

ELENCO DEI SISTEMI DI IA

PER IC "RITA LEVI-MONTALCINI"

IN CONFORMITÀ AL REG. (UE) N.1689/2024

Rev. n°	Data	Descrizione della revisione	Approvato Legale Rappresentante
01	03/02/2026	Aggiornamento (prima stesura 18/08/2025)	si

Approvato dal Collegio dei Docenti in data 25/03/2026

Approvato dal Consiglio di Istituto in data 27/03/2026

1. Politiche di utilizzo di sistemi di IA

✓ Google Gemini

Nell'utilizzo di Google Gemini occorre seguire le seguenti indicazioni:

- ✓ Account Google Gemini tramite il Login di Google workspace for EDU: gli insegnanti possono utilizzare gratuitamente Gemini a seguito dell'autorizzazione da parte dell'Animatore digitale della applicazione in oggetto.
- ✓ Utilizzo etico: usare Gemini solo per attività conformi alle politiche istituzionali e ai valori etici dell'Istituto.
- ✓ Verifica delle informazioni: controllare sempre la veridicità dei dati generati da Gemini, soprattutto per decisioni rilevanti.
- ✓ Sorveglianza umana: le conversazioni con Gemini, compresi testi, immagini e audio, devono essere esaminate da moderatori umani.
- ✓ Conservazione: le conversazioni possono essere conservate per un massimo di tre anni.
- ✓ Tutela delle informazioni personali: gli utilizzatori non devono condividere informazioni riservate.
- ✓ Segnalazione di anomalie: riportare immediatamente eventuali errori, risposte inappropriate o comportamenti anomali di Gemini al referente IA.
- ✓ Gestione delle credenziali: non condividere dati di accesso o informazioni sensibili con Gemini.
- ✓ Limiti sull'automazione: l'Intelligenza Artificiale non deve essere utilizzata per automatizzare integralmente processi decisionali legati alla valutazione o all'apprendimento, senza l'intervento critico e consapevole del docente.
- ✓ Personalizzazione responsabile: adattare i suggerimenti di Gemini alle esigenze istituzionali senza affidarsi totalmente alle risposte fornite.
- ✓ Aggiornamento continuo: seguire eventuali aggiornamenti sulle funzionalità e sulle linee guida per l'uso di Gemini.

✓ Canva AI

Nell'ambito dell'utilizzo di Canva AI, l'Istituto e tutti gli utilizzatori devono garantire il rispetto dei seguenti requisiti essenziali:

- ✓ Account Canva tramite il Login di Google workspace for EDU: gli insegnanti possono registrarsi gratuitamente per ottenere la versione PRO gratuitamente.
- ✓ Uso responsabile: utilizzare Canva AI solo per scopi istituzionali autorizzati, quali ad esempio: Creazione e design AI, Magic Media, Editing e modifica immagini/audio/video, Presentazioni, Documenti, Mappe concettuali (lavagna), ecc.
- ✓ Condivisione in tempo reale: le condivisioni sono sempre possibili tra account istituzionali
- ✓ Tutela delle informazioni personali: gli utilizzatori non devono condividere informazioni riservate.
- ✓ Segnalazione di anomalie: riportare immediatamente eventuali errori, risposte inappropriate o comportamenti anomali di Gemini al referente IA.
- ✓ Gestione delle credenziali: non condividere dati di accesso o informazioni sensibili con Canva.
- ✓ Personalizzazione responsabile: adattare i suggerimenti di Canva alle esigenze istituzionali senza affidarsi totalmente alle risposte fornite.

✓ Genially

Genially è una piattaforma online che consente di creare contenuti interattivi e visivamente accattivanti come presentazioni, infografiche, giochi educativi, escape room digitali, quiz, mappe interattive e altro ancora.

L'Istituto e tutti gli utilizzatori devono garantire il rispetto dei seguenti requisiti essenziali:

- ✓ Account Genially tramite il Login di Google workspace for EDU
- ✓ Uso Responsabile: Genially può generare automaticamente presentazioni, infografiche o altri formati a partire da un prompt testuale. Ad esempio: "Crea una presentazione sulla fotosintesi per studenti delle medie".
- ✓ Creazione di quiz o attività: Con un semplice prompt, l'AI può generare quiz a scelta multipla, vero/falso o domande aperte, in base a un argomento indicato.
- ✓ Creazioni di storie o narrazioni: L'AI può generare storyboard, trame e personaggi per esperienze interattive.
- ✓ Creatività e accuratezza: Contenuti generati da AI vanno sempre rivisti: come ogni strumento AI, i contenuti possono contenere imprecisioni.

✓ NotebookLM

NotebookLM è uno strumento di ricerca, organizzazione e studio assistito da IA, sviluppato da Google DeepMind e alimentato dal modello Google Gemini, che mira a trasformare documenti complessi in contenuti facilmente fruibili grazie a funzionalità avanzate come: riassunti e Q&A basati sui file caricati dall'utente, ma anche podcast conversazionali e video presentazioni dotati di grafici e schemi generati automaticamente dal software.

Gli spazi di lavoro possono essere condivisi con altri utenti dell'Istituto, i quali potranno consultare e interrogare le fonti caricate da altri utenti.

Di seguito si riportano le caratteristiche principali:

- ✓ Account Google tramite il login di Google workspace for edu: gli insegnanti possono utilizzare gratuitamente NotebookLM a seguito dell'autorizzazione da parte dell'animatore digitale di tale applicazione.
- ✓ Uso responsabile: utilizzare NotebookLM solo per finalità istituzionali, adeguando le risposte fornite alle proprie finalità specifiche e senza affidarsi totalmente ad esse, in quanto il sistema comunque non garantisce un'elaborazione integrale del contenuto caricato nell'ambito delle successive risposte alle interazioni dell'utente.
- ✓ Privacy: gli utenti evitano di condividere dati personali o sensibili nelle conversazioni.
- ✓ Modalità di utilizzo: generazione di riassunti automatici, visualizzazione concettuale, timeline, guide, faq e quiz, oltre alla modalità di chat interattiva per porre domande direttamente sul materiale caricato, sottoforma di Google documenti, Google presentazioni, pdf, audio, url o testi copiati e incollati dall'utente.
- ✓ Verificare le fonti: le risposte fornite dal sistema contengono citazioni numerate e rintracciabili nelle fonti originali e l'utente verifica l'accuratezza di esse, seppur senza garantire che le risposte non contengano anche dati provenienti dalla fase di addestramento del modello di IA Gemini su cui si basa NotebookLM.

✓ **MagicSchool**

Il regolamento prevede le norme di utilizzo di MagicSchool:

- ✓ Account MagicSchool tramite il login di Google workspace for edu: gli insegnanti possono registrarsi gratuitamente.
- ✓ Potenziare l'insegnamento: usa MagicSchool per ottimizzare la pianificazione delle lezioni, creare materiali personalizzati e supportare la differenziazione didattica.
- ✓ Affidabilità dei contenuti: verifica sempre la precisione e la pertinenza delle informazioni e dei materiali generati dall'IA prima di usarli in classe o con gli studenti.
- ✓ Tutela della riservatezza: non inserire dati sensibili di studenti o personale. Rispetta le normative sulla privacy e le policy istituzionali per la protezione dei dati.
- ✓ Promuovere l'originalità: l'IA deve essere uno strumento per stimolare la creatività e il pensiero critico, non per sostituire lo sforzo intellettuale o facilitare il plagio.
- ✓ Monitoraggio e feedback: l'istituzione può monitorare l'uso di MagicSchool per garantire la conformità e valutarne l'impatto didattico, raccogliendo feedback per miglioramenti futuri.

✓ Book Creator

Di seguito le norme di utilizzo di Book Creator:

- ✓ Creazione educativa: utilizza book creator per creare e pubblicare e-book, fumetti o libri di testo interattivi con finalità didattiche, escludendo ogni uso personale o non conforme.
- ✓ Contenuti idonei: assicurati che tutti i contenuti multimediali (testi, immagini, audio, video) siano appropriati per l'ambiente educativo e non violino i diritti d'autore.
- ✓ Privacy e dati: non inserire dati personali sensibili di studenti o altre persone. Se il libro è pubblico, verifica che nessun contenuto possa identificare gli individui.
- ✓ Proprietà intellettuale: l'utente è responsabile di assicurarsi che tutti gli elementi inseriti rispettino le leggi sul diritto d'autore. Quando richiesto, attribuisce le fonti in modo chiaro.
- ✓ Responsabilità: sei responsabile per il contenuto di ogni libro che crei e pubblichi. L'istituzione può agire per rimuovere materiali non conformi o inappropriati.

✓ Socrative

Regolamento sull'Uso di Socrative:

- ✓ Valutazione Formativa: Socrative va utilizzato per condurre quiz veloci e sondaggi per la valutazione formativa in tempo reale e per il ripasso interattivo.
- ✓ Anonimato e Dati: Gli utenti non devono inserire dati personali sensibili. I docenti devono gestire le impostazioni in modo da rispettare la privacy degli studenti.
- ✓ Integrità del Test: Qualora Socrative venga utilizzato per test con punteggio, l'utente è tenuto a garantire che le condotte siano oneste e che non vi siano frodi.
- ✓ Contenuti Rilevanti: Le domande e le risposte inserite devono essere pertinenti al curriculum e appropriate all'ambiente educativo.
- ✓ Accessibilità e Inclusione: Le attività create devono essere accessibili. L'utente deve assicurarsi che tutti gli studenti possano partecipare equamente con i dispositivi a disposizione.

✓ **Meshy AI**

Regolamento di Meshy AI:

- ✓ **Supporto alla Modellazione e Prototipazione:** Meshy AI deve essere utilizzato per accelerare il flusso di lavoro creativo, come la creazione di prototipi, oggetti di scena o texture rapide. Non deve sostituire lo studio delle basi della modellazione manuale, ma integrarle.
- ✓ **Copyright degli Input:** Quando si utilizza la funzione di generazione da immagine, l'utente deve assicurarsi di caricare foto originali o asset con licenza appropriata. È vietato utilizzare Meshy AI per clonare modelli 3D di oggetti protetti da copyright o proprietà intellettuale altrui senza autorizzazione.
- ✓ **Ottimizzazione e Controllo Tecnico:** I modelli generati dall'IA possono presentare imperfezioni nella topologia o un numero eccessivo di poligoni. L'utente ha la responsabilità di revisionare e ottimizzare il contenuto generato per garantirne il corretto funzionamento in motori grafici.
- ✓ **Etica dei Contenuti e Sicurezza:** È rigorosamente proibito generare modelli 3D che rappresentino armi realistiche (se non per scopi narrativi autorizzati), contenuti offensivi, discriminatori o che violino la sensibilità comune. Lo strumento deve essere usato per creare ambienti sicuri e inclusivi.
- ✓ **Trasparenza e Attribuzione:** Negli elaborati finali o nei progetti pubblicati, l'utente deve dichiarare se gli asset 3D sono stati generati tramite IA. Questo garantisce onestà intellettuale e permette di distinguere il lavoro di modellazione manuale da quello assistito dagli algoritmi.

✓ **SoundTrap**

SoundTrap è una stazione di lavoro audio digitale basata sul cloud che permette di comporre musica, registrare podcast e collaborare in tempo reale. Essendo uno strumento creativo e sociale, il regolamento punta tutto sul rispetto del diritto d'autore e sulla collaborazione etica:

- ✓ **Originalità e Copyright Musicale:** gli utenti possono utilizzare liberamente i loop e gli strumenti inclusi nella libreria di Soundtrap. Tuttavia, è vietato caricare campionamenti di brani famosi o protetti da copyright senza autorizzazione. L'opera finale deve essere frutto della creatività dell'utente o di un uso legittimo delle risorse fornite.
- ✓ **Etichetta della Collaborazione:** Soundtrap permette a più persone di lavorare sullo stesso progetto. È fondamentale non modificare o eliminare le tracce dei collaboratori senza il loro consenso. La chat interna deve essere utilizzata esclusivamente per coordinare il lavoro creativo in modo professionale e costruttivo.
- ✓ **Privacy e Consenso nelle RegISTRAZIONI:** Quando si registrano voci per podcast o interviste, è obbligatorio ottenere il consenso esplicito delle persone coinvolte. È vietato registrare o pubblicare conversazioni private o dati sensibili senza autorizzazione.
- ✓ **Contenuti Appropriati:** i testi delle canzoni e i contenuti dei podcast non devono contenere linguaggio offensivo, messaggi di odio, discriminazione o riferimenti inappropriati al contesto educativo. La piattaforma deve rimanere uno spazio sicuro per l'espressione artistica.
- ✓ **Uso dell'IA e Strumenti Assistiti:** Soundtrap offre funzioni di mastering e suggerimenti basati su IA. L'utente è incoraggiato a sperimentare, ma deve mantenere il controllo artistico sul mix finale, assicurandosi che l'automazione non sostituisca l'apprendimento delle tecniche di produzione audio.

✓ **TinkerCAD**

Regolamento sull'Uso di Tinkercad:

- ✓ Finalità Didattica e Sperimentazione: Tinkercad deve essere utilizzato per imparare le basi della modellazione 3D, della progettazione di circuiti e della programmazione a blocchi. È uno strumento di prototipazione: ricorda che i modelli creati sono pensati per l'apprendimento e potrebbero necessitare di revisioni tecniche prima di essere considerati "ingegneristicamente sicuri" per il mondo reale.
- ✓ Etica e Proprietà Intellettuale: La piattaforma incoraggia la condivisione. Se decidi di utilizzare un progetto dalla Gallery pubblica, devi sempre citare l'autore originale se presenti il lavoro in classe. È vietato spacciare per interamente propria un'opera che è stata solo leggermente modificata da un modello altrui.
- ✓ Sicurezza tra Virtuale e Reale: La simulazione dei circuiti è un ambiente protetto dove i componenti non esplodono. Tuttavia, non replicare mai un circuito complesso nella realtà senza la supervisione di un docente o di un esperto, specialmente se coinvolge alimentazioni esterne o motori, poiché la simulazione virtuale non può prevedere tutti i rischi fisici (come cortocircuiti o surriscaldamenti).
- ✓ Cittadinanza Digitale e Rispetto negli Spazi Condivisi: All'interno delle "Classi" create dai docenti o nei commenti ai progetti pubblici, è obbligatorio mantenere un comportamento rispettoso. È vietato modificare o eliminare i progetti dei compagni senza autorizzazione e non devono essere creati modelli che ritraggano contenuti offensivi, violenti o inappropriati al contesto scolastico.

✓ **Scratch**

Regolamento di Scratch:

- ✓ Sviluppo del Pensiero Logico e Creativo: l'utente utilizza la programmazione a blocchi per comprendere la logica algoritmica e il pensiero computazionale. Ogni progetto deve riflettere uno sforzo intellettuale volto a personalizzare il codice e a non limitarsi alla mera esecuzione meccanica di istruzioni altrui.
- ✓ Etica e Attribuzione: Il programmatore che decide di rielaborare un progetto esistente tramite la funzione di "Remix" ha l'obbligo di citare esplicitamente l'autore originale nella sezione dedicata ai crediti. Tale pratica garantisce la trasparenza e riconosce il valore della proprietà intellettuale all'interno della comunità.
- ✓ Protezione della Privacy e dei Dati: L'utente è tenuto a salvaguardare la propria identità digitale, evitando l'inserimento di dati sensibili (nomi reali, indirizzi o password) nei progetti o nei commenti. Ogni interazione deve avvenire nel rispetto delle norme sulla sicurezza online e sotto la supervisione di figure responsabili.
- ✓ Condotta e Inclusività: i partecipanti alla piattaforma devono produrre contenuti appropriati a un pubblico di tutte le età, astenendosi dal creare animazioni o giochi che promuovano violenza, discriminazione o linguaggi offensivi. I feedback forniti agli altri membri devono essere sempre costruttivi e orientati al reciproco miglioramento.

✓ **Amplify**

Regolamento di Amplify:

- ✓ Coinvolgimento e Finalità Educativa: L'utente interagisce con le lezioni interattive e i materiali multimediali con l'obiettivo di potenziare le proprie competenze disciplinari. La piattaforma viene utilizzata come strumento di esplorazione attiva, dove lo studente segue i percorsi guidati per approfondire la comprensione dei concetti scientifici o letterari.
- ✓ Autonomia e Onestà nelle Valutazioni: Lo studente completa le attività di verifica e i test diagnostici in modo autonomo e onesto. Questo comportamento è fondamentale per consentire agli algoritmi di Amplify e al docente di ottenere dati accurati sul livello di apprendimento, permettendo così una personalizzazione efficace del percorso didattico.
- ✓ Protezione della Privacy: L'utente è tenuto a custodire le proprie credenziali di accesso e a non condividerle con terzi. È vietato inserire dati sensibili non richiesti all'interno delle aree di risposta aperta; ogni interazione deve avvenire nel rispetto della riservatezza dei dati della classe e dell'istituto.
- ✓ Uso Critico e Mediazione del Docente: Il fruitore utilizza i feedback immediati forniti dalla piattaforma come guida per l'autocorrezione e il miglioramento continuo. Tuttavia, l'utente riconosce che i dati generati da Amplify integrano, ma non sostituiscono, la valutazione e la guida pedagogica del docente, che rimane il punto di riferimento finale per il processo educativo.

✓ **Matematica Superpiatta**

Regolamento sull'Uso di Matematica Superpiatta:

- **Comprensione Concettuale e Visuale:** L'utente utilizza i modelli semplificati per intuire la struttura dei problemi, evitando di limitarsi alla mera esecuzione meccanica dei calcoli. L'obiettivo deve rimanere la comprensione profonda del "perché" un concetto funzioni, sfruttando la visualizzazione per abbattere le barriere dell'astrazione.
- **Uso Etico:** Lo studente non deve confondere la semplificazione del modello con una riduzione dell'impegno logico. Le rappresentazioni "piatte" o facilitate sono intese come strumenti di accesso e non come pretesti per eludere il rigore matematico o la verifica dei passaggi intermedi.
- **Integrità nel Problem Solving:** Il fruitore affronta le sfide matematiche in modo onesto, utilizzando gli schemi e i supporti visivi come impalcature per costruire il proprio ragionamento. È vietato l'uso di soluzioni precompilate o la riproduzione acritica di schemi grafici senza averne metabolizzato il significato logico sottostante.
- **Condivisione e Confronto:** Nelle attività collaborative, l'utente è tenuto a spiegare i propri processi risolutivi agli altri, promuovendo una discussione basata sull'evidenza e sulla chiarezza espositiva. Il confronto deve servire a validare diverse strategie di risoluzione, rispettando i ritmi di apprendimento e i diversi approcci intuitivi dei compagni.

✓ **HeyGen**

Regolamento sull'Uso di HeyGen:

- **Etica e Consenso:** L'utente genera avatar o cloni vocali esclusivamente a partire dalla propria immagine o previa autorizzazione scritta e documentata del soggetto interessato. È categoricamente vietata la creazione di contenuti che ritraggano persone reali (colleghi, figure pubbliche o conoscenti) senza il loro consenso esplicito, per evitare la produzione di deepfake o sostituzioni di persona.
- **Trasparenza:** L'autore del video ha l'obbligo di inserire un'informativa o un watermark che dichiari la natura sintetica del contenuto. Data l'elevata fedeltà visiva degli avatar di HeyGen, l'utente deve assicurarsi che il pubblico non venga tratto in inganno sulla reale identità del parlante o sulla veridicità della ripresa video.
- **Integrità dei Contenuti e Divieto di Disinformazione:** Il fruitore della piattaforma si impegna a non produrre video volti alla diffusione di notizie false, discorsi d'odio, molestie o propaganda politica manipolatoria. L'uso dello strumento deve essere finalizzato a scopi educativi, aziendali o creativi che rispettino la dignità umana e i valori democratici.
- **Sicurezza dei Dati:** L'utente è responsabile della protezione dei campioni vocali e dei dati biometrici caricati nel sistema. Egli deve astenersi dall'utilizzare la funzione di clonazione vocale per scopi fraudolenti o per bypassare sistemi di sicurezza basati sul riconoscimento vocale, garantendo una gestione dei file conforme alle normative sulla privacy.
- **Rispetto della Proprietà Intellettuale:** Ogni script o materiale multimediale inserito nei video deve rispettare le leggi sul diritto d'autore. L'utente non deve utilizzare HeyGen per far recitare testi protetti da copyright senza licenza o per creare contenuti che violino i diritti di proprietà intellettuale di terzi.

✓ **CoSpaces Edu**

Regolamento sull'Uso di CoSpaces Edu:

- **Progettazione Creativa e Immersiva:** L'utente utilizza la piattaforma per costruire ambienti tridimensionali e simulazioni didattiche originali. L'attività deve essere finalizzata all'esplorazione di nuovi linguaggi visivi e alla narrazione digitale, trasformando i concetti teorici in esperienze pratiche e coinvolgenti.
- **Sviluppo Logico:** Il creatore impiega il linguaggio di programmazione a blocchi o script avanzati per dare interattività alle proprie scene. L'utente ha la responsabilità di strutturare il codice in modo logico e coerente, assicurandosi che le animazioni e le meccaniche di gioco siano frutto di un ragionamento algoritmico consapevole.
- **Collaborazione e Rispetto:** Nei progetti condivisi o all'interno delle classi virtuali, l'utente agisce nel rispetto del lavoro altrui. È severamente vietato modificare o eliminare elementi nei "CoSpace" dei compagni senza autorizzazione. Le interazioni devono essere improntate alla cooperazione e al supporto reciproco.
- **Etica dei Contenuti:** L'autore si assicura che immagini, suoni e modelli 3D caricati esternamente siano conformi alle licenze d'uso e al diritto d'autore. È proibito creare ambienti che promuovano contenuti violenti, discriminatori o che utilizzino dati personali e immagini di terzi senza il consenso esplicito.

N.B. In ogni caso, le indicazioni di utilizzo dei sistemi di IA indicati devono essere tenute in considerazione dagli utenti in via generale ed estensiva, anche con riferimento all'utilizzo di applicativi di IA differenti e non specificamente menzionati nel presente allegato.

Noceto (PR), 27/03/2026

Il Dirigente Scolastico

Il Presidente del Consiglio di Istituto

Lorenza Pellegrini

Matteo Rossi