

REPUBBLICA ITALIANA



Regione Siciliana

Assessorato dell'istruzione e della formazione
professionale Dipartimento dell'istruzione,
dell'università e del diritto allo studio

Servizio 1 – Funzionamento scuole statali

Circolare n. 00006 del 19/02/2026

OGGETTO

Interventi in favore delle Istituzioni scolastiche primarie e secondarie statali di primo e secondo grado della Sicilia – aa.ss. 2025/2026 -2026/2027 ee.ff. 2026-2027

I-Arte "Educare all'Arte: percorsi di educazione immersiva, tecnologie digitali e intelligenza artificiale"

**AI DIRIGENTI DELLE ISTITUZIONI
SCOLASTICHE SECONDARIE DI PRIMO
E SECONDO GRADO STATALI DELLA
SICILIA**

e p.c.

**AGLI UFFICI SCOLASTICI PROVINCIALI
DELLA SICILIA**

LORO SEDI

1. PREMESSA E FINALITÀ DEGLI INTERVENTI

La Regione Siciliana – Dipartimento dell'Istruzione, dell'Università e del Diritto allo Studio – intende promuovere percorsi formativi che mettano in dialogo arte, educazione e tecnologie emergenti, riconoscendo che tali ambiti oggi non possano essere considerati separati, ma costituiscano un ecosistema integrato di apprendimento e di produzione culturale. L'evoluzione digitale, resa ancora più rapida dall'introduzione dell'intelligenza artificiale generativa, sta trasformando i linguaggi artistici, i modi di creare, di interpretare e di fruire l'arte, così come sta modificando le competenze necessarie per muoversi consapevolmente nella società contemporanea.

In questo scenario, l'educazione e l'istruzione devono assumere un ruolo attivo nel guidare le nuove generazioni verso un rapporto critico, creativo e responsabile con le tecnologie. L'arte, nella sua dimensione digitale e interattiva, diventa un veicolo privilegiato per riflettere sul senso delle innovazioni e per sviluppare consapevolezza estetica, culturale e tecnologica. La cultura visuale e multimediale in cui gli studenti sono immersi quotidianamente richiede infatti strumenti interpretativi avanzati: educare all'arte oggi significa anche educare alle forme digitali dell'espressione e della comunicazione, alle logiche algoritmiche che influenzano la produzione delle immagini e all'etica dell'uso dell'intelligenza artificiale.

L'alfabetizzazione tecnologica non può quindi ridursi all'utilizzo strumentale di device e software: deve includere la comprensione critica dei processi di funzionamento degli algoritmi, la capacità di leggere e produrre contenuti in modo consapevole, la competenza nell'integrare creatività umana e media digitali. Il dialogo tra arte, educazione e tecnologie non rappresenta solo un ampliamento dell'offerta didattica, ma una trasformazione culturale che mira a formare cittadini capaci di interpretare, trasformare e arricchire il mondo digitale attraverso uno sguardo umano, creativo e responsabile. In tale contesto la contaminazione tra arte, innovazione e nuove tecnologie, offre nuove modalità e linguaggi efficaci anche per contrastare le povertà educative, realizzare percorsi inclusivi e contribuire alla crescita culturale delle giovani generazioni.

1.1 OBIETTIVI E RICADUTE FORMATIVE

La Circolare intende favorire la costruzione di una comunità educante capace di integrare creatività artistica, pensiero critico e competenze digitali avanzate. L'obiettivo non è soltanto quello di "insegnare le tecnologie", ma di costruire un ambiente di apprendimento in cui le tecnologie digitali e l'intelligenza artificiale diventino strumenti per dare forma alle idee, esplorare nuove modalità espressive e comprendere il proprio ruolo di cittadini attivi nell'ecosistema digitale.

Gli studenti saranno accompagnati a:

- Vivere l'arte e le esperienze culturali con strumenti e modalità nuove.
- Comprendere le tecnologie digitali e l'IA come strumenti di potenziamento dell'espressione umana, capaci di ampliare e non sostituire la creatività individuale.
- Conoscere e sperimentare linguaggi artistici immersivi e interattivi che uniscano estetica, tecnologia e partecipazione.

- Riflettere criticamente sul ruolo dell'IA nella produzione culturale, valutando opportunità, limiti e responsabilità.
- Esplorare professioni emergenti in cui arte, tecnologia e design si interconnettono (digital artist, interaction designer, creative technologist, curatore di ambienti immersivi, sviluppatore di contenuti AR/VR).
- Acquisire competenze operative nell'uso di software, piattaforme e strumenti di IA per la produzione creativa.
- Analizzare le implicazioni etiche legate alla creazione e alla circolazione di contenuti digitali generati da algoritmi (autorialità, proprietà intellettuale, trasparenza dei dati).
- Sviluppare una nuova forma di sensibilità estetica e culturale che tenga conto del ruolo delle tecnologie nel costruire significato, immaginario e narrazione.

Le ricadute formative riguardano la crescita culturale e la valorizzazione dell'"estro" individuale integrati con le abilità tecniche, cognitive e creative:

- Rafforzamento della competenza digitale come capacità critica e progettuale.
- Sviluppo dell'alfabetizzazione ai dati e del pensiero computazionale.
- Capacità di attraversare linguaggi e media diversi in modo fluido e consapevole.
- Creatività applicata alla risoluzione di problemi complessi e alla progettazione collaborativa.
- Comprensione della dimensione socio-etica delle tecnologie, con particolare attenzione all'impatto culturale e alla responsabilità dell'utente-creatore.

1.2 EDUCAZIONE CRITICA E TECNOLOGICA PER IL FUTURO

L'investimento nella formazione digitale e creativa rappresenta una scelta strategica per promuovere una cittadinanza attiva, consapevole e capace di affrontare le sfide culturali poste dalle tecnologie emergenti.

L'educazione all'arte e l'educazione alla tecnologia convergono in un percorso unitario: entrambe insegnano a interpretare il mondo, a produrre significato e a sviluppare una sensibilità etica e culturale.

Formare gli studenti a comprendere la natura dei processi algoritmici, a riconoscere le dinamiche dei media digitali e a usarli come strumenti di espressione contribuisce non solo allo sviluppo di competenze professionali future, ma anche alla costruzione di una visione critica sulla società.

La scuola diventa così laboratorio di innovazione culturale, luogo in cui l'incontro tra umanesimo e tecnologia produce nuovi modi di apprendere, creare e pensare.

2. GLI STRUMENTI: IA ED EDUCAZIONE IMMERSIVA

I progetti dovranno valorizzare la fruizione dell'arte e di esperienze culturali mediante ambienti, strumenti e tecnologie capaci di amplificare le possibilità espressive e formative dell'arte contemporanea, promuovendo un approccio interdisciplinare che integri estetica, tecnologia e partecipazione attiva.

2.1 EDUCAZIONE IMMERSIVA E NUOVE MODALITÀ DI FRUIZIONE

Le tecnologie immersive aprono a forme di apprendimento esperienziale che trasformano la percezione dell'arte e la relazione con i contenuti culturali. Esse permettono agli studenti di "entrare" letteralmente dentro le opere, attraversare ambienti narrativi, manipolare elementi visivi e sonori, esplorare mondi ricostruiti o generati digitalmente.

- **Realtà virtuale (VR):** consente di creare percorsi museali personalizzati, ricostruzioni storiche, ambienti artistici in cui lo studente diventa attore e osservatore allo stesso tempo.
- **Mostre immersive:** permettono un dialogo tra luce, suono, movimento e spazio, rendendo l'esperienza artistica multisensoriale e partecipativa.
- **Realtà aumentata (AR):** arricchisce l'ambiente reale con contenuti digitali, trasformando lo spazio scolastico stesso in un luogo espositivo attivo.
- **Installazioni interattive:** favoriscono la comprensione dell'arte come processo e non solo come oggetto finito, mettendo al centro l'interazione tra pubblico e opera.
- **Arte generativa e parametrica:** introduce gli studenti ai linguaggi computazionali, mostrando come dati e algoritmi possano dare forma a estetiche nuove e in continua trasformazione.

Tali strumenti ampliano l'educazione artistica tradizionale: non la sostituiscono, ma ne potenziano la dimensione interpretativa, emotiva e creativa.

2.2 INTELLIGENZA ARTIFICIALE, CREATIVITÀ E ARTE

L'intelligenza artificiale sta ridefinendo il concetto stesso di creazione artistica. Nella didattica, l'IA può diventare sia oggetto di studio sia strumento operativo per produrre, analizzare e re-immaginare contenuti culturali.

Attraverso i sistemi generativi, gli studenti possono:

- sperimentare la costruzione di immagini, testi, suoni e video tramite prompt e algoritmi;
- osservare come le macchine apprendono dai dati e quali limiti e bias influenzano i risultati;
- comprendere le differenze tra creatività umana e capacità generativa delle macchine;
- riflettere sul ruolo dell'autore, del programmatore e dei dataset nella produzione artistica algoritmica;
- utilizzare l'IA come strumento progettuale per supportare, espandere o reinventare il proprio processo creativo.

L'IA non è presentata come sostituto dell'artista, né come risposta automatica alle esigenze estetiche: è un mezzo per potenziare la ricerca, stimolare nuove domande e favorire un dialogo tra intuizione umana e logica computazionale.

Comprendere la natura di questo dialogo significa educare gli studenti a una visione complessa, critica e responsabile dell'innovazione, per prepararli a essere creatori consapevoli e interpreti attivi della cultura digitale.

La presente Circolare rappresenta anche un investimento strategico sulla formazione delle nuove generazioni, nella convinzione che l'educazione tecnologica critica e l'alfabetizzazione all'intelligenza artificiale possano costituire competenze per costruire una società in grado di utilizzare consapevolmente le tecnologie emergenti, valorizzando la creatività umana e l'espressione culturale.

3. SOGGETTI AMMISSIBILI IMPORTO DEL CONTRIBUTO E SPESE AMMISSIBILI

3.1 SOGGETTI AMMISSIBILI

Possono presentare istanza i soggetti di seguito elencati con sede in Sicilia:

- le Istituzioni Scolastiche statali primarie e secondarie di primo grado;
- le Istituzioni Scolastiche statali secondarie di secondo grado (Licei, Istituti Tecnici e Istituti Professionali, IISS).

Ciascuna Istituzione scolastica, previa approvazione dell'organo collegiale competente (Consiglio d'Istituto), può presentare una sola proposta progettuale coerente alle finalità della presente circolare.

Le proposte progettuali dovranno essere presentate in forma singola da parte dell'Istituto Scolastico. La realizzazione delle attività progettuali dovrà prevedere la **collaborazione con almeno un soggetto titolare di esperienze digitali, immersive – artistiche e culturali**, a valenza formativa, ovvero Musei, Fondazioni, Associazioni, Università/AFAM, presso il quale gli alunni fruiranno dell'esperienza artistico-culturale. L'Istituzione scolastica indicherà nel progetto il Soggetto titolare di esperienze digitali, immersive – artistiche e culturali coinvolto nella proposta. Il rapporto di collaborazione si intende intrattenuto tra Istituzione scolastica e il Soggetto titolare dell'offerta di tali esperienze, anche nel caso in cui il soggetto eroghi l'esperienza in collaborazione con altre istituzioni culturali del territorio.

Pertanto, le proposte dovranno prevedere una prima fase volta alla conoscenza e approfondimento della tematica artistico-culturale scelta ed una seconda fase nella quale gli alunni parteciperanno attivamente all'esperienza digitale-immersiva presso il Soggetto indicato nella proposta. La prima fase potrà essere svolta con percorsi didattici realizzati presso l'istituzione scolastica avvalendosi di docenti interni o di esperti esterni appositamente individuati, la seconda fase dovrà svolgersi presso il Soggetto titolare dell'esperienza dove gli alunni saranno guidati ad approcciarsi all'esperienza immersiva – artistico/culturale innovativa fruendo di uno o più "pacchetti" didattico-laboratoriali artistico-culturali offerti dal Soggetto titolare dell'esperienza.

Le attività progettuali dovranno prevedere il coinvolgimento del più ampio numero di classi.

Il contributo sarà concesso, alle Istituzioni Scolastiche, a conclusione dell'istruttoria da parte del Dipartimento dell'Istruzione, dell'Università e del Diritto allo Studio.

3.2 IMPORTO DEL CONTRIBUTO

La dotazione finanziaria finalizzata alla presente Circolare è di € 900.000,00.

L'importo del contributo per ciascuna proposta non potrà essere superiore ad **€ 15.000,00 (euro quindicimila/00)**.

L'attuazione della presente Circolare, per le attività progettuali realizzate dai sopra indicati Istituti scolastici, è da imputare sulle risorse del Bilancio della Regione Siciliana disponibili sul capitolo 373361, esercizio finanziario 2026.

L'Amministrazione si riserva la facoltà di incrementare la suddetta dotazione finanziaria nei limiti delle disponibilità di risorse degli esercizi finanziari 2026.-2027

Le attività di cui alla presente Circolare contribuiscono all'ampliamento dell'offerta formativa e possono essere valorizzate, ove pertinente, nell'ambito dei Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento (PCTO).

3.3 SPESE AMMISSIBILI

Sono ammissibili a finanziamento, fino all'importo massimo di cui al punto 3.2 le seguenti spese:

- A. Ingressi a mostre immersive, musei, esposizioni, eventi culturali che presentano un uso delle tecnologie innovative (costo dei biglietti/tiket ingressi);
- B. Spese finalizzate all'adesione a "pacchetti" di laboratori didattici esperienziali, workshop, attività formative specialistiche con esperti (artisti digitali, creative technologist, interaction designer, curatori, pubblicitari, etc,) organizzati esclusivamente dall'Ente titolare dell'esperienza innovativa, finalizzati a comprendere i meccanismi generativi di un evento culturale con l'uso delle tecnologie innovative. (Tale voce non comprende i biglietti di ingresso computati nella distinta voce A sopra indicata).
- C. Docenti/Tutor interni per la realizzazione del presente progetto per le attività svolte al di fuori dell'orario di servizio;
- D. Esperti esterni per la realizzazione delle attività didattico-laboratoriali propedeutiche alla visita e all'esperienza digitale immersiva artistico-culturale;
- E. Attività amministrativa e ausiliaria (segreteria e collaboratori scolastici per apertura locali in orario extracurriculare) nel limite del 10% del valore del progetto;
- F. Spese di trasporto per gli spostamenti connessi alle visite/ a mostre, musei ed eventi culturali (noleggio pullman/altri mezzi, compresi eventuali trasporti speciali per partecipanti con disabilità; titoli di viaggio per mezzi pubblici);
- G. Spese di vitto e alloggio esclusivamente correlate alla partecipazione all'esperienza digitale-immersiva-artistico-culturale

Non sono ammissibili a finanziamento:

- acquisto beni strumentali/durevoli soggetti ad ammortamento;
- progettazione direzione e coordinamento;
- rimborsi spese per utilizzo del mezzo proprio;

Nel caso in cui l'espletamento dell'iniziativa preveda la predisposizione di inviti, manifesti, pubblicazioni, video, etc., è fatto obbligo di apporre sugli stessi il logo della Regione Siciliana e la dicitura: "realizzato con il contributo dell'Assessorato Regionale dell'Istruzione e della Formazione professionale, Dipartimento dell'Istruzione, dell'Università e del Diritto allo studio".

I progetti potranno essere svolti a partire dal giorno successivo alla data di presentazione dell'istanza e dovranno essere ultimati **entro il 30.6.2027**. La rendicontazione dovrà essere trasmessa, nelle modalità previste al successivo punto 5 **entro il 31.10.2027**.

4. PRESENTAZIONE DELLE DOMANDE E ATTIVITÀ ISTRUTTORIA

4.1 PRESENTAZIONE DELLE DOMANDE

Gli Istituti Scolastici di cui al punto 3.1 possono presentare la domanda, completa della relativa documentazione, che dovrà pervenire al Dipartimento Regionale dell'Istruzione, dell'Università e del Diritto allo Studio, a partire dalla pubblicazione della presente circolare ed entro e non oltre il termine ultimo delle ore 23:59 del 15/03/2026.

La pubblicazione della circolare sarà effettuata nel sito del dipartimento:

<https://www.regione.sicilia.it/istituzioni/regione/strutture-regionali/assessorato-istruzione-formazione-professionale/dipartimento-istruzione-universita-diritto-allo-studio>

La modalità di presentazione è esclusivamente tramite PEC di titolarità dell'Istituzione Scolastica, da inviare al seguente indirizzo:

dipartimento.istruzione@certmail.regione.sicilia.it.

Nell'oggetto della PEC, dovranno essere indicati il mittente (denominazione dell'Istituzione Scolastica Statale) e la dicitura "Circolare n./2026 ""Educare all'Arte: percorsi di educazione immersiva, tecnologie digitali e intelligenza artificiale".

Le istanze dovranno essere complete della seguente documentazione, pena la inammissibilità dell'istanza:

- Modulo di domanda secondo il format Allegato A;
- Scheda di Progetto secondo il format Allegato B;
- Copia della delibera del Consiglio di Istituto, o attestazione di avvenuta delibera di approvazione del competente del Consiglio di Istituto o, in alternativa, impegno alla presentazione nella prima seduta utile del Consiglio di Istituto, a firma del Dirigente Scolastico.

Tutta la documentazione di cui al punto precedente, dovrà essere sottoscritta digitalmente dal Dirigente Scolastico in modalità Pades Grafica.

4.2 ISTRUTTORIA DELLE DOMANDE

Il responsabile del procedimento è il Dirigente del Servizio 1 – Funzionamento Scuole Statali del Dipartimento dell'Istruzione, dell'Università e del Diritto allo Studio. Le domande saranno istruite secondo l'ordine cronologico di arrivo, individuato dalla data e ora della PEC e fino alla concorrenza delle somme disponibili.

L'istruttoria delle proposte progettuali sarà svolta sulla base delle seguenti attività:

RICEVIBILITÀ

La ricevibilità delle proposte progettuali sarà effettuata sulla base dei seguenti elementi:

- rispetto delle modalità di presentazione delle proposte progettuali;
- rispetto del termine della presentazione della domanda;
- conformità dei soggetti proponenti ai requisiti previsti dalla presente Circolare;
- completezza della documentazione trasmessa ai sensi della presente Circolare.

AMMISSIBILITÀ

Le proposte progettuali ricevibili saranno oggetto di valutazione da parte del Servizio 1- Funzionamento Scuole Statali del Dipartimento dell'Istruzione, dell'Università e del Diritto allo Studio, sulla base dei seguenti criteri:

- conformità della documentazione trasmessa ai modelli allegati alla circolare;
- sottoscrizione della documentazione nelle modalità indicate nella circolare;
- coerenza del progetto con gli obiettivi generali della circolare;
- ammissibilità della spesa presentata.

Sulla base delle richieste di finanziamento avanzate dagli Istituti Scolastici e delle risorse disponibili, il responsabile del procedimento avvierà l'attività istruttoria nel rispetto dell'ordine cronologico di arrivo ed unicamente sulle istanze in posizione utile per accedere fino alla concorrenza delle risorse stanziare. Nei casi in cui l'istanza, benché in posizione utile, in seguito all'attività istruttoria sia dichiarata irricevibile o non ammissibile, il responsabile del procedimento avvierà la valutazione istruttoria della istanza immediatamente successiva (ovvero pervenuta immediatamente dopo).

Al termine dell'attività istruttoria saranno redatti e pubblicati gli elenchi con evidenza degli esiti istruttori, ovvero:

- Elenco cronologico delle istanze ammissibili a finanziamento
- Elenco cronologico delle istanze non ricevibili o non ammissibili

Nel caso in cui l'ultima istanza positivamente istruita risulti solo parzialmente finanziabile, e quindi non sia possibile riconoscere l'intero importo richiesto, l'Istituzione Scolastica potrà realizzare il progetto con proprie risorse in aggiunta a quelle riconosciute; in alternativa la stessa potrà presentare formale rinuncia o richiesta di rimodulazione coerente con il finanziamento riconosciuto e gli obiettivi di progetto presentato. In caso di rinuncia le somme rientrano nelle disponibilità dell'Amministrazione.

Qualora siano stanziati ulteriori risorse per l'attuazione della presente circolare, il responsabile del procedimento riprenderà l'attività istruttoria dalla prima istanza non finanziata, e fino alla concorrenza dei nuovi stanziamenti, pervenendo quindi a nuovi elenchi riportanti le istanze ammissibili a finanziamento e le istanze non ricevibili o non ammissibili.

In tale ipotesi di rifinanziamento della presente Circolare, preliminarmente all'avvio della nuova attività istruttoria, sarà riconosciuto il finanziamento integrativo all'istituzione Scolastica ultima finanziata nella precedente istruttoria fino alla copertura complessiva del costo del progetto come risultante dall'istanza presentata, purché la stessa non abbia avanzato formale rinuncia o rimodulazione di progetto.

Le Istituzioni Scolastiche finanziate in seguito ai nuovi stanziamenti dovranno, in ogni caso, definire i programmi di sperimentazione nei termini previsti dalla presente circolare.

5. EROGAZIONE E RENDICONTAZIONE DELLE SPESE

5.1 EROGAZIONE DEL FINANZIAMENTO

Il finanziamento sarà erogato in funzione della disponibilità dello stanziamento sul capitolo 373361 del Bilancio della Regione Siciliana, per gli esercizi finanziari 2026-2027

La liquidazione del contributo sarà disposta dal Servizio 1 – Funzionamento scuole statali con le seguenti modalità:

- 80% del contributo assegnato a seguito del perfezionamento degli impegni in favore dei progetti ammessi a contributo assunti con Decreto del Dirigente Generale del Dipartimento dell'Istruzione, dell'Università e del Diritto allo Studio;
- 20% del contributo assegnato a seguito di rendicontazione del progetto che potrà avvenire ad ultimazione delle attività. Ai fini della rendicontazione delle spese si rimanda al successivo punto 5.2.

La realizzazione del progetto dovrà avvenire nel rispetto del piano finanziario previsionale. Le variazioni al progetto approvato e del relativo piano finanziario saranno oggetto di valutazione a consuntivo da parte del Responsabile del Procedimento. Qualora il progetto rendicontato e la relativa spesa non siano ammissibili secondo quanto specificato al punto 3.3) della presente Circolare, il Responsabile del procedimento eseguiti gli accertamenti di rito, potrà decurtare tali spese dal totale finanziato.

5.2 RENDICONTAZIONE DELLE SPESE

La rendicontazione è attività propedeutica alla erogazione del saldo del 20% del finanziamento. Ciascun soggetto beneficiario del contributo dovrà trasmettere il rendiconto (Allegato C) contenente l'elenco dettagliato delle spese rendicontate riportante: voce di spesa, estremi della fattura o altro giustificativo di spesa, mandato di pagamento e relativa quietanza. Per la quota di spese corrispondenti al saldo da erogare (20%) nel rendiconto potranno essere indicati i giustificativi o impegni di spesa (ovvero impegni giuridicamente vincolanti, in assenza

di emissione di mandato di pagamento). L'allegato C deve essere prodotto unitamente alla copia del Verbale dei Revisori dei Conti dal quale risulti la sua approvazione. In aggiunta al richiamato allegato C, l'Istituzione Scolastica presenterà una relazione conclusiva sull'attività svolta, con evidenza dei soggetti coinvolti e della data di ultimazione.

I progetti ammessi a finanziamento, **dovranno concludersi entro il 30/06/2027 ed essere rendicontati entro il 31/10/2027.**

La rendicontazione dovrà essere trasmessa al Servizio 1 – Funzionamento Scuole Statali, a mezzo PEC all'indirizzo PEC PEC_dipartimento.istruzione@certmail.regione.sicilia.it del Dipartimento dell'Istruzione, dell'Università e del Diritto allo Studio e dovrà contenere la seguente documentazione:

- Rendiconto finanziario redatto secondo il format Allegato C;
- Relazione sulle attività svolta, redatta in forma libera contenente la descrizione delle attività svolte, con particolare riferimento agli obiettivi raggiunti, al numero di studenti coinvolti, alle esperienze di partecipazione culturale realizzate, prodotti elaborati, strumenti e tecnologie utilizzate, coinvolgimento di esperti o partner
- copia del Verbale dei Revisori dei Conti dal quale risulti l'approvazione del rendiconto.

Successivamente, entro e non oltre 90 giorni dall'erogazione del saldo, l'Istituzione scolastica dovrà produrre idonea attestazione dei Revisori dei Conti da cui emerga che gli impegni giuridicamente vincolanti, rendicontati per la quota del suddetto saldo, sono stati regolarmente quietanzati.

6. TUTELA DELLA PRIVACY

Tutti i dati forniti dal soggetto proponente nell'ambito della presente procedura, verranno trattati nel rispetto del D.Lgs. n. 196/2003 e del Regolamento UE n. 2016/679 (GDPR) recante disposizioni a tutela delle persone e di altri soggetti rispetto al trattamento dei dati personali.

I dati personali saranno trattati per le seguenti finalità:

- registrare i dati relativi ai soggetti proponenti che intendono presentare richieste di finanziamento all'Amministrazione regionale per la realizzazione di attività;
- realizzare attività di istruttoria e valutazione sui progetti pervenuti;
- realizzare attività di verifica e controllo previste dalle normative vigenti in materia;
- inviare comunicazioni agli interessati da parte dell'Amministrazione regionale;
- realizzare indagini dirette a verificare il grado di soddisfazione degli utenti sui servizi offerti o richiesti.

Il beneficiario del finanziamento (direttamente o per il tramite del Responsabile del trattamento dei dati personali) è tenuto fornire l'informativa privacy alle famiglie/alunni, a mantenere riservati i documenti, i dati e le informazioni, su qualsiasi supporto contenuti e con qualsiasi modalità raccolti, acquisiti o trattati nella realizzazione dell'intervento, salvi quelli costituenti informazioni pubbliche o di pubblico dominio, ovvero pubblicamente conoscibili.

7. CLAUSOLA DI SALVAGUARDIA

L'Amministrazione regionale si riserva la facoltà, a suo insindacabile giudizio, di revocare, modificare o annullare la presente Circolare, qualora ne ravvedesse l'opportunità per ragioni di pubblico interesse e/o per intervenute variazioni finanziarie, in ogni fase del procedimento, senza che per questo i soggetti proponenti possano vantare dei diritti nei confronti della Regione Sicilia. La presentazione della domanda comporta l'accettazione di tutte le disposizioni della presente Circolare.

8. ALLEGATI

ALLEGATI PER LA PRESENTAZIONE DELLE ISTANZE

A. Fac-simile DOMANDA

B. Fac-simile SCHEDA PROGETTO

C. Fac-simile RENDICONTO

N.B. La documentazione va presentata obbligatoriamente su carta intestata e firmata digitalmente dal Dirigente Scolastico.

Gli Uffici Scolastici territorialmente competenti sono invitati a dare la massima diffusione alla presente circolare. La presente circolare sarà pubblicata sul sito del Dipartimento Istruzione, dell'Università e del Diritto allo Studio della Regione Siciliana, ai sensi della Legge Regionale 5/04/2011, n. 5.

F.TO

Il Dirigente Generale

Vincenzo Cusumano

F.TO

L'Assessore
On.le Avv. Girolamo Turano