aggiornamento;
- articolo 3: individua le linee prioritarie di intervento, riferite alla didattica laboratoriale, all'orientamento e alle transizioni, alla formazione del personale, ai partenariati territoriali, alla riduzione dei divari, alla lingua sarda e alla valutazione;
- articolo 4: reca il catalogo delle azioni attivabili: laboratori e dotazioni, percorsi sperimentali, campi e scuole estive, moduli STEAM in lingua sarda, formazione, borse e voucher, progetti integrati, orientamento, stage, partenariati, premio regionale e diffusione delle buone pratiche. La formulazione consente al Programma di selezionare le azioni compatibili con le autorizzazioni e le classificazioni contabili disponibili;
- articolo 5: promuove la Rete regionale STEAM come sede stabile e volontaria di cooperazione. L'adesione è gratuita e non attribuisce un diritto automatico ai finanziamenti;
- articolo 6: disciplina la formazione e l'aggiornamento del personale e individua le spese ammissibili. Consente inoltre di attivare, nell'ambito dei progetti, una funzione specialistica di supporto tecnico-laboratoriale, senza istituire nuovi profili professionali né incidere sugli organici scolastici;
- articolo 7: istituisce l'Osservatorio regionale STEAM con funzioni tecnico-scientifiche di analisi, monitoraggio e valutazione. La partecipazione non dà luogo a compensi o indennità; gli eventuali rimborsi ai componenti esterni sono ammessi entro le risorse disponibili;
- articolo 8: assicura la documentazione, l'accessibilità, la diffusione e, ove possibile, il riuso dei materiali e delle metodologie prodotti, nel rispetto della proprietà intellettuale, della protezione dei dati e delle esigenze di sicurezza;
- articolo 9: introduce una clausola valutativa biennale e individua le informazioni che la Giunta deve trasmettere al Consiglio regionale per consentire il controllo sull'attuazione e sui risultati della legge;
- articolo 10: demanda al Programma e ai provvedimenti attuativi la disciplina operativa degli interventi, nel rispetto delle autorizzazioni di spesa, delle classificazioni contabili e delle risorse disponibili;
- articolo 11: autorizza una spesa di 6 milioni di euro annui per il triennio 2026-2028, ripartita in parti uguali tra spesa corrente e spesa in conto capitale, e disciplina la copertura, il finanziamento per gli esercizi successivi e il concorso di ulteriori risorse;
- articolo 12: disciplina l'entrata in vigore della legge.

RELAZIONE TECNICO-FINANZIARIA

L'onere derivante dall'attuazione della legge è quantificato in euro 6.000.000 per ciascuna annualità del triennio considerato. La dotazione è determinata in funzione della pluralità e della diversa natura degli interventi previsti, i quali comprendono sia attività, servizi e trasferimenti di parte corrente, sia investimenti destinati alla realizzazione e al potenziamento di ambienti laboratoriali e dotazioni durevoli.

La quantificazione non presuppone l'attivazione contestuale e uniforme di tutte le azioni contemplate dalla legge, ma individua il limite massimo annuale entro il quale il programma regionale per lo sviluppo delle competenze STEAM definisce le priorità, il numero degli interventi, i destinatari, la misura dei contributi e dei finanziamenti e le modalità di selezione, tenendo conto dei fabbisogni territoriali, della qualità delle proposte e delle ulteriori risorse statali ed europee disponibili.

Per gli interventi di parte corrente è autorizzata la spesa di euro 3.000.000 annui. La somma è destinata, in particolare, al finanziamento dei percorsi sperimentali a livello didattico e laboratoriale, delle attività di orientamento, dei percorsi CLIL, degli stage e dei campi tematici, delle borse di studio e delle altre misure di sostegno alla partecipazione; comprende inoltre gli oneri relativi alla formazione, al tutoraggio e alla valorizzazione dell'impegno aggiuntivo dei docenti e dei formatori, nonché le spese connesse al funzionamento della Rete regionale STEAM, al monitoraggio e alla valutazione degli interventi.

L'importo tiene conto della necessità di assicurare una diffusione territoriale delle iniziative e di evitare che le risorse siano assorbite da un numero limitato di progetti di grandi dimensioni. Nell'ambito dello stanziamento, il Programma regionale può differenziare i massimali concedibili in relazione alla tipologia dell'intervento, al numero dei partecipanti, alla durata, alla dimensione territoriale e al grado di coinvolgimento delle istituzioni scolastiche e formative, delle università e degli organismi di ricerca.

Per gli interventi in conto capitale è autorizzata la spesa di euro 3.000.000 annui. La somma è destinata all'acquisto, all'adeguamento e al potenziamento di laboratori, attrezzature scientifiche e tecnologiche, dispositivi e dotazioni durevoli, nonché alla realizzazione di laboratori mobili, spazi condivisi e infrastrutture funzionali alla cooperazione tra istituzioni scolastiche e formative, università, ITS Academy e organismi di ricerca.

La consistenza dello stanziamento è correlata alla diversa scala degli investimenti finanziabili: accanto a interventi diffusi di adeguamento e completamento delle dotazioni esistenti possono essere sostenuti progetti di maggiore dimensione, destinati alla fruizione da parte di reti di istituzioni o di ambiti territoriali più ampi. La combinazione tra interventi diffusi e investimenti condivisi è definita annualmente dal programma regionale, senza determinare obbligazioni eccedenti le risorse autorizzate.

La ripartizione paritaria tra spesa corrente e spesa in conto capitale risponde all'esigenza di evitare che il potenziamento delle dotazioni materiali rimanga privo delle necessarie attività formative e progettuali e, specularmente, che i percorsi didattici e di orientamento siano realizzati senza ambienti e strumenti adeguati. Le due componenti sono pertanto considerate complementari nell'ambito della programmazione regionale.

TESTO DEL PROPONENTE

Art. 1

Oggetto e finalità

1. La Regione, nell'ambito delle proprie competenze e nel rispetto delle norme generali sull'istruzione, dei principi fondamentali stabiliti dallo Stato, nonché dell'autonomia delle istituzioni scolastiche e formative e della disciplina statale vigente in materia di ordinamenti scolastici, curricoli e stato giuridico ed economico del personale scolastico, promuove lo sviluppo delle competenze scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche, artistiche e matematiche, di seguito denominate competenze STEAM, al fine di concorrere allo sviluppo socioeconomico del territorio, all'effettività del diritto allo studio e alla valorizzazione dell'identità culturale e linguistica della Sardegna.

2. Per le finalità di cui al comma 1, la Regione persegue i seguenti obiettivi strategici:

- a) potenziare le competenze STEAM delle studentesse e degli studenti, dalla scuola primaria alla conclusione dei percorsi del secondo ciclo del sistema educativo di istruzione e formazione, compresi i percorsi di istruzione e formazione professionale, nonché delle studentesse e degli studenti iscritti ai percorsi di istruzione e formazione tecnica superiore (IFTS) e ai percorsi degli istituti tecnologici superiori (ITS Academy), promuovendo metodologie didattiche laboratoriali, sperimentali, interdisciplinari e orientate alla soluzione di problemi reali, e favorire l'orientamento precoce e continuo verso i percorsi di studio e formazione e le opportunità professionali in ambito STEAM e nei settori ad alta intensità scientifica, tecnologica e innovativa;
- b) contrastare i divari di genere, socioeconomici e territoriali nell'accesso alle opportunità formative e alle professioni in ambito STEAM;
- c) rafforzare il raccordo tra le istituzioni scolastiche e formative, le università, gli ITS Academy, le istituzioni dell'alta formazione artistica, musicale e coreutica, gli organismi di ricerca, il tessuto produttivo e i poli scientifico-tecnologici del territorio;
- d) valorizzare, su base volontaria e progettuale, l'uso della lingua sarda nei percorsi e nei

materiali didattici a supporto dell'apprendimento delle discipline STEAM.

Art. 2

Programma regionale per lo sviluppo delle competenze STEAM

1. Per il perseguimento delle finalità di cui all'articolo 1, la Regione adotta il Programma regionale per lo sviluppo delle competenze STEAM, di seguito denominato Programma, quale quadro unitario, integrato e sperimentale di indirizzo, coordinamento e attuazione degli interventi previsti dalla presente legge.

2. Il Programma dà attuazione agli obiettivi strategici di cui all'articolo 1, declinandoli nelle linee di intervento individuate nell'articolo 3 e associando a ciascuna di esse una o più azioni. Il Programma assicura il raccordo con gli strumenti regionali di programmazione.

3. Le linee di intervento trovano attuazione mediante le azioni previste all'articolo 4 e quelle ulteriori eventualmente individuate dal Programma. Il Programma è attuato attraverso avvisi pubblici, accordi, protocolli d'intesa, convenzioni e altri strumenti di cooperazione e collaborazione previsti dalla normativa vigente.

4. Gli avvisi pubblici e gli altri strumenti attuativi del Programma prevedono criteri di valutazione relativi alla qualità progettuale e del partenariato, alla misurabilità dei risultati, alla sostenibilità delle azioni, alla parità di genere, all'inclusione e al riequilibrio territoriale, anche mediante l'attribuzione di specifiche premialità.

5. Costituiscono contenuti minimi del Programma:

- a) l'indicazione della corrispondenza tra gli obiettivi strategici di cui all'articolo 1, le linee di intervento di cui all'articolo 3 e le azioni di cui all'articolo 4;
- b) le priorità annuali e pluriennali di intervento, le azioni da attivare e le modalità di attuazione;
- c) le tipologie di misure finanziabili, i soggetti attuatori e i destinatari;
- d) i criteri per la selezione dei progetti, delle reti e dei partenariati territoriali;
- e) le modalità di raccordo con gli strumenti regionali di programmazione in materia di istruzione, diritto allo studio, formazione professionale, lavoro, ricerca, innovazione, pari

- opportunità e valorizzazione della lingua sarda;
- f) gli indicatori di realizzazione e di risultato, i relativi target, i cronoprogrammi, i fabbisogni finanziari, le modalità di raccolta dei dati e gli strumenti di monitoraggio e valutazione;
 - g) gli indirizzi per la progettazione di moduli didattici sperimentali, differenziati per ordine e grado di istruzione e articolati per competenze disciplinari e trasversali, elaborati in coerenza con le linee guida nazionali vigenti in materia di discipline STEM (scienza, tecnologia, ingegneria e matematica) e dell'approccio interdisciplinare STEAM e attuati su base volontaria, nel rispetto dell'autonomia delle istituzioni scolastiche e formative.

6. Il Programma ha durata triennale ed è approvato dalla Giunta regionale, entro centoventi giorni dalla data di entrata in vigore della presente legge, previo parere della Commissione consiliare competente. Il Programma è rinnovato entro la scadenza del triennio e può essere aggiornato annualmente, con la medesima procedura, anche sulla base degli esiti del monitoraggio e della valutazione degli interventi.

7. Gli interventi previsti dal Programma hanno carattere integrativo, sperimentale e di supporto rispetto all'offerta formativa delle istituzioni scolastiche e formative e sono realizzati nel rispetto dell'autonomia delle medesime istituzioni, delle norme generali sull'istruzione e della disciplina statale vigente in materia di ordinamenti scolastici, curricula e stato giuridico ed economico del personale scolastico.

Art. 3

Linee di intervento del Programma

1. Il Programma, ai sensi dell'articolo 2, comma 2, declina gli obiettivi strategici di cui all'articolo 1 nelle seguenti linee prioritarie di intervento:

- a) promuovere una didattica innovativa, laboratoriale e sperimentale per lo sviluppo delle competenze STEAM;
- b) favorire l'orientamento scolastico, formativo e professionale, nonché l'accompagnamento nelle transizioni tra la scuola, il sistema regionale dell'istruzione e della formazione professionale, compresi i percorsi di IFTS, il sistema dell'istruzione terziaria, comprendente le università, le istituzioni dell'alta formazione artistica, musicale e coreutica, gli

- ITS Academy, e il mondo del lavoro;
- c) sostenere la formazione e l'aggiornamento del personale docente, compresi gli insegnanti tecnico-pratici, dei formatori e, per gli aspetti di rispettiva competenza, del personale tecnico, mediante la promozione di una specifica offerta formativa e di misure di sostegno alla partecipazione;
 - d) sviluppare, nell'ambito della Rete regionale STEAM di cui all'articolo 5, forme stabili di collaborazione territoriale e rafforzare il raccordo tra la scuola, il sistema regionale dell'istruzione e della formazione professionale, compresi i percorsi di IFTS, il sistema dell'istruzione terziaria, comprendente le università, le istituzioni dell'alta formazione artistica, musicale e coreutica e gli ITS Academy, il sistema della ricerca e dell'innovazione e il sistema produttivo regionale;
 - e) ridurre i divari territoriali, socioeconomici e di genere nell'accesso alle competenze, ai percorsi formativi e alle professioni STEAM;
 - f) valorizzare, su base volontaria e progettuale, la lingua sarda nei percorsi e nei materiali didattici STEAM;
 - g) assicurare il monitoraggio, la valutazione e la diffusione delle buone pratiche.

2. Il Programma può articolare e specificare le linee di intervento di cui al comma 1, in coerenza con gli obiettivi strategici di cui all'articolo 1, e associa a ciascuna linea le relative azioni, gli indicatori, i target e i fabbisogni finanziari.

Art. 4

Azioni del programma

1. Ai sensi dell'articolo 2, commi 2 e 3, costituiscono azioni del Programma, in particolare:

- a) finanziare la realizzazione, il potenziamento e l'adeguamento dei laboratori STEAM presso le istituzioni scolastiche e formative, nonché l'acquisto e l'aggiornamento delle relative dotazioni; sostenere, anche nell'ambito della Rete regionale STEAM di cui all'articolo 5, l'acquisto, la messa a disposizione e l'impiego condiviso, da parte di più istituzioni, di laboratori mobili, kit didattici itineranti, unità dimostrative territoriali e altre dotazioni strumentali, con priorità per gli interventi destinati ai piccoli plessi scolastici e alle istituzioni ubicate nelle aree interne, rurali o a bassa densità abitativa e nelle isole minori;

- b) realizzare percorsi didattici integrativi, attività sperimentali e laboratoriali extracurricolari, campi tematici e scuole estive, anche residenziali, maratone di progettazione e programmazione collaborativa, sfide territoriali e altre iniziative esperienziali rivolte alle studentesse e agli studenti;
- c) sviluppare, su base volontaria e progettuale, moduli, attività e materiali didattici fondati sull'apprendimento integrato di contenuti disciplinari STEAM e della lingua sarda, anche mediante metodologie ispirate al Content and Language Integrated Learning (CLIL);
- d) attivare e sostenere percorsi di formazione continua e aggiornamento del personale docente, compresi gli insegnanti tecnico-pratici, dei formatori e, per gli aspetti di rispettiva competenza, del personale tecnico, con particolare riferimento alle metodologie innovative di insegnamento delle discipline STEAM, alla didattica laboratoriale, alla progettazione interdisciplinare, all'uso critico delle tecnologie digitali, alla sicurezza delle attività laboratoriali e al contrasto degli stereotipi di genere;
- e) prevedere l'erogazione di borse di studio, borse di partecipazione, voucher e altri strumenti di sostegno economico volti a favorire l'accesso, la partecipazione e la continuità nei percorsi in ambito STEAM del secondo ciclo del sistema educativo di istruzione e formazione, nei percorsi IFTS e nel sistema dell'istruzione terziaria, con particolare attenzione ai percorsi caratterizzati da una minore partecipazione femminile e agli studenti in condizioni di svantaggio economico, sociale o territoriale;
- f) sostenere la realizzazione di progetti formativi integrati e sperimentali in ambito STEAM rivolti alle studentesse e agli studenti iscritti ai percorsi del secondo ciclo del sistema educativo di istruzione e formazione, compresi quelli di istruzione e formazione professionale, ai percorsi IFTS e ai percorsi degli ITS Academy, che prevedano attività laboratoriali, esperienze presso organismi di ricerca e soggetti dell'innovazione e azioni di orientamento verso i percorsi di studio e professionali in ambito STEAM e i settori a maggiore intensità scientifica, tecnologica, creativa e digitale, anche in raccordo con i percorsi di apprendistato;
- g) realizzare, anche nell'ambito della Rete regionale STEAM di cui all'articolo 5, percorsi di orientamento, tutoraggio, mentoring e accompagnamento, in collaborazione con uni-

versità, istituzioni dell'alta formazione artistica, musicale e coreutica, ITS Academy e organismi di ricerca operanti nel territorio regionale o nazionale, finalizzati a favorire le transizioni tra i diversi livelli di istruzione e formazione, l'accesso ai relativi percorsi e l'inserimento lavorativo nei settori STEAM, nonché specifiche iniziative di orientamento universitario, anche organizzate in forma di attività formative o scuole estive, rivolte alle studentesse e agli studenti delle scuole secondarie di secondo grado;

- h) attivare stage, tirocini, percorsi di formazione scuola-lavoro, visite formative e attività sul campo presso università, organismi di ricerca, imprese, centri di innovazione e altri soggetti qualificati, finalizzati all'applicazione delle competenze STEAM in contesti operativi;
- i) promuovere, nell'ambito della Rete regionale STEAM di cui all'articolo 5, la costituzione e il rafforzamento di partenariati territoriali tra istituzioni scolastiche, università, istituzioni dell'alta formazione artistica, musicale e coreutica, organismi di ricerca, ITS Academy, enti di formazione, imprese, incubatori, centri di innovazione, enti locali e soggetti del Terzo settore;
- j) istituire e conferire annualmente il "Premio regionale STEAM Sardegna", articolato in sezioni riferite ai diversi livelli e percorsi di istruzione e formazione e destinato a premiare studentesse e studenti, singolarmente o riuniti in gruppi o classi, per progetti che si distinguano per qualità scientifica, capacità innovativa, creatività, collaborazione e ricadute sul territorio;
- k) realizzare iniziative informative, culturali e di sensibilizzazione, con carattere accessorio e di supporto rispetto agli interventi strutturali previsti dalla presente legge;
- l) sostenere, in raccordo con l'Osservatorio regionale STEAM di cui all'articolo 7, le attività di monitoraggio e valutazione degli interventi, nonché la documentazione, la condivisione e la diffusione delle metodologie, dei risultati e delle buone pratiche sviluppate nell'ambito del Programma.

2. Per ciascuna azione il Programma individua le linee di intervento di riferimento, i soggetti attuatori e i destinatari, le modalità di realizzazione, gli indicatori, i target, il cronoprogramma e il fabbisogno finanziario.

3. Le iniziative di cui al comma 1, lettera b), possono svolgersi anche negli spazi delle isti-

tuzioni scolastiche e formative che vi aderiscano, nel rispetto della loro autonomia e secondo gli strumenti di collaborazione previsti dalla normativa vigente, altresì ove realizzate nei periodi di sospensione delle attività didattiche o antecedenti l'avvio delle lezioni. Tali iniziative possono essere attuate anche in collaborazione con gli enti locali, gli enti del Terzo settore, comprese le cooperative sociali, e gli altri soggetti qualificati della Rete regionale STEAM di cui all'articolo 5, mediante il coinvolgimento di personale educativo, tecnico e specialistico. Quando rivolte alle alunne e agli alunni della scuola primaria e, secondo quanto previsto dal Programma, della scuola secondaria di primo grado, le iniziative possono essere finalizzate, oltre che allo sviluppo delle competenze STEAM, a favorire la graduale ripresa della partecipazione ad attività educative, della socialità e della frequentazione degli spazi scolastici in prossimità dell'avvio dell'anno scolastico, nonché la conciliazione tra lavoro e famiglia. Le attività hanno carattere integrativo ed extrascolastico e non comportano modifiche al calendario scolastico né determinano, per effetto della presente legge, obblighi di servizio aggiuntivi a carico del personale scolastico.

Art. 5

Rete regionale STEAM e partenariati territoriali

1. La Regione promuove la costituzione e lo sviluppo della Rete regionale STEAM, di seguito denominata Rete, quale strumento di cooperazione e modalità stabile di raccordo, collaborazione e condivisione delle competenze e delle risorse presenti nel territorio regionale.

2. La Rete concorre all'attuazione del Programma e, in particolare:

- a) favorisce la coprogettazione e la realizzazione degli interventi previsti dalla presente legge;
- b) promuove la condivisione e l'utilizzo coordinato di laboratori, attrezzature, infrastrutture, competenze specialistiche e risorse didattiche;
- c) facilita lo scambio di metodologie, esperienze e materiali e la diffusione delle buone pratiche;
- d) rafforza il raccordo tra le istituzioni scolastiche, il sistema regionale dell'istruzione e della formazione professionale, compresi i percorsi di IFTS, e il sistema dell'istruzione terziaria, comprendente le università, le isti-

- tuzioni dell'alta formazione artistica, musicale e coreutica e gli ITS Academy;
- e) favorisce la diffusione territoriale delle opportunità formative, con particolare attenzione alle aree interne, rurali e caratterizzate da maggiore fragilità educativa o da una minore disponibilità di infrastrutture e servizi.

3. Possono aderire alla Rete, su base volontaria, le istituzioni scolastiche, singole o associate in rete, gli organismi di formazione professionale, le fondazioni ITS Academy, le università, le istituzioni dell'alta formazione artistica, musicale e coreutica, gli organismi di ricerca, le imprese, gli incubatori, i centri di innovazione e trasferimento tecnologico, gli enti locali, le camere di commercio, gli ordini professionali, gli enti del Terzo settore e gli altri soggetti pubblici e privati in possesso di competenze coerenti con le finalità della presente legge.

4. La partecipazione delle amministrazioni statali e degli enti pubblici a carattere nazionale avviene nel rispetto delle rispettive competenze e autonomie, mediante gli accordi e gli altri strumenti di collaborazione previsti dalla normativa vigente.

5. Il Programma disciplina le modalità di adesione, coordinamento e funzionamento della Rete e può prevederne l'articolazione in nodi territoriali o tematici, nonché l'individuazione di soggetti capofila per la realizzazione di specifici progetti. L'adesione alla Rete è gratuita e non comporta, di per sé, il diritto di accesso ai finanziamenti previsti dalla presente legge.

Art. 6

Formazione del personale

1. Nell'ambito del Programma, la Regione sostiene la formazione continua e l'aggiornamento del personale docente delle istituzioni scolastiche, compresi gli insegnanti tecnico-pratici (ITP), dei formatori operanti nelle istituzioni formative e, per gli aspetti di rispettiva competenza, del personale tecnico coinvolto negli interventi, nonché la partecipazione del medesimo personale ai percorsi formativi e alle connesse attività di progettazione, sperimentazione didattica, tutoraggio, documentazione e diffusione delle pratiche didattiche STEAM.

2. Gli interventi sono realizzati dalle istituzioni scolastiche e formative, singolarmente o

in rete, anche nell'ambito della Rete regionale STEAM di cui all'articolo 5. Essi favoriscono la partecipazione di gruppi di docenti, formatori e personale tecnico appartenenti alla medesima istituzione o a reti di istituzioni e la successiva applicazione e condivisione delle competenze acquisite nei rispettivi contesti didattici e organizzativi.

3. Nell'ambito dei progetti finanziati ai sensi della presente legge, il Programma può prevedere una funzione specialistica di supporto tecnico-laboratoriale, denominata "Tecnico-assistente didattico per i laboratori STEAM (TAD-STEAM)", affidata dalle istituzioni scolastiche e formative a personale in possesso di adeguate competenze o assicurata mediante l'acquisizione di servizi specialistici. La funzione non costituisce un nuovo profilo professionale e non incide sull'ordinamento e sulle dotazioni organiche del personale scolastico.

4. La funzione specialistica di cui al comma 3 comprende il supporto tecnico all'allestimento, all'utilizzo, alla gestione, all'inventariazione e alla manutenzione ordinaria delle dotazioni laboratoriali, la collaborazione all'attuazione delle misure di sicurezza e prevenzione e l'assistenza alle attività didattiche sperimentali. Il Programma definisce le competenze richieste e gli eventuali percorsi formativi, ferme restando le competenze e le responsabilità previste dalla normativa vigente.

5. Nell'ambito dei progetti finanziati ai sensi della presente legge sono ammissibili:

- a) i costi di progettazione, organizzazione, coordinamento e realizzazione dei percorsi formativi;
- b) le spese sostenute per la partecipazione alle attività, comprese, ove necessarie, quelle di viaggio, vitto e alloggio;
- c) i costi delle attività di tutoraggio, sperimentazione didattica, documentazione e diffusione dei risultati;
- d) i compensi spettanti al personale per le attività aggiuntive connesse alla progettazione, alla formazione, al tutoraggio, alla sperimentazione didattica e alla restituzione dei risultati, nei casi e nei limiti previsti dalla disciplina statale e contrattuale vigente;
- e) i costi per l'acquisizione dei servizi specialistici necessari ad assicurare la funzione di cui al comma 3.

6. Per il personale delle istituzioni scolastiche statali, le risorse destinate alle spese di cui

al comma 5 sono assegnate alle istituzioni scolastiche attuatrici o capofila e da queste gestite. Il riconoscimento dei compensi e dei rimborsi avviene nel rispetto della disciplina statale e contrattuale vigente.

7. Il Programma riserva una specifica quota delle risorse annualmente disponibili al finanziamento degli interventi previsti dal presente articolo.

Art. 7

Osservatorio regionale STEAM

1. È istituito, presso l'Assessorato regionale competente in materia di istruzione, l'Osservatorio regionale STEAM, di seguito denominato Osservatorio, quale organismo tecnico-scientifico di supporto alla programmazione, al monitoraggio e alla valutazione degli interventi previsti dalla presente legge.

2. L'Osservatorio svolge le seguenti funzioni:

- a) analizza la diffusione delle competenze e delle opportunità formative in ambito STEAM nel territorio regionale;
- b) rileva i divari territoriali, socioeconomici e di genere nella partecipazione ai percorsi di studio e formazione e nell'accesso ai settori professionali STEAM;
- c) concorre alla definizione e all'aggiornamento degli indicatori, dei risultati attesi e dei target del Programma;
- d) monitora lo stato di attuazione degli interventi e ne valuta i risultati e gli effetti;
- e) rileva i fabbisogni di competenze espressi dal sistema della ricerca, dell'innovazione e delle attività produttive regionali;
- f) individua e documenta le esperienze e le pratiche suscettibili di diffusione o replicazione;
- g) formula proposte per l'aggiornamento del Programma e supporta la predisposizione della relazione prevista dall'articolo 9.

3. La Giunta regionale, con propria deliberazione, disciplina la composizione dell'Osservatorio, i criteri e le modalità per l'individuazione dei componenti e le modalità di funzionamento del medesimo, anche mediante strumenti telematici, assicurando:

- a) la presenza delle strutture regionali competenti nelle materie interessate;
- b) la partecipazione di rappresentanti del si-

- stema scolastico e formativo, delle università, delle istituzioni dell'alta formazione artistica, musicale e coreutica, degli ITS Academy e degli organismi di ricerca, previa designazione da parte dei rispettivi soggetti competenti;
- c) la presenza di competenze scientifiche in materia di didattica delle discipline STEAM, valutazione delle politiche pubbliche, pari opportunità e analisi dei divari territoriali;
 - d) l'equilibrio di genere.

4. La partecipazione all'Osservatorio non dà diritto a compensi, gettoni di presenza, indennità o altri emolumenti comunque denominati. La deliberazione della Giunta regionale di cui al comma 3 stabilisce i criteri e le modalità per l'eventuale rimborso delle spese effettivamente sostenute e documentate dai componenti esterni all'Amministrazione regionale, nei limiti delle risorse disponibili.

5. L'Osservatorio tratta i dati necessari allo svolgimento delle proprie funzioni nel rispetto della disciplina vigente in materia di protezione dei dati personali. I risultati delle elaborazioni sono diffusi in forma aggregata o anonimizzata.

6. Le attività dell'Osservatorio sono coordinate con quelle degli altri osservatori e sistemi informativi regionali operanti in materia di istruzione, formazione, lavoro, ricerca, innovazione e pari opportunità, al fine di evitare duplicazioni nelle rilevazioni e negli adempimenti informativi.

7. I risultati delle attività dell'Osservatorio sono pubblicati nel sito istituzionale della Regione in formato accessibile e, per i dati che vi si prestano, in formato aperto e riutilizzabile.

Art. 8

Documentazione, diffusione e riuso dei risultati

1. La Regione assicura la documentazione, la diffusione e la fruibilità dei risultati, delle metodologie e dei materiali realizzati nell'ambito del Programma, anche attraverso una sezione dedicata del sito istituzionale regionale o mediante altre piattaforme pubbliche già disponibili.

2. I progetti finanziati ai sensi della presente legge prevedono la produzione di una documentazione finale contenente almeno:

- a) la descrizione delle attività realizzate e dei destinatari coinvolti;

- b) le metodologie e gli strumenti utilizzati;
- c) i risultati conseguiti sulla base degli indicatori previsti;
- d) le condizioni necessarie per l'eventuale prosecuzione, adattamento o replicazione dell'intervento;
- e) i materiali didattici e operativi prodotti.

3. I materiali realizzati prevalentemente mediante finanziamenti concessi ai sensi della presente legge sono resi disponibili in formato accessibile e, ove possibile, con licenze che ne consentano l'utilizzo, l'adattamento e la condivisione per finalità educative e non commerciali, nel rispetto della disciplina in materia di diritto d'autore, proprietà intellettuale, protezione dei dati personali, sicurezza e tutela delle informazioni riservate.

4. L'Osservatorio individua le buone pratiche sulla base della qualità progettuale, dei risultati documentati, della replicabilità, della sostenibilità e dell'adattabilità ai diversi contesti territoriali e scolastici.

5. La Regione promuove occasioni periodiche di confronto e diffusione dei risultati tra i soggetti della Rete, anche in occasione della Settimana nazionale delle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche istituita dalla legge 24 novembre 2023, n. 187 (Istituzione della Settimana nazionale delle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche).

Art. 9

Monitoraggio, valutazione e clausola valutativa

1. Il monitoraggio e la valutazione degli interventi previsti nella presente legge sono svolti dall'Osservatorio regionale STEAM di cui all'articolo 7, sulla base degli indicatori, dei target e delle modalità di raccolta dei dati definiti dal Programma.

2. Il Consiglio regionale esercita la funzione di controllo sull'attuazione della presente legge e ne valuta i risultati. A tal fine, entro sei mesi dalla conclusione del primo biennio di attuazione del Programma e, successivamente, con cadenza biennale, la Giunta regionale trasmette alla Commissione consiliare competente una relazione predisposta sulla base delle risultanze dell'attività dell'Osservatorio.

3. La relazione di cui al comma 2 documentata, in particolare:

- a) lo stato di attuazione delle linee di intervento e delle azioni del Programma, con l'indicazione dei progetti finanziati, dei soggetti attuatori, dei destinatari raggiunti e della relativa distribuzione territoriale;
- b) le risorse stanziare, impegnate ed erogate, distinte per tipologia di intervento, nonché le eventuali risorse europee, statali e private e i cofinanziamenti attivati;
- c) il grado di conseguimento degli indicatori e dei target del Programma e i risultati rilevati in relazione allo sviluppo delle competenze, all'orientamento e alla riduzione dei divari territoriali, socioeconomici e di genere;
- d) il livello di partecipazione alla Rete regionale STEAM e i risultati delle forme di collaborazione, della condivisione delle dotazioni laboratoriali e dei partenariati attivati;
- e) gli interventi realizzati in materia di formazione del personale, supporto tecnico-laboratoriale, utilizzo della lingua sarda, produzione e riuso dei materiali didattici;
- f) le criticità riscontrate, le buone pratiche individuate e le eventuali proposte di modifica o aggiornamento del Programma e degli interventi previsti dalla presente legge.

4. I soggetti attuatori e i beneficiari degli interventi forniscono alla Regione e all'Osservatorio i dati e le informazioni necessari per il monitoraggio e la predisposizione della relazione, secondo le modalità stabilite dal Programma e dagli atti attuativi.

Art. 10

Disposizioni attuative

1. Gli interventi previsti dalla presente legge sono definiti dal Programma e dai relativi provvedimenti attuativi e vengono realizzati nel rispetto delle autorizzazioni di spesa, delle classificazioni contabili e delle risorse disponibili a legislazione vigente.

2. La Giunta regionale definisce, altresì:

- a) i criteri e le modalità di finanziamento e attuazione degli interventi, le spese ammissibili, le procedure di erogazione, rendicontazione e controllo e i casi di revoca delle risorse;
- b) gli aspetti organizzativi e operativi relativi all'adesione, al coordinamento e al funzio-

- namento della Rete, nonché, in coerenza con quanto previsto dall'articolo 7, comma 3, gli ulteriori aspetti operativi per la composizione e il funzionamento dell'Osservatorio;
- c) i requisiti tecnici e organizzativi degli interventi concernenti i laboratori e le dotazioni, nonché le modalità di attivazione della funzione di supporto tecnico-laboratoriale prevista dall'articolo 6;
 - d) le modalità di istituzione, organizzazione e conferimento del "Premio regionale STEAM Sardegna";
 - e) le modalità di raccolta, trasmissione, interoperabilità e pubblicazione dei dati necessari al monitoraggio e alla valutazione degli interventi;
 - f) gli ulteriori aspetti procedurali necessari all'attuazione degli interventi previsti dalla presente legge.

Art. 11

Disposizioni di carattere finanziario

1. Per l'attuazione della presente legge è autorizzata, per ciascuno degli anni 2026, 2027 e 2028, la spesa complessiva di euro 6.000.000, di cui:

- a) euro 3.000.000 annui, a valere sulla missione 04, programma 02, titolo 1;
- b) euro 3.000.000 annui, a valere sulla missione 04, programma 02, titolo 2.

2. Alla copertura degli oneri di cui al comma 1 si provvede mediante corrispondente riduzione, per ciascuno degli anni 2026, 2027 e 2028, dell'accantonamento relativo al Fondo per nuovi oneri legislativi iscritto nella missione 20, programma 03, titolo 1 del bilancio regionale.

3. Nel bilancio di previsione della Regione per gli anni 2026-2028 sono apportate le seguenti variazioni:

in aumento

missione 04 - programma 02 - titolo 1

2026	euro	3.000.000
2027	euro	3.000.000
2028	euro	3.000.000

missione 04 - programma 02 - titolo 2

2026	euro	3.000.000
2027	euro	3.000.000
2028	euro	3.000.000

in diminuzione

missione 20 - programma 03 - titolo 1 (Fondo per nuovi oneri legislativi)

2026	euro	6.000.000
2027	euro	6.000.000
2028	euro	6.000.000

4. A decorrere dall'anno 2029, agli oneri derivanti dall'attuazione della presente legge si provvede, ai sensi dell'articolo 38, comma 1, del decreto legislativo 23 giugno 2011, n. 118 (Disposizioni in materia di armonizzazione dei sistemi contabili e degli schemi di bilancio delle Regioni, degli enti locali e dei loro organismi, a norma degli articoli 1 e 2 della legge 5 maggio 2009, n. 42), e successive modifiche ed integrazioni, nei limiti delle risorse annualmente autorizzate con legge di bilancio e iscritte nella missione 04, programma 02, titoli 1 e 2.

5. Al finanziamento degli interventi possono concorrere risorse europee e statali destinate alle medesime finalità, nonché i cofinanziamenti dei soggetti attuatori e dei partner, nel rispetto dei relativi vincoli di destinazione e del divieto di doppio finanziamento.

6. Gli interventi e i benefici economici previsti dalla presente legge sono concessi nei limiti delle risorse disponibili e non determinano diritti a prestazioni o finanziamenti eccedenti gli stanziamenti autorizzati.

Art. 12

Entrata in vigore

1. La presente legge entra in vigore il quindicesimo giorno successivo a quello della sua pubblicazione nel Bollettino ufficiale della Regione autonoma della Sardegna (BURAS).