MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
Istituto Comprensivo Statale "G. Puecher"
Via Majnoni, 3 – 22036 Erba (CO) Tel: 031 643271
Email: coic85600g@istruzione.it Posta Cert.: coic85600g@pec.istruzione.it
C.M. COIC85600G - C.F. 93015030138 - Codice Univoco UF7QXK
sito: www.icspuechererba.edu.it

REGOLAMENTO PER L'USO DEGLI STRUMENTI DI INTELLIGENZA ARTIFICIALE (IA)

NELL'ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "G. PUECHER"

(PIATTAFORMA GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION E ALTRE APPLICAZIONI)

Regolamento approvato dal Consiglio di Istituto nella seduta del 26/10/2026 con delibera n. 61

Art. 1 – Finalità e principi generali

Il presente Regolamento disciplina l'uso degli strumenti di Intelligenza Artificiale (IA) nell'Istituto Comprensivo Statale "G. Puecher", nel rispetto del Regolamento (UE) 2024/1689 (AI Act), del Regolamento (UE) 2016/679 (GDPR), delle disposizioni nazionali applicabili e delle Linee guida ministeriali per l'introduzione dell'IA nelle istituzioni scolastiche.

Il Regolamento costituisce atto operativo di attuazione delle scelte dell'Istituto in materia di innovazione digitale e di utilizzo responsabile delle tecnologie emergenti. Esso traduce in regole concrete i principi di prudenza, proporzionalità, trasparenza e tutela dei diritti fondamentali, con particolare riferimento alla protezione dei minori.

L'Istituto adotta un approccio prudenziale: privilegia utilizzi didattici e organizzativi a rischio contenuto e, in questa fase, vieta l'inserimento di dati personali nei prompt e nei materiali caricati negli strumenti di IA, secondo quanto precisato all'art. 5.

L'obiettivo è promuovere un uso consapevole, critico e responsabile dell'IA, coerente con la missione educativa della scuola e con il ruolo centrale della professionalità docente.

Art. 2 – Ambito di applicazione

Il presente Regolamento si applica:

- alle attività svolte all'interno dell'Istituto o ad esso riconducibili in ambito didattico;
- all'uso degli strumenti di IA da parte del personale scolastico nell'esercizio delle proprie funzioni;
- all'uso degli strumenti di IA da parte degli studenti per compiti o elaborati scolastici svolti a scuola o a casa, limitatamente ai profili educativi e comportamentali disciplinati dal presente Regolamento.

Le disposizioni riguardano i docenti, gli studenti e, per gli impieghi connessi alle rispettive mansioni, il personale ATA, nei limiti delle autorizzazioni effettivamente rilasciate. Le modalità di utilizzo per gli alunni sono differenziate per ordine di scuola e fascia d'età.

Per quanto riguarda l'uso domestico degli strumenti di IA da parte degli studenti, la scuola non esercita poteri di autorizzazione o controllo diretto, ma definisce criteri di correttezza, trasparenza e responsabilità rilevanti ai fini scolastici.

Art. 3 – Ambiente digitale istituzionale e strumenti di IA autorizzati

Google Workspace for Education costituisce l'ambiente digitale istituzionale. Nell'ambito delle funzionalità attivate e autorizzate dalla scuola, i docenti possono utilizzare Google Gemini e Google NotebookLM per le finalità indicate nel presente Regolamento. L'accesso degli studenti è disciplinato in modo specifico dagli artt. 4 e 8.

L'impiego delle funzionalità di IA deve essere preceduto dalla verifica delle condizioni contrattuali e di servizio, della configurazione degli account, dei requisiti di età e degli aspetti di protezione dei dati. Le valutazioni già svolte per Google Workspace devono essere riesaminate o integrate ove necessario per le funzionalità di IA; la valutazione d'impatto (DPIA) è effettuata quando ne ricorrono i presupposti ai sensi dell'art. 35 del GDPR.

Non sono autorizzati dal presente Regolamento:

- strumenti di IA esterni non espressamente valutati e autorizzati dalla scuola;
- servizi consumer o personali non verificati per le finalità scolastiche;
- funzionalità di IA diverse da quelle effettivamente autorizzate, anche se presenti in applicazioni già utilizzate.

Art. 4 – Soggetti autorizzati

I docenti possono utilizzare gli strumenti di IA autorizzati per le attività istituzionali di competenza, secondo le istruzioni della scuola. L'eventuale uso da parte della dirigenza o del personale ATA per attività amministrative richiede una specifica valutazione organizzativa e privacy e indicazioni della Dirigente scolastica; il presente articolo non costituisce un'autorizzazione generalizzata.

Gli studenti della scuola secondaria di primo grado possono utilizzare NotebookLM per attività didattiche e di studio con credenziali istituzionali, alle condizioni precisate dall'art. 8, dopo la verifica delle configurazioni e delle misure di tutela applicabili ai minori. Negli altri ordini di scuola le attività con IA sono mediate dal docente, salvo successive specifiche autorizzazioni.

Art. 5 – Tutela dei dati personali

L'Istituto limita l'impiego degli strumenti di IA ai casi d'uso preventivamente valutati e autorizzati, secondo criteri di proporzionalità, sicurezza e tutela dei minori.

È vietato inserire nei prompt, nelle richieste e nei materiali caricati su strumenti di IA dati personali identificativi o riferibili a studenti, famiglie, docenti o personale (ad esempio nomi, elaborati riconducibili all'alunno, voti, informazioni sanitarie, PEI/PDP, immagini e dati di contatto). Il divieto riguarda i contenuti forniti agli strumenti e non elimina i trattamenti tecnici necessari alla gestione degli account istituzionali e del servizio, che restano soggetti al GDPR. Eventuali impieghi ulteriori con dati personali richiedono preventiva valutazione e, se necessario, aggiornamento del presente Regolamento.

Art. 6 – Principi generali di utilizzo degli strumenti di IA

L'uso degli strumenti di IA è subordinato al rispetto dei seguenti principi:

1. l'IA è uno strumento di supporto e non sostituisce la funzione educativa, valutativa e decisionale del docente;
2. non inserire dati personali nei prompt e nei materiali caricati, salvo successiva diversa disciplina formalmente adottata dalla scuola;

3. l'uso dell'IA deve essere sempre trasparente: chi se ne avvale ne dichiara l'impiego e non presenta come interamente propri elaborati generati in tutto o in parte dai sistemi di IA;
4. sono vietati il riconoscimento delle emozioni in ambito educativo e le altre pratiche vietate dall'AI Act; la scuola esclude inoltre sorveglianza occulta e profilazioni non autorizzate;
5. l'utilizzo dell'IA deve sostenere lo sviluppo del pensiero critico, della consapevolezza digitale e della responsabilità personale.

Art. 7 – Uso degli strumenti di IA di Google Workspace da parte dei Docenti a scuola

In ambito didattico, i docenti possono utilizzare Gemini e NotebookLM per:

- progettare unità di apprendimento, predisporre materiali per la lezione e per lo studio individuale;
- generare esempi, casi di studio, simulazioni, tracce di esercizi, schemi di sintesi, rubriche valutative;
- predisporre materiali adattati o semplificati per studenti con bisogni educativi speciali, sempre in forma anonima e senza inserimento di dati personali;
- realizzare attività di educazione all'IA (AI literacy), in cui gli studenti, guidati dal docente, analizzano criticamente contenuti generati dall'IA

Nello svolgimento delle attività istituzionali i docenti utilizzano soltanto gli strumenti e gli account autorizzati dalla scuola; non è consentito ricorrere ad applicazioni o account personali non valutati per tali finalità.

Gli strumenti di IA possono essere impiegati in aula in forma dimostrativa, come oggetto di analisi, confronto e discussione critica, così da favorire l'educazione degli studenti all'uso consapevole dell'IA. Le attività devono essere sempre guidate dal docente, che rimane responsabile della scelta dei contenuti, della correttezza delle informazioni e delle modalità di utilizzo.

L'IA non può sostituire l'attività valutativa del docente né essere utilizzata per attribuire in modo automatico voti, giudizi o decisioni che incidano sul percorso scolastico degli studenti.

Art. 8 – Uso degli strumenti di IA di Google Workspace da parte degli studenti a scuola

Per gli studenti della scuola secondaria di primo grado è consentito l'uso di NotebookLM tramite account istituzionale, nell'ambito di attività didattiche appropriate all'età e secondo le impostazioni di sicurezza definite dalla scuola. Prima dell'attivazione o prosecuzione dell'accesso autonomo sono verificate le condizioni contrattuali, le configurazioni per i minori e le misure di protezione dei dati. Non devono essere caricati dati personali o documenti riferibili a persone identificate o identificabili.

Gli studenti possono partecipare ad attività didattiche in cui l'IA viene utilizzata dal docente in modalità guidata e controllata. Tali attività hanno lo scopo di:

- far comprendere il funzionamento dei sistemi di IA generativa;
- sviluppare capacità di valutazione critica degli output;
- evidenziare limiti, potenziali errori, bias e rischi connessi a un uso acritico;
- formare dei cittadini digitali, consapevoli dei diritti, dei doveri e delle responsabilità connesse all'uso delle tecnologie.

L'accesso autonomo a Gemini da parte degli studenti può essere autorizzato dalla Dirigente scolastica nell'ambito di specifici progetti pilota, previo accertamento dei requisiti di età, delle condizioni del servizio, della configurazione degli account e delle misure di tutela previste.

Art. 9 – Altre applicazioni digitali e funzionalità di IA

Le applicazioni elencate di seguito sono quelle già contemplate nel Regolamento approvato. L'eventuale accesso con l'account istituzionale @puecher.net è una misura organizzativa, ma non dimostra da solo la conformità del servizio. L'uso di funzionalità di IA, in particolare da parte dei minori, è subordinato alla verifica delle condizioni

del fornitore, dei requisiti di età, dei dati trattati e delle misure di sicurezza. Non tutte le applicazioni elencate sono sistemi di IA.

L'elenco ha funzione ricognitiva degli strumenti previsti dalla precedente versione. Non autorizza l'inserimento di dati personali negli strumenti di IA né l'attivazione automatica di nuove funzioni generative; per queste ultime restano necessarie le verifiche e le autorizzazioni previste dal Regolamento.

Programma/App/Sito	LINK DEL PROGRAMMA	ARGOMENTO
blender	https://www.blender.org/	modellazione 3D
Book Creator	https://bookcreator.com/	Creazione di libri digitali
CANVA	https://www.canva.com/	Creazione di avvisi, volantini e presentazioni
Chalkie AI	https://app.chalkie.ai/	Predisposizione materiale didattico, supporto allo studio
CLASS VR	https://portal.classvr.com/	CONSOLLE PER GESTIONE VISORI DA SBLOCCARE SOLO PER GLI INSEGNANTI
Code.org	https://studio.code.org/	Coding
Delightex for education	https://www.delightex.com/edu	creazione stanze 3D e 360° per visori
GeniaLy	https://app.genially.com/	Gamification e presentazioni, predisposizione di materiale didattico, supporto allo studio
GEOGEBRA	https://www.geogebra.org/	Applicativo di geometria 2D e 3D
Gynzy	http://www.gynzy.com	lavagna interattiva(timer attività, semaforo etc)
kahoot	https://www.kahoot.com/	giochi condivisi
La digitale	https://ladigitale.dev/it/	Strumenti di lavoro
Lego Spike educational	https://spike.legoeducation.com/	programmazione robot Lego spike
Mentimeter	https://www.mentimeter.com/	Creazione di quiz e sondaggi
Mindmeister	https://www.mindmeister.com/	Generazione mappe mentali, predisposizione materiale didattico, supporto allo studio
Pacchetto Autodesk	https://www.autodesk.com/it/education/home	Modellazione 2D/3D
PHet	https://phet.colorado.edu/it/	Simulazioni (leve, energie...)
Prezi	https://prezi.com/	Presentazioni e mappe interattive, predisposizione di materiale didattico, supporto allo studio
Prusa Slicer	https://prusaslicer.net/	Stampa 3D
Scratch	https://scratch.mit.edu/	Coding
Shapr 3D	https://www.shapr3d.com/	Modellazione 3D per stampa 3D
SketchUp for Schools	https://help.sketchup.com/it/sketchup-education	Medellazione 2D/3D
Suno AI	https://suno.com/	Realizzazione di canzoni partendo da un testo
Sweethome 3D	https://www.sweethome3d.com/it/	Modellazione 2D/3D
Teachy	https://teachy.ai/it/	Predisposizione materiale didattico, supporto allo studio
TinkedCAD - Autodesk	https://www.tinkercad.com/	Modellazione 2D/3D

Vidnoz AI	https://aiapp-it.vidnoz.com/	Creazione di video, avatar e voci
Wordwall	http://www.wordwall.net/	Giochi didattici e predisposizione materiale didattico

Art. 10 – Uso degli strumenti di IA da casa per attività scolastiche

L'Istituto è consapevole che gli studenti possono utilizzare, da casa, strumenti di IA liberamente reperibili online per attività personali o di studio. In relazione all'impiego domestico degli strumenti di IA per lo svolgimento di compiti ed elaborati scolastici da parte degli studenti, si stabiliscono le seguenti indicazioni:

- non inserire dati personali propri o altrui nei prompt e nei materiali forniti agli strumenti di IA, né riferimenti che consentano di identificare persone reali;
- non presentare come interamente propri elaborati prodotti in modo sostanziale dall'IA;
- dichiarare sempre l'eventuale uso dell'IA, indicando in che misura e per quali passaggi lo studente se ne è avvalso;
- mantenere il controllo critico del lavoro, verificando la correttezza delle informazioni e rielaborando i contenuti.

Se l'impiego dell'IA non è stato dichiarato o l'elaborato non risulta frutto del lavoro richiesto, il docente verifica l'effettivo apprendimento e valuta la prestazione secondo i criteri deliberati dall'Istituto. Eventuali conseguenze disciplinari seguono le regole e le garanzie procedimentali previste dal vigente Regolamento di Istituto, senza automatismi.

Art. 11 – Divieti specifici

È fatto divieto di:

- utilizzare per attività istituzionali strumenti di IA o account personali non autorizzati dalla scuola;
- inserire negli strumenti di IA dati personali e informazioni riservate nei prompt o nei materiali caricati, in violazione dell'art. 5;
- ricorrere a sorveglianza occulta o profilazione non autorizzata di studenti o personale;
- utilizzare IA per dedurre emozioni, stati d'animo o condizioni psicologiche degli studenti;
- affidare all'IA, in modo esclusivo o determinante, la valutazione degli apprendimenti;
- ricorrere all'IA per predisporre elaborati presentati come interamente originali senza dichiararne l'uso.

Art. 12 – Responsabilità, controllo e governance

La Dirigente scolastica cura l'attuazione del Regolamento e adotta gli atti organizzativi di propria competenza. Il referente IA e il Gruppo di Lavoro per la digitalizzazione e l'IA, una volta individuati e formalmente costituiti, forniscono supporto per la formazione, il monitoraggio e le proposte di aggiornamento, in raccordo con l'animatore digitale e le altre figure già presenti.

Il Responsabile della protezione dei dati (RPD/DPO) è coinvolto tempestivamente quando si valutano nuovi strumenti o casi d'uso che possono comportare rischi per i dati personali. Restano ferme le responsabilità della scuola quale titolare del trattamento e le competenze degli organi collegiali sugli aspetti di rispettiva pertinenza.

Art. 13 – Formazione e AI literacy

L'Istituto promuove misure di alfabetizzazione all'IA (AI literacy) adeguate ai compiti del personale docente e ATA coinvolto nell'utilizzo di tali strumenti, con attenzione agli aspetti didattici, etici, giuridici e di sicurezza.

Parallelamente, vengono promosse attività di AI literacy rivolte agli studenti, finalizzate a sviluppare competenze di uso critico dell'IA, consapevolezza dei rischi e delle opportunità, capacità di riconoscere e contrastare pratiche scorrette o ingannevoli.

Art. 14 – Revisione del regolamento

Il Regolamento può essere aggiornato per adeguarlo all'evoluzione normativa, agli strumenti disponibili e alle esigenze dell'Istituto. Le modifiche sostanziali, incluse quelle relative agli strumenti autorizzati, agli accessi degli studenti e alle condizioni di utilizzo, sono sottoposte alla deliberazione del Consiglio d'Istituto, acquisito il contributo del Collegio dei docenti sugli aspetti didattici. Il testo aggiornato è pubblicato e comunicato alla comunità scolastica dopo l'approvazione.