



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA CALABRIA
Liceo Classico Statale "Pitagora"

Allegato D – Vademecum IA per le Famiglie

Utilizzo dell'intelligenza artificiale all'interno della comunità scolastica

Il Regolamento (UE) 2024/1689 sull'intelligenza artificiale (AI Act), entrato in vigore il 1° agosto 2024, si applica in modo graduale. Dal 2 febbraio 2025 sono operativi il divieto delle pratiche di IA considerate a rischio inaccettabile (art. 5) e l'obbligo di alfabetizzazione in materia di IA (art. 4). Le indicazioni che seguono traducono questi principi per docenti, studenti, personale ATA e famiglie, con particolare attenzione alle applicazioni basate su modelli linguistici di grandi dimensioni (LLM), come quelli della famiglia GPT.

Il quadro europeo è illustrato alla pagina

<https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/regulatory-framework-ai>

L'art. 4 impone a chi utilizza sistemi di IA nell'ambito della propria attività, e quindi anche nella scuola, di adottare misure per garantire un livello sufficiente di alfabetizzazione in materia di IA del personale che li utilizza. L'istituto estende questo impegno agli studenti, attraverso l'educazione civica digitale, come previsto dal Piano d'Istituto.

1. Contesto scolastico

La maggior parte delle applicazioni di IA prevede un'età minima di utilizzo. Il D.Lgs. 196/2003, all'art. 2-quinquies, fissa a 14 anni l'età a partire dalla quale il minore può prestare il consenso al trattamento dei propri dati personali nei servizi della società dell'informazione. La legge 23 settembre 2025, n. 132, all'art. 4, comma 4, stabilisce inoltre che sotto i 14 anni l'accesso alle tecnologie di IA richiede il consenso di chi esercita la responsabilità genitoriale.

Età minima indicata dai fornitori per l'uso dei servizi commerciali con account personale:

Applicazione	Età minima per la licenza d'uso
Copilot (Microsoft)	18 anni
Claude (Anthropic)	18 anni
ChatGPT (OpenAI)	13 anni
Gemini (Google)	13 anni
DALL·E (OpenAI)	13 anni
Perplexity (Perplexity AI)	13 anni

I limiti sono fissati dai fornitori, possono variare nel tempo e non equivalgono a un'autorizzazione all'uso scolastico. A scuola si utilizzano esclusivamente gli strumenti autorizzati dall'istituto, con l'account istituzionale (Allegato A).



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA CALABRIA
Liceo Classico Statale "Pitagora"

a) L'uso didattico e organizzativo da parte dei docenti deve:

- rispettare le normative vigenti (AI Act e GDPR), le disposizioni della scuola per la tutela della privacy e il divieto di inserire nei prompt dati personali degli studenti;
- avvalersi esclusivamente degli strumenti autorizzati dall'istituto (Allegato A), tenendo conto dei limiti di età stabiliti dai fornitori e dalle norme vigenti;
- essere coerente con le previsioni del PTOF e del Piano d'Istituto per l'IA in merito all'adozione dei materiali didattici;
- essere gratuito per studenti e famiglie, salvo strumenti approvati secondo procedure condivise;
- essere supportato da specifici corsi di formazione, organizzati dall'istituto o da enti accreditati, sulle competenze tecniche, sugli aspetti etici e legali, sulle metodologie didattiche per l'integrazione dell'IA e sulla valutazione critica degli elaborati prodotti con l'IA;
- essere documentato nella programmazione didattica, specificando strumenti, obiettivi e modalità di valutazione degli eventuali risultati.

b) L'uso dell'IA per attività istituzionali e per la produzione di documenti e atti deve:

- essere conforme alle norme in vigore sulla tutela della privacy e sulla sicurezza dei dati e dei sistemi informatici;
- individuare un responsabile del contenuto dei documenti prodotti;
- lasciare sempre alle persone la responsabilità delle decisioni.

Non è in ogni caso consentito l'uso dell'IA per l'identificazione biometrica remota delle persone, per le decisioni sull'accesso o sull'ammissione all'istituto, per l'assunzione o la selezione del personale, per il monitoraggio e la rilevazione di comportamenti vietati degli studenti durante le prove, per il riconoscimento delle emozioni.

c) L'uso dell'IA da parte degli studenti deve:

- essere guidato dal docente, che sceglie tra gli strumenti autorizzati dall'istituto quelli adatti all'attività e all'età degli studenti;
- rispettare le norme in vigore e le disposizioni della scuola sulla tutela della privacy e sulla sicurezza dei dati e dei sistemi informatici, anche quando avviene fuori dalla scuola;
- rispettare la regola della trasparenza: l'uso dell'IA va **sempre** dichiarato negli elaborati, secondo il modello dell'Allegato C, nel rispetto della proprietà intellettuale e delle regole contro il plagio;
- riconoscere nello studente il responsabile, anche sul piano disciplinare, dei materiali che produce con l'IA;



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA CALABRIA
Liceo Classico Statale "Pitagora"

- prevedere, in conformità al PDP o al PEI, modalità di utilizzo specifiche per gli studenti con bisogni educativi speciali, come la sintesi vocale, il supporto alla scrittura o la generazione di mappe.

L'uso degli strumenti istituzionali da casa, previsto per il triennio, è disciplinato dal Piano e dal regolamento d'uso. Dell'uso di strumenti di IA diversi da quelli autorizzati dalla scuola, al di fuori dell'orario scolastico, rispondono i genitori.

2. Vademecum per studenti e famiglie

Si tratta di un patto di alleanza educativa tra genitori e figli, adottato per regolare l'uso della tecnologia. Non va inteso come un insieme di divieti, ma come un quadro condiviso di valori.

Gli strumenti della scuola e i diritti delle famiglie

- A scuola si usano solo gli strumenti autorizzati, con l'account istituzionale: per ora l'app Gemini e NotebookLM di Google Workspace for Education.
- Nel primo biennio l'IA si può usare in classe, ma sotto la guida e il controllo del docente. Da gennaio 2027 gli studenti del triennio possono usare, anche da casa, le risorse preparate dai docenti.
- Con l'account della scuola i dati non sono usati per addestrare i modelli. Con un account personale queste garanzie non valgono: prima di ogni utilizzo va verificato l'account attivo.
- Sotto i 14 anni serve il consenso dei genitori.
- Le famiglie possono chiedere in qualsiasi momento che il proprio figlio non sia abilitato agli strumenti di IA, scrivendo a KRPC02000L@istruzione.it con il modulo della scuola. La scelta non ha alcuna conseguenza sulla valutazione.

FARE	NON FARE
Usare esclusivamente strumenti di IA approvati dalla scuola	Utilizzare l'IA senza il permesso esplicito dell'insegnante
Accedere agli strumenti di IA con l'account istituzionale	Presentare come proprio un lavoro prodotto con l'IA o non dichiararne l'uso
Dichiarare quando si utilizza l'IA per compiti o ricerche (TRASPARENZA)	Utilizzare l'IA durante una verifica, o per farle svolgere un compito, se il docente non l'ha previsto
Ridurre al minimo i dati inseriti negli strumenti di IA	Usare un account personale per le attività scolastiche
Verificare che le risposte dell'IA siano corrette o se presentino imprecisioni (SPIRITO CRITICO)	Condividere le proprie credenziali con altri



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA CALABRIA
Liceo Classico Statale "Pitagora"

FARE	NON FARE
Cancellare periodicamente i dati non necessari	Inserire nei prompt dati anagrafici, indirizzi, foto o documenti riservati, propri o altrui (RISPETTO DELLA PRIVACY)
Individuare momenti della giornata e luoghi neutrali in cui spegnere i dispositivi	Utilizzare l'IA per creare contenuti offensivi o denigratori (ETICA)
Comunicare subito ai genitori eventuali anomalie, siti sospetti o notizie false (CONFRONTO)	Creare o diffondere immagini, video o audio falsi di altre persone: può costituire reato

3. Glossario

Agente (agent): sistema di IA che esegue compiti in modo autonomo, con un intervento umano limitato, in un ambiente virtuale o fisico.

AGI (Artificial General Intelligence): IA ipotetica con capacità cognitive pari o superiori a quelle umane.

Algoritmo: sequenza logica di istruzioni che un computer segue per risolvere un problema o eseguire un calcolo.

Allucinazione: errore tipico dei modelli linguistici, che inventano fatti o citazioni errati o inesistenti presentandoli con sicurezza e in tono autorevole.

Bias: pregiudizio algoritmico, causato da dati di addestramento parziali o stereotipati, che produce effetti discriminatori.

Big Data: enorme quantità di dati digitali, necessaria per addestrare le intelligenze artificiali moderne.

Chatbot: interfaccia che permette di dialogare con un'IA (ad esempio Gemini, ChatGPT o Claude).

Computer Vision: capacità di un computer di riconoscere ed elaborare oggetti in immagini e video.

Copyright: diritto d'autore. È aperto il dibattito sull'uso di opere umane per addestrare l'IA e sulla titolarità dei contenuti generati dalle macchine.

Data Set: insieme di informazioni (ad esempio tutti i libri di una biblioteca) usate per addestrare un modello.

Deep Learning: metodo di machine learning basato su reti neurali artificiali profonde, ispirate alla struttura del cervello.

Deepfake: contenuto multimediale (foto, video o audio) generato o alterato con l'IA che riproduce in modo realistico persone, voci o eventi mai avvenuti. Può essere usato per truffare o disinformare; la diffusione di deepfake che arrecano danno a una persona è un reato (art. 612-quater del codice penale, introdotto dalla legge 132/2025).

Etica: riflessione sui principi morali da rispettare nell'uso delle tecnologie di intelligenza artificiale.



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA CALABRIA
Liceo Classico Statale "Pitagora"

GPT (Generative Pre-trained Transformer): tecnologia di IA basata sull'apprendimento profondo, capace di generare testi in modo automatico, sviluppata da OpenAI a partire dal 2018.

Intelligenza artificiale (IA o AI): secondo la definizione dell'AI Act, sistema automatizzato progettato per funzionare con livelli di autonomia variabili che, per obiettivi espliciti o impliciti, deduce dall'input ricevuto come generare output quali previsioni, contenuti, raccomandazioni o decisioni in grado di influenzare ambienti fisici o virtuali.

LLM (Large Language Model): modello linguistico di grandi dimensioni, addestrato su enormi quantità di testi per comprendere e generare linguaggio umano.

Machine Learning: apprendimento automatico: sistemi che migliorano le proprie prestazioni imparando dai dati, senza essere programmati per ogni azione.

Multimodalità: capacità di un'IA di gestire contemporaneamente diversi tipi di input (testo, immagini, audio).

Open Source: modelli di IA di cui sono resi pubblici il codice o i parametri (ad esempio Llama di Meta o i modelli di Mistral AI); più raramente sono pubblici anche i dati di addestramento.

Prompt: istruzione o domanda rivolta all'IA.

Prompt Engineering: capacità di scrivere prompt strutturati per ottenere risultati migliori.

Strumenti di IA: programmi, agenti e sistemi informatici messi a disposizione da fornitori esterni o sviluppati all'interno della scuola.