

REGOLAMENTO DI ISTITUTO PER LA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

A.S. 2025-2028

Poiché

- Le Linee guida per la Didattica Digitale Integrata (DL 26 giugno 2020, n. 39) stabiliscono che le scuole **devono dotarsi** di un “Piano scolastico per la didattica digitale integrata”, da allegare al PTOF (Piano triennale dell’offerta formativa).
- Il Decreto Ministeriale 30 settembre 2021, n. 291 inserisce l’investimento “Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale” nel contesto del Piano nazionale di ripresa e resilienza (PNRR).
- Il Decreto del Ministro dell’Istruzione 12 aprile 2023, n. 66 ripartisce risorse per la “didattica digitale integrata e formazione al personale scolastico” nell’ambito della stessa linea d’investimento.
- Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) rimane lo strumento generale di innovazione digitale per la scuola italiana. <https://scuoladigitale.istruzione.it/>

L’Istituto comprensivo E. Guatelli stabilisce e diffonde il presente Regolamento per la DDI.

Art. 1 – Finalità, ambito di applicazione e informazione

1. Il presente Regolamento individua le modalità di attuazione della Didattica digitale integrata dell'Istituto comprensivo "Ettore Guatelli" di Collecchio (PR).
2. Il Regolamento è redatto tenendo conto delle norme e dei documenti elencati in premessa nonché dei limiti di attuazione (art. 2), dalle indicazioni fornite dall'Animatore Digitale d'intesa con il Team dell'innovazione tecnologica ed è approvato, su impulso del Dirigente scolastico, dal Collegio dei docenti, l'organo collegiale responsabile dell'organizzazione delle attività didattiche ed educative della Scuola, e dal Consiglio d'Istituto, l'organo di indirizzo politico-amministrativo e di controllo della scuola che rappresenta tutti i componenti della comunità scolastica.
3. Il presente Regolamento ha validità a partire dall'anno scolastico 2025-2026 e può essere modificato dal Collegio dei docenti e dal Consiglio di Istituto anche su proposta delle singole componenti scolastiche e degli Organi collegiali, previa informazione e condivisione da parte della comunità scolastica.
4. Il Dirigente scolastico consegna a tutti i membri della comunità scolastica il presente Regolamento attraverso i consueti canali di condivisione e ne dispone la pubblicazione sul sito web istituzionale della Scuola.

Art. 2 - Definizione e attuazione

1. **Per Didattica digitale integrata (DDI), si intende la metodologia di insegnamento-apprendimento, rivolta a tutti gli studenti dell'Istituto Comprensivo, come modalità didattica complementare che integra la tradizionale esperienza di scuola in presenza con l'ausilio di piattaforme digitali e delle nuove tecnologie.**
2. Si precisa che – pur essendo superata la modalità "a distanza", sia perché non sussistono più circostanze emergenziali che prescrivono la non presenza a scuola (Piano Scuola 2021-22 e DL 24 marzo 2022, n. 24), sia perché normativamente sono vietate riunioni a distanza a carattere deliberativo (CCNL Istruzione e Ricerca 2019-2021, in vigore dal 18/01/2024), art. 44, c. 6) – è possibile prevedere un'attività a distanza:
 - in situazioni emergenziali di salute che prescrivono ospedalizzazione (DM 461/2019);
 - per il personale docente e non docente, in riunioni di lavoro di carattere consultivo o formativo che non prevedano delibere ufficiali (es. commissione istituzionale, GLO, colloqui scuola-famiglia, ecc.);
3. La proposta della DDI deve inserirsi in una cornice pedagogica e metodologica condivisa che promuova l'autonomia e il senso di responsabilità delle studentesse e degli studenti, e garantisca omogeneità all'offerta formativa dell'istituzione scolastica, al Piano delle Competenze Digitali Europeo (European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu" - CE CCR, European Union, 2017. DOI: 10.2760/159770) e italiano ("DIGICOMP") e al Piano Nazionale Scuola Digitale, nel rispetto dei traguardi di apprendimento fissati dalle Indicazioni nazionali per i diversi percorsi di studio, e degli obiettivi specifici di apprendimento individuati nel Curricolo d'istituto.
4. In particolare, il DIGICOMP raccomanda che le tecnologie siano proposte per garantire sempre:
 - accessibilità;
 - personalizzazione;
 - partecipazione attiva.Ciò è coerente con l'atto di indirizzo del PTOF.
5. I consigli di classe sono responsabili della progettazione e attuazione della didattica digitale in classe, ma, per il suo ruolo specifico, l'Animatore digitale e i docenti del Team di innovazione digitale garantiscono il necessario sostegno alla DDI, progettando e realizzando attività di formazione, condividendo linee guida e *tutorial*, definendo procedure; nonché attraverso attività di supporto, attività di alfabetizzazione digitale degli studenti e studentesse; e attività di confronto, condividendo ed incrementando una *repository* di unità di apprendimento o materiali utili.

Art. 3 - Curricolo verticale delle competenze digitali

1. In particolare, sono definite le competenze digitali da promuovere per studenti e studentesse secondo quanto suggerito nel Documento DIGICOMP (cit.) e secondo la scansione definita da AD e Team dell'Innovazione per il curricolo verticale della scuola, così come segue:

Curricolo Verticale delle competenze digitali

Ispirato a DigCompEdu e adattato per un percorso progressivo dalla classe quarta primaria alla terza SSPG.

Area di competenza	Classe 4-5 primaria (livello base – A1/A2)	Classe 1-2 media (livello medio – B1/B2)	Classe 3 media (livello avanzato – C1)
1. Alfabetizzazione ai media e ricerca delle informazioni	Accendere e spegnere i dispositivi; fare Log-In e Log-Out; aprire file e cartelle. Cercare immagini o testi con parole chiave.	Cercare informazioni mirate e salvarle in modo ordinato. Comprendere cosa significa “fonte attendibile”.	Analizzare, confrontare e citare fonti digitali. Organizzare materiali per progetti complessi.
2. Comunicazione e collaborazione digitale	Usare la piattaforma scolastica per leggere e inviare compiti. Comunicare in modo corretto nei commenti o chat scolastiche.	Collaborare in documenti condivisi. Usare piattaforme di condivisione con rispetto.	Gestire un piccolo progetto digitale di gruppo. Curare la propria identità e reputazione digitale.
3. Modifica e creazione di contenuti digitali	Editare e scrivere testi semplici al computer. Inserire immagini o tabelle.	Modificare contenuti e creare presentazioni, mappe o poster digitali. Integrare testi, immagini, audio, video.	Realizzare prodotti multimediali originali (video, podcast, mini-siti). Applicare norme sul copyright e citazioni.
4. Problem solving e creatività digitale	Risolvere semplici problemi (stampare, collegare, salvare).	Usare strumenti diversi per creare o rappresentare idee (coding, grafica, simulazioni).	Scegliere tecnologie adeguate per un compito e valutarne l'efficacia. Progettare soluzioni digitali creative e sostenibili.
5. Uso responsabile e sicurezza	Usare password sicure e non condividerle. Riconoscere comportamenti corretti e scorretti online.	Riflettere sul tempo trascorso online e sull'uso dei social. Segnalare contenuti inappropriati.	Promuovere comportamenti etici in rete. Prevenire rischi digitali (fake news, cyberbullismo, privacy).

Art. 4 - Rete, dispositivi e piattaforme digitali in dotazione e loro utilizzo

1. La **rete** wifi deve essere garantita in tutti gli ambienti dell'Istituto comprensivo; l'Istituto ha dotato gli ambienti di rete con il recente PNRR "Da cosa nasce scuola (Scuola 4.0)" (2022) e stipulato un accordo di manutenzione e assistenza con una ditta esterna, accordo di cui è garante il DS. Carenze in questo senso devono essere segnalate secondo i canali messi a disposizione dalla scuola per consentire interventi correttivi tempestivi.
2. Le piattaforme digitali istituzionali in dotazione all'Istituto sono
 - a. Il **Registro elettronico Nuvola**, che, tra le varie funzionalità, consente di gestire l'Agenda di classe, le valutazioni, le note e le sanzioni disciplinari, la Bacheca delle comunicazioni e dei colloqui. Gli insegnanti firmano il Registro elettronico di classe in corrispondenza delle ore di lezione svolte come da orario settimanale delle lezioni. Nelle note l'insegnante specifica l'argomento trattato e/o l'attività svolta, nonché gli assenti, le giustificazioni e i compiti (tenuto conto della nota ministeriale del 28 aprile 2025).
 - b. I **colloqui** individuali scuola famiglia sono creati e gestiti con Nuvola ma condotti con Google Meet (vedi oltre).
 - c. Il **workspace Google for Education**, fornito gratuitamente da Google con la possibilità di gestire illimitati account utente.

Il workspace in dotazione all'Istituto è associata al dominio della scuola (iccollecchio.edu.it) e comprende un insieme di applicazioni sviluppate direttamente da Google, alcune delle quali particolarmente spendibili in ambito didattico.

La piattaforma per la teleconferenza (o colloquio a distanza) è Google Meet.
3. Tutti i docenti e gli studenti dell'IC Guatelli dispongono di un **account** Google EDU Workspace: quando lo utilizzano su computer e device mobili della scuola o LIM, è importante che eseguano correttamente le procedure di Log-In e Log-Out. La password, qualora venga smarrita, si può recuperare chiedendo all'Amministratore di sistema (Animatore digitale o Segreteria o delegati), ma occorre averne massima cura, specialmente se si tende a usarla su dispositivi mobili.
4. Il **protocollo di creazione e gestione degli account** (per RE e Google EDU) è definito di comune accordo tra Team e Staff di dirigenza e comunicato ai docenti. Indicativamente, la segreteria alunni si occupa degli account dei genitori (RE) e degli alunni (Google EDU) e quella del personale degli account del personale (RE e Google EDU), con deleghe specifiche all'Animatore Digitale.
5. I docenti – tra di loro e con gli studenti – usano i **corsi di Google Classroom** come se fossero bacheche virtuali per la comunicazione, la condivisione e l'organizzazione di materiali utili. Per garantire il diritto alla disconnessione, è opportuno circoscrivere le comunicazioni all'orario di lavoro e assegnare per tempo determinate consegne.

La procedura è oggetto di annuali corsi di formazione interni e di tutorial sempre a disposizione di docenti e studenti. Naturalmente, è possibile condividere anche mediante Drive o Mail (o Google Chat), in ogni caso si suggeriscono strumenti all'interno della *suite* istituzionale. Altre piattaforme (es. WeSchool, Moodle, Whatsapp, ecc.) sono consentite solo come eccezionali o transitorie o per attività specifiche, se coerenti con la progettualità del docente.
6. Ci sono due laboratori di informatica, uno presso il plesso Verdi, con ventiquattro dispositivi semimobili, cablati; uno presso il plesso Galaverna, con dispositivi semimobili collegati wi-fi. L'uso dei laboratori e dei dispositivi ivi contenuti è disciplinato da un regolamento allegato al Regolamento di Istituto. L'accesso è consentito previa prenotazione.
7. Altri dispositivi della scuola sono accessibili a chiunque ne faccia regolare richiesta attraverso modulo specifico messo a disposizione; il DSGA o facente funzione registra la consegna e la riconsegna dello strumento. Sono a disposizione otto carrelli con numero variabile di dispositivi mobili (PC e tablet), uno dei quali ubicato nel plesso di Gaiano e uno "dedicato" ai docenti di sostegno.
8. L'uso del proprio dispositivo a scuola (BYOD) da parte degli studenti deve essere caldeggiato e consentito dal docente (PNSD, azione #6), se in accordo con i propri obiettivi didattici. Questi dispositivi accedono automaticamente alla rete della scuola.
9. Gli smartphone devono essere esclusi dalla rete wi-fi della scuola. Anche l'uso degli smartphone è disciplinato dal Regolamento di Istituto.

Art. 5 - Didattica

1. Il computer permette ai docenti di mostrare agli studenti contenuti digitali (reperiti in rete, modificati o del tutto auto-prodotti); ma permette anche ai ragazzi di organizzare contenuti. È altamente consigliato che in ogni unità didattica dove sia contemplato l'utilizzo del computer sia previsto un tempo in cui i ragazzi abbiano una parte attiva (di ricerca e/o di modifica e/o di produzione di materiale digitale). In particolare, la modifica e la produzione di oggetti digitali incrementa competenze cognitive di alto livello, come l'interpretazione e la creatività, oltre alle competenze digitali; se queste attività sono svolte in modo collaborativo, sono accresciute anche le competenze sociali e la motivazione.
2. Per le ricerche, docenti e insegnanti possono utilizzare i motori di ricerca o siti specifici: ogni docente dovrebbe avere una lista di siti da consigliare per svolgere attività di ricerca su argomenti pertinenti la sua disciplina. Nel caso di utilizzo libero di motori di ricerca, ricordiamo l'importanza di indicare browser "accessibili" e insegnare come selezionare i materiali.
3. *I software sono lo strumento principe della tecnologia didattica.* Per la modifica o la creazione *ex novo* di contenuti digitali, si può usufruire di una gamma amplissima di applicazioni. Sono altamente consigliate le applicazioni di Google workspace, altre web app didattiche (applicativi on line, che non prevedono alcuna installazione, es. Canva, Genially) e le app presenti di default (cioè pre-installate) nei dispositivi mobili (Pages, Keynote, iMovie, ecc.).
4. Per le "classiche" funzioni LIM (scrittura o disegno a mano libera, figure geometriche, mappe, ecc.) può essere utilizzato il software preinstallato sulle LIM medesime, oppure altre web con le stesse funzioni, come ClickUp, Miro, ClassroomScreen, ecc.).
5. Le TIC consentono di personalizzare la didattica; i computer e in particolare i tablet sono strumenti "compensativi" per definizione¹. Alcune funzioni delle procedure di condivisione consentono una certa personalizzazione nelle attività e nella comunicazione. Non solo è possibile creare corsi Classroom su unità didattiche specifiche, ma è possibile selezionare i destinatari delle comunicazioni e delle consegne a seconda delle attività e dei destinatari stessi; o creare asset specifici individualizzati, es. Moduli Google organizzati per sezioni. (Vedi anche Art. 11).
6. Tra le dotazioni, mentre il PC mobile è lo strumento principale per il lavoro in condivisione, l'iPad, ad es., si presta per la creazione di contenuti digitali non tradizionali e per la personalizzazione: ha molti strumenti per l'accessibilità, calibrati per "tipologie" di deficit (*visivo, uditivo, motorio*), che consentono ad esempio la lettura vocale, l'ingrandimento dei testi, la correzione della luminosità o dei colori, l'istruzione vocale della navigazione e delle procedure, la semplice consultazione delle definizioni o della traduzione delle parole, la dettatura (scrittura con la voce), il ricalco; poi ci sono app o web app che permettono a tutti di produrre mappe, podcast, video; e che arricchiscono la varietà delle possibilità, in modo che anche gli studenti più in difficoltà abbiano la possibilità di eseguire le consegne e progettare/organizzare contenuti. Gli iPad in dotazione alla scuola sono gestiti in modo centralizzato dall'AD o delegato congiuntamente con la ditta fornitrice (R-Store).
7. Per suggerimenti a tutti i livelli, l'Animatore digitale e il team della innovazione si devono considerare di supporto.

¹ "Tutti gli alunni che presentano bisogni educativi speciali (ossia particolari condizioni di difficoltà dovute a disabilità, disturbi specifici, svantaggio sociale, culturale o linguistico), devono avere pieno accesso agli apprendimenti e quindi devono poter usufruire di una didattica personalizzata, diversificata sulla base delle esigenze individuali e degli obiettivi formativi." (DM 2012 e CM 08/2013).

Art. 6 – Aspetti disciplinari relativi all'utilizzo degli strumenti digitali e la privacy

1. Il corpo docente e le famiglie prendono visione dell'Informativa sulla privacy dell'Istituto ai sensi dell'art. 13 del Regolamento UE 2016/679 (GDPR); sottoscrivono la dichiarazione liberatoria sull'utilizzo delle piattaforme telematiche dell'Istituto, comprendente anche l'accettazione dell'insieme di regole che disciplinano il comportamento delle studentesse e degli studenti in rapporto all'utilizzo degli strumenti digitali, ivi inclusa l'autorizzazione all'uso di dati personali quali video e immagini per uso didattico (interno o pubblico); sottoscrivono il Patto educativo di corresponsabilità che comprende impegni specifici per prevenire e contrastare eventuali fenomeni di bullismo e cyberbullismo (Legge n. 71 del 29/05/2017), e impegni riguardanti il presente documento.
2. La scuola, mediante il RSPP, garantisce la sicurezza delle piattaforme istituzionali. La scuola garantisce di fare quanto in suo potere per garantire la salvaguardia dei dati personali, attraverso procedure sicure e adeguata comunicazione interna.
3. La responsabilità di contenuti condivisi è personale.
4. Gli account personali (sia del Registro elettronico sia del workspace di Google) sono degli account di lavoro o di studio, pertanto è severamente proibito l'utilizzo delle loro applicazioni per motivi che esulano le attività didattiche, la comunicazione istituzionale della Scuola o la corretta e cordiale comunicazione personale o di gruppo tra insegnanti, studentesse e studenti, nel rispetto di ciascun membro della comunità scolastica, della sua privacy e del ruolo svolto.
5. In particolare, è assolutamente vietato diffondere immagini o registrazioni relative alle persone che partecipano alle videolezioni, disturbare lo svolgimento delle stesse, utilizzare gli strumenti digitali per produrre e/o diffondere contenuti osceni o offensivi.
6. Il mancato rispetto di quanto stabilito nel presente Regolamento da parte delle studentesse e degli studenti può portare all'attribuzione di note disciplinari e all'immediata convocazione a colloquio dei genitori, e, nei casi più gravi, all'irrogazione di sanzioni disciplinari con conseguenze sulla valutazione intermedia e finale del comportamento. Il docente può valutare se fare utilizzare un dispositivo a chi non rispetta le norme di utilizzo.

Art. 7 - Valutazione

La competenza digitale compare in modo esplicito sia nelle Indicazioni nazionali 2012 (DM 254/2012) sia nella certificazione delle competenze aggiornata dal DM 14/2024, in linea con la Raccomandazione UE 2018:

“L'alunno utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie digitali per reperire, valutare, creare e condividere contenuti. Dimostra di saper scegliere strumenti adeguati per comunicare, apprendere e risolvere problemi in modo creativo e collaborativo, rispettando principi di sicurezza, privacy e legalità.”

1. Tale valutazione deve essere descritta in modo esplicito nel profilo delle competenze in uscita della SSPG, definita collegialmente dal CdC, tenuto conto delle attività svolte e degli indicatori così come suggeriti nel Curricolo verticale delle competenze digitali (Art. 3).
2. Le competenze digitali possono essere valutate all'interno degli obiettivi disciplinari, secondo quanto l'attività svolta dal docente definisce l'impatto delle prime sui secondi e dunque utilizzando le stesse rubriche di valutazione elaborate all'interno dei diversi dipartimenti disciplinari e i livelli indicati nel Curricolo verticale, tenendo conto delle eventuali difficoltà oggettive e personali, e del grado di maturazione personale raggiunto.
3. La valutazione degli apprendimenti realizzati con la DDI dalle studentesse e dagli studenti con bisogni educativi speciali è condotta sulla base dei criteri e degli strumenti definiti e concordati nei Piani didattici personalizzati e nei Piani educativi individualizzati.

Art. 8 - Attività di insegnamento in caso di quarantena, isolamento domiciliare o fragilità

1. In merito alla possibilità per il personale docente di erogare lezioni a distanza per studenti in condizione di fragilità, individuati come degenti ospedalieri o a domicilio a cura del Medico competente, per garantire il diritto all'istruzione, si seguiranno le indicazioni definite in collegio, dal DS e compatibilmente con l'CCNL.

Art. 9 – Supporto alle famiglie prive di strumenti digitali

1. Al fine di offrire un supporto alle famiglie prive di strumenti digitali è istituito un servizio di comodato d'uso gratuito di personal computer e altri dispositivi digitali, per favorire la partecipazione delle studentesse e degli studenti alle attività.

Art. 10 – Organi collegiali

1. Anche le riunioni degli OOCC possono essere indette e condotte a distanza, qualora non comportino delibere; per esempio possono essere svolti a distanza incontri di commissione, incontri formativi o GLO, secondo quanto concordato e ritenuto opportuno, con lo strumento Google Meet.
2. Le presenze possono essere registrate a distanza, digitalmente (per es. su Google Moduli o su un Documento Google condiviso in modalità di modifica temporanea con utenti specifici); le firme per i documenti devono essere fatte in presenza o inoltrate digitalmente ma secondo procedure che garantiscono la sicurezza, a norma di legge.

Art. 11 – L'Intelligenza artificiale a scuola

L'intelligenza artificiale (AI) è la capacità di un computer o di una macchina di svolgere compiti che normalmente richiedono l'intelligenza umana, come capire il linguaggio, imparare dall'esperienza, risolvere problemi o prendere decisioni. L'AI generativa, in particolare, offre grandi opportunità didattiche, aiutando studenti e docenti a creare testi, immagini, mappe e quiz in modo rapido, personalizzando spiegazioni in base ai bisogni individuali e stimolando la creatività e la riflessione critica. Tuttavia, comporta anche rischi: può ridurre l'impegno personale e la capacità di scrittura o ragionamento autonomo, diffondere contenuti errati o parziali, e sollevare problemi di plagio, privacy e dipendenza tecnologica. Serve quindi un uso guidato e consapevole, in cui l'AI supporta l'apprendimento, ma non lo sostituisce.

Il Ministero ha pubblicato, con il Decreto 166/2025, le prime Linee Guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle scuole, che definiscono un quadro di riferimento per l'utilizzo dell'AI.

Nel documento emergono tre assi centrali:

- I. Tutela della privacy e dei dati personali**
Le linee guida pongono l'accento sulla protezione dei dati degli studenti e sul rispetto della normativa europea e nazionale in materia, tra cui il Regolamento (UE) 2024/1689 (AI Act) e il Regolamento generale sulla protezione dei dati (GDPR). Le scuole sono classificate come “deployer” di sistemi AI: questo significa che assumono responsabilità attive nella scelta, nell'uso e nel controllo degli strumenti.
- II. Uso etico e trasparente dell'AI**
Il Ministero sottolinea che l'AI deve essere al servizio della persona e non sostituirsi a processi decisionali fondamentali senza supervisione umana. È vietato l'uso di sistemi di AI che effettuino profilazioni automatiche o analisi emozionali degli alunni senza adeguate garanzie.
- III. Integrazione nell'organizzazione e nella didattica scolastica, con formazione dedicata**
Le linee guida richiedono che le scuole non solo adottino tecnologie AI, ma che attivino anche processi di formazione del personale, valutazione di impatto (“impact assessment”) e pianificazione dell'uso. Il documento diventa un riferimento anche per il aggiornamento del documento di offerta formativa (PTOF), che deve includere in modo coerente le scelte sull'AI.

Le istituzioni scolastiche:

- a. devono valutare i rischi connessi all'adozione di sistemi AI, prima di attivarli.;
- b. devono garantire che gli studenti e le famiglie siano informati dell'uso di IA e abbiano modo di esercitare diritti di opposizione/consenso rispetto all'uso dei loro dati.
- c. Le scelte sull'AI devono essere inserite nei documenti strategici della scuola (es. PTOF, RAV) e non possono essere trattate come optional.
- d. proporre una formazione del personale docente e dirigenziale, e un monitoraggio dell'efficacia degli strumenti AI in uso.

Anche se le linee guida aprono alla tecnologia, la forte enfasi posta sulla sicurezza, governance e diritti fa capire che il Ministero considera l'AI prima di tutto come una questione di organizzazione e regolazione, più che di immediate applicazioni didattiche innovative..

In riferimento a ciò è stato elaborato un Regolamento per l'utilizzo di Sistemi di Intelligenza Artificiale nella Didattica, a cura del RSPP e della Dirigenza, nel quale si garantisce:

- la conformità alle normative, la trasparenza e l'accessibilità del sistema adottato; la valutazione dei rischi e l'assicurazione da parte del sistema adottato che sia incluso un DPA, che non siano utilizzati dati scolastici per addestrare il modello e che il sistema rientri nei parametri etici del RP;
- il consenso informato delle famiglie, cioè l'autorizzazione scritta dei genitori per l'uso di strumenti di AI;
- il coinvolgimento delle famiglie nei processi decisionali sull'adozione dei sistemi AI mediante incontri formativi, sondaggi, dichiarazioni trasparenti su fornitori e strumenti.
- che il sistema di AI opera in ambienti cloud certificato con crittografia end-to-end;
- che il sistema sia accessibile tramite autenticazione;
- che in caso di violazione dati, si applicano le procedure GDPR per la notifica al Garante entro 72 ore;
- la nomina di Referente scolastico;
- la nomina di una Commissione etica;
- una formazione specifica.

In riferimento alla didattica,

1. AD e Team dell'innovazione esortano i dipartimenti a parlare dell'uso dell'AI e di come ciò può condizionare e mettere in discussione alcune pratiche consolidate.
2. suggeriscono l'adozione di Google Gemini all'interno del piano Google EDU, perché in linea con le richieste del Ministero e del Regolamento per l'utilizzo di Sistemi di AI e nella Didattica
3. In linea generale, Google Workspace for Education, assieme alle sue applicazioni AI quali Gemini e NotebookLM, offre solide garanzie in termini di sicurezza dei dati, con alcune accortezze:
 - a. Google afferma che, se si utilizza un account scolastico/domain-managed, le interazioni con Gemini restano all'interno dell'organizzazione e non vengono condivise con altri utenti o aziende senza autorizzazione.
 - b. Per NotebookLM, Google dichiara esplicitamente che i dati dell'utente (file caricati, sorgenti) non sono utilizzati per addestrare modelli generativi esterni.
 - c. Le protezioni "enterprise-grade" (crittografia, politiche di accesso, controllo da parte degli amministratori) sono applicate anche a queste applicazioni IA nelle versioni Education.
 - d. Gli amministratori scolastici hanno la possibilità di gestire le impostazioni su Gemini e NotebookLM (abilitazione, conservazione dei dati, accessi).
4. Anche se i dati non vengono usati per "allenare" l'AI, gli utenti devono ugualmente adottare buone pratiche, per esempio evitare di caricare contenuti sensibili.
5. Ecco una lista ragionata di usi didattici dell'AI, che possono essere suggeriti anche agli studenti di SSPG, con esempi pratici e sfruttando **Gemini** e **NotebookLM**:
 - a. personalizzare i contenuti di studio: l'AI può adattare testi, spiegazioni o esercizi in base al livello e allo stile di apprendimento dello studente. *Esempio*: un docente carica un testo di storia

su NotebookLM e chiede all'AI di riscriverlo per studenti con DSA, o di creare una versione semplificata con glossario dei termini complessi.

- b. Creare attività e giochi didattici: l'AI può generare quiz, cruciverba, giochi di logica o escape room educative in pochi secondi. *Esempio*: chiedere a Gemini di creare un gioco a punti con domande di grammatica o un mini quiz interattivo di geografia con livelli di difficoltà crescente.
 - c. Semplificare e spiegare contenuti complessi: l'AI è ottima per riscrivere testi complessi in forma più accessibile, con esempi e analogie. *Esempio*: chiedere una spiegazione “come se avessi 11 anni” di un concetto scientifico.
 - d. Generare mappe concettuali e contenuti visuali: l'AI può creare schemi, diagrammi o suggerire strutture visive per organizzare idee. *Esempio*: “Crea una mappa concettuale su un argomento scientifico con tre livelli di approfondimento.”
 - e. Analizzare e confrontare grandi quantità di dati: l'AI può riassumere e mettere a confronto siti, documenti, tabelle o fonti multiple (soprattutto questo è lo specifico di NotebookLM); *Esempio*: in storia, confrontare tre fonti sullo stesso evento.
6. (dal Regolamento per l'utilizzo di Sistemi di Intelligenza Artificiale nella Didattica) “Ogni elaborato prodotto con IA generativa (es. Gemini) deve riportare in calce l'indicazione dello strumento usato, l'eventuale prompt inserito e la dichiarazione dell'autore umano che se ne assume la responsabilità educativa”.
 7. Per promuovere l'uso critico dell'AI, occorrerà limitare progressivamente le attività produttive a casa e puntare sul lavoro in classe.
 8. La scuola inserirà moduli formativi appositi su AI nel piano formativo di inizio anno, accanto alla formazione sul RE e su Google Workspace.