



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI **pon**



ISTITUTO STATALE DI ISTRUZIONE SUPERIORE
“A. GRAMSCI - J. M. KEYNES”
INDIRIZZI: TECNOLOGICO C.A.T. - ECONOMICO TURISMO
LICEO SCIENTIFICO – LS SCIENZE APPLICATE – LS IND. SPORTIVO
Codice Meccanografico POIS00200L
Agenzia Formativa accreditata presso la Regione Toscana – Codice IS0012



REGOLAMENTO IA

Regolamento per l'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale e dei suoi prodotti digitali



revisione	descrizione	delibera collegio docenti	delibera consiglio di istituto
0	Emissione	5 del 20/5/2025	20 del 29/5/2025

Premessa

L'uso degli strumenti informatici, inclusa l'IA, è ormai parte della quotidianità, soprattutto per gli studenti e come altre tecnologie emergenti, offre opportunità uniche per potenziare sia l'apprendimento che l'insegnamento.

Troppo spesso i media hanno enfatizzato le potenziali ripercussioni negative di queste tecnologie, trascurando di valorizzare il loro considerevole potenziale positivo, soprattutto nel campo dell'istruzione.

L'accesso all'intelligenza artificiale (IA) è oggi alla portata di tutti. Grazie ai recenti progressi tecnologici, chiunque possieda anche solo uno smartphone può usufruire gratuitamente di potenti modelli di linguaggio di grandi dimensioni (LLM). Questa accessibilità - in particolare quella relativa all'intelligenza artificiale generativa e conversazionale - permette di sfruttare le avanzate capacità dell'IA per una varietà di applicazioni quotidiane, dall'apprendimento alla creatività, senza richiedere infrastrutture complesse o costose, rivoluzionando così l'interazione con la tecnologia.

Nell'ambito educativo, l'intelligenza artificiale offre numerose opportunità e applicazioni già utilizzabili gratuitamente o presenti sul mercato, capaci di migliorare e potenziare l'intera catena educativa, dall'insegnamento all'apprendimento personalizzato fino alla valutazione. Tuttavia, l'impiego e l'adozione dell'IA non sono privi di rischi e sfide, ma queste possono essere trasformate in opportunità se gestite correttamente. In questo contesto è importante sottolineare che il ruolo del docente sarà sempre più rilevante. Forse cambieranno gli strumenti e a tratti le metodologie, ma lo sviluppo dello spirito critico, la capacità di appassionare allo studio e il potenziamento della riflessione, non saranno mai delegabili a nessuna macchina, in quanto le macchine non riflettono, ma rielaborano dati.

Art. 1 - Obiettivi

1. Le disposizioni di questo titolo hanno lo scopo di regolamentare l'utilizzo degli strumenti di IA, come definiti nell'art. 2, da parte del personale della scuola e degli studenti e nel rispetto del Regolamento UE 2024/1689.

Art 2 - Definizioni

1. Ai fini del presente titolo si intende per:

a) Intelligenza artificiale (IA o AI): un sistema di machine learning progettato per operare con vari livelli di autonomia che può, per obiettivi espliciti o impliciti, generare risultati come previsioni, raccomandazioni o decisioni che influenzano ambienti fisici o virtuali.

b) agente (agent): un sistema intelligente autonomo che esegue compiti specifici senza l'intervento umano in ambiente virtuale o fisico.

c) strumenti di IA: programmi, agent, sistemi informatici messi a disposizione da fornitori esterni o sviluppati all'interno della scuola che rientrano nelle definizioni di cui alle lettere a) e b) del presente articolo.

Art 3 - Ambito di Applicazione

Questo regolamento si applica a tutti gli studenti, i docenti e il personale scolastico che utilizzano strumenti di AI o prodotti digitali generati da AI durante le attività didattiche, sia curricolari che extracurricolari.

Art. 4 - Uso di strumenti di IA da parte dei docenti

1. L'uso degli strumenti di IA da parte dei docenti deve rispettare le normative vigenti e le disposizioni della scuola per la tutela della privacy.

2. L'utilizzo degli strumenti di IA deve tenere conto dei limiti contrattuali relativi all'età degli studenti, stabiliti dai fornitori di IA e dalle norme vigenti.

3. La scelta di strumenti di IA deve essere coerente con le previsioni del PTOF in merito all'adozione dei materiali didattici.

4. L'uso di strumenti di IA non deve comportare costi aggiuntivi per gli studenti e le famiglie salvo che non siano approvati secondo procedure condivise.

Art. 5 - Uso di strumenti di IA per attività istituzionali

1. L'uso di strumenti di IA per attività istituzionali e di produzione di atti e documenti deve rispettare le norme in vigore e le disposizioni della scuola a tutela della privacy, della sicurezza dei dati e della struttura informatica.
2. La responsabilità del contenuto dei documenti prodotti con l'utilizzo di strumenti di IA resta in capo alla persona fisica che ha utilizzato l'IA per crearli.
3. La responsabilità circa le decisioni resta in capo alle persone fisiche anche nel caso in cui queste si siano avvalse del supporto di strumenti di IA per la loro adozione.

Art. 6 - Uso di strumenti di IA da parte degli studenti

1. L'uso diretto degli strumenti di IA da parte degli studenti deve rispettare i limiti di età previsti contrattualmente dai fornitori degli strumenti stessi.
2. Gli studenti, nell'uso degli strumenti di IA, devono rispettare le norme in vigore e le disposizioni della scuola per la tutela della privacy, la sicurezza dei dati e del sistema informatico della scuola anche nell'uso al di fuori di essa.
3. La produzione di materiali a fini didattici con l'uso dell'IA deve essere dichiarata esplicitamente con le modalità concordate con l'insegnante. Lo studente rimane responsabile, anche sul piano disciplinare, dei materiali da lui prodotti con gli strumenti di IA.
4. Rimane ferma la responsabilità dei genitori per l'utilizzo di strumenti di IA al di fuori della scuola.

Art. 7 - Prevenzione dei Rischi di Contenuti inappropriati

1. La scuola deve selezionare strumenti di AI che garantiscano il controllo sui contenuti generati, riducendo al minimo il rischio di produzione di materiale esplicito, violento o inappropriato.
2. È obbligatorio configurare i sistemi di AI in modalità "sicura" (safe mode) e utilizzare piattaforme che rispettino le normative internazionali sulla protezione dei minori.
3. I docenti devono supervisionare l'utilizzo degli strumenti di AI durante le attività scolastiche, adottando misure preventive contro l'uso improprio.

Art. 8 - Rispetto del Copyright

1. Gli strumenti di AI devono essere utilizzati in modo da rispettare i diritti d'autore. È vietata la generazione o l'uso di contenuti che violino il copyright.
2. Ogni contenuto digitale generato tramite AI deve includere una dichiarazione che specifichi la fonte o il modello AI utilizzato, ove richiesto dalla normativa.

Art. 9 - Tutela della Privacy degli Studenti

1. Non è consentito inserire dati personali degli studenti negli strumenti di AI, salvo esplicito consenso scritto dei genitori o tutori legali.
2. I dati personali e i prodotti generati devono essere archiviati e utilizzati secondo le disposizioni del Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati (GDPR) e delle normative vigenti in materia di privacy.
3. La scuola deve garantire che i fornitori degli strumenti di AI utilizzati siano conformi agli standard di sicurezza e privacy

Art. 10 - Responsabilità dei Docenti

1. I docenti sono responsabili della scelta degli strumenti di AI da utilizzare in classe, garantendone la conformità con il presente regolamento.
2. Devono supervisionare l'utilizzo degli strumenti da parte degli studenti e fornire adeguate istruzioni sull'uso responsabile ed etico dell'AI.
3. In caso di violazioni delle normative sul copyright o sulla privacy, i docenti sono tenuti a intervenire prontamente e a segnalare immediatamente l'accaduto alla direzione scolastica.

Art. 11 - Responsabilità dei Genitori

1. I genitori sono tenuti a vigilare sull'utilizzo degli strumenti di AI da parte dei propri figli al di fuori dell'ambiente scolastico.
2. Devono firmare un'autorizzazione scritta per consentire l'uso degli strumenti di AI, dichiarando di essere informati sui rischi connessi.
3. Qualora i prodotti generati dagli studenti al di fuori della supervisione scolastica risultino in violazione di norme legali o regolamentari, i genitori saranno considerati co-responsabili.

Art. 12 - Utilizzo dei Prodotti Digitali Generati

1. I prodotti digitali realizzati con AI durante le attività scolastiche sono di proprietà congiunta dello studente e della scuola, salvo diversa indicazione.
2. La distribuzione o pubblicazione di tali prodotti deve essere autorizzata dalla scuola, previa verifica del rispetto delle norme sul copyright e sulla privacy.
3. È vietato utilizzare i prodotti generati per scopi commerciali senza l'espresso consenso delle parti coinvolte.
4. I prodotti generati non possono contenere materiale esplicito, violento o discriminatorio.

Art. 13 - Formazione sull'Utilizzo dell'AI

1. La scuola organizzerà periodici corsi di formazione per docenti, studenti e genitori sull'uso responsabile dell'AI.
2. Durante le attività didattiche, verrà promossa la sensibilizzazione sui rischi e le opportunità connessi all'uso degli strumenti di AI.

Art. 14 - Sanzioni e Misure Disciplinari

1. Gli studenti che utilizzano in modo improprio gli strumenti di AI o generano contenuti in violazione del presente regolamento saranno soggetti a sanzioni disciplinari, definite in base alla gravità del comportamento.
2. Eventuali violazioni gravi, quali la diffusione non autorizzata di dati personali o la creazione di contenuti illegali, saranno segnalate alle autorità competenti.

Art. 15 - Entrata in Vigore e Modifiche

Il presente regolamento entra in vigore a partire dalla data della sua approvazione da parte di tutti gli organi competenti; sarà aggiornato e modificato in conformità con i progressi tecnologici e le normative vigenti.

Il Dirigente scolastico

Prof. Stefano Pollini