PIANO D'ISTITUTO PER L'IA

IC 4 Annalena Tonelli di Forlì

Il **Piano d'Istituto per l'IA** è un documento che delinea l'approccio del nostro Istituto all'integrazione dell'Intelligenza Artificiale (IA) nel suo ambiente educativo e gestionale.



INDICE: **pag. 1**

1. Premessa e Visione Strategica **pag. 2**

2. Principi Etici e Linee Guida **pag. 3**

3. Aree di Applicazione dell'IA **pag. 4**

4. Formazione e Sviluppo **pag. 5**

5. Monitoraggio e Valutazione **pag. 8**

1. PREMESSA E VISIONE STRATEGICA

Linea dell'Istituto riguardo all'IA

La nostra adozione dell'Intelligenza Artificiale è guidata prevalentemente dal principio dell'**Universal Design for Learning (UDL)**, che mira a rimuovere le barriere e a offrire molteplici mezzi di utilizzo ed espressione per tutti gli studenti e dal **Social Emotional Learning (SEL)**, in quanto l'IA non è un sostituto del docente ma un potenziatore delle capacità didattiche umane che, automatizzando alcuni processi, permetterà così ai docenti di concentrarsi sul compito di coltivare le competenze emotive e le relazioni interpersonali in classe. Al personale ATA, invece, permetterà di dedicarsi al supporto e all'assistenza personalizzata all'utenza, velocizzandolo su alcune incombenze gestionali di routine.

Obiettivi

1. **Successo formativo degli studenti:** Sfruttare l'IA per l'analisi, l'approfondimento e la differenziazione, garantendo percorsi di apprendimento individualizzati (rispettando i ritmi e gli stili di apprendimento di ciascun alunno).
2. **Potenziamento del Docente:** Ridurre il carico amministrativo e burocratico del corpo docente per dedicare il tempo risparmiato verso la progettazione pedagogica di qualità e l'interazione diretta con gli studenti (UDL, SEL e METODOLOGIE ATTIVE).
3. **Allineamento PNRR/PNSD:** L'integrazione dell'IA rappresenta l'attuazione concreta delle linee guida nazionali ed europee (DigCompEdu) per la trasformazione digitale della didattica.
4. **Potenziamento del Personale ATA:** Migliorare l'efficienza della Segreteria attraverso l'automazione della gestione documentale e delle comunicazioni standardizzate, aumentando il supporto alla dirigenza.

Finalità

Il **docente** potrà dedicare la maggior parte del tempo e le proprie energie professionali alla cura delle relazioni, alla gestione delle dinamiche di gruppo e alla promozione delle competenze socio-emotive (SEL), mentre la tecnologia supporterà il lavoro dei docenti garantendo materiali didattici sempre più accessibili, rielaborati e personalizzati. Gli **studenti**, interagendo con un ambiente didattico inclusivo e supportato, acquisiranno una formazione completa, acquisiranno competenze maggiori e matureranno un uso critico e consapevole dell'Intelligenza Artificiale, diventando cittadini digitali competenti. Contemporaneamente, il **Personale ATA** sarà sollevato dalle attività ripetitive per fornire un supporto amministrativo più strategico e un servizio di assistenza personalizzato e di maggior qualità all'utenza.

2. PRINCIPI ETICI E LINEE GUIDA

La comunità scolastica (docenti, personale ATA, studenti) si impegna a utilizzare l'IA con **responsabilità**, seguendo **regole chiare**, per **proteggere la fiducia** e l'**onestà** di tutti a scuola.

- **Equità e Inclusione:** L'IA deve essere uno strumento per l'inclusione, non un ostacolo. Ha il compito di generare materiali in **formati alternativi** (audio, immagini semplificate, testi ad alta leggibilità, mappe concettuali) per **supportare tutti gli studenti**, garantendo la piena applicazione dell'**Universal Design for Learning (UDL)**.

- **Trasparenza:** I docenti devono essere formati per comunicare in modo chiaro **quali strumenti dell'IA** sono stati utilizzati per la valutazione o la creazione di contenuti e perché. Si ribadisce che la funzione dell'IA è di **supporto alla progettazione** e **mai di giudizio** autonomo sul merito dello studente.

- **Privacy e Sicurezza dei Dati:** È obbligatorio utilizzare **solo piattaforme di IA** che garantiscano il pieno rispetto del **GDPR** (Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati). I **dati personali** degli studenti (es. progressi di apprendimento individuali) **non saranno mai caricati** su strumenti IA generativi esterni e non autorizzati dall'Istituto.

- **Responsabilità Umana:** Ogni elemento generato dall'IA (quiz, sintesi, feedback) dovrà essere sistematicamente **revisionato e validato dal docente**. La **valutazione formativa e sommativa** rimane una **decisione esclusiva e non delegabile** e il docente ne detiene la piena responsabilità etica, pedagogica e legale.

- **Sviluppo di Competenze (DigCompEdu):** L'Istituto si impegna a garantire la **formazione continua dei docenti e del personale ATA sull'IA**, in linea con il DigCompEdu, per integrare nei curricoli l'educazione all'uso critico e consapevole dell'IA, **trasformando gli studenti in cittadini digitali competenti.**

- **Priorità all'Interazione Umana:** L'IA deve essere utilizzata per fornire supporto al lavoro, liberando il tempo di docenti e Personale ATA. Questo tempo deve essere reinvestito nella **cura delle relazioni** e nell'**interazione umana diretta**, essenziale per lo sviluppo delle competenze **Socio-Emotive (SEL)** degli studenti e per la **qualità e personalizzazione** del servizio all'utenza, funzioni che richiedono un **giudizio professionale** insostituibile.

3. AREE DI APPLICAZIONE DELL'IA

L'IA verrà integrata nei seguenti ambiti, con priorità al miglioramento metodologico.

a. Didattica e Apprendimento

- **Personalizzazione (UDL):** Strumenti dell'IA che analizzano le risposte degli studenti e suggeriscono esercizi di potenziamento o recupero. Ad esempio: riorganizzazione automatica di un testo di studio in una mappa concettuale semplificata o in un gioco, ad es. un quiz, un cruciverba ecc.
- **Valutazione Formativa:** Utilizzo di piattaforme che analizzano i risultati di quiz a risposta chiusa (automatizzando la correzione) e forniscono al docente una panoramica immediata delle aree di competenza da rinforzare a livello di classe o individuale.
- **Creazione di Contenuti:** L'IA sarà utilizzata per supportare la progettazione, creando rapidamente materiali didattici completi (quiz, attività, lezioni di approfondimento) e Compiti di Realtà originali, con una priorità sulla produzione di schemi e mappe conformi ai bisogni di alta leggibilità in linea con l'UDL.

b. Supporto ai Docenti

- **Automatizzazione Amministrativa:** Generazione assistita di relazioni, verbali o documenti standardizzati.
- **Progettazione (UDA e Lezioni):** Utilizzo di IA per generare lezioni, Unità Didattiche di Apprendimento, suggerendo collegamenti interdisciplinari (anche verticalità tra i cicli) e attività coerenti con i traguardi di competenza specifici per ogni grado di scuola.

c. Amministrazione e Gestione

- **Analisi dei Dati:** Strumenti di analisi dei dati amministrativi complessi (es. monitoraggio degli adempimenti legati al PNRR, gestione dei fascicoli del personale, statistiche su assenze e permessi).
- **Comunicazioni:** Implementare sistemi di risposta automatica avanzata per la gestione autonoma delle richieste informative standard (es. orari, procedure ecc.), liberando il Personale ATA per l'assistenza personalizzata e la risoluzione dei casi complessi che richiedono interazione umana.

4. FORMAZIONE E SVILUPPO

Il successo del Piano d'Istituto sull'IA dipende dalla preparazione critica e metodologica della comunità dei docenti, degli studenti, dei genitori e del personale ATA. Il piano di formazione si ispira al modello **DigCompEdu**.

Destinatari	Formazione	Argomento e Attività
Docenti	**Alfabetizzazione IA:** comprensione di *cosa è* e *cosa non è* l'IA. Uso etico e consapevole. **Creazione di istruzioni per le attività didattiche:** come formulare richieste efficaci all'IA per ottenere materiali di alta qualità e integrazione nelle metodologie attive.	**Competenze DigCompEdu:** saper selezionare, modificare e valutare criticamente i contenuti generati dall'IA. **Metodologie Attive:** Integrazione nelle metodologie didattiche dell'Universal Design for Learning, del Social Emotional Learning della Gamification, del Cooperative Learning, del Project Based Learning, della Flipped Classroom ecc. *(Vedi tabella di spiegazione e approfondimenti).* **Uso pratico dell'IA** come assistente di ricerca e creazione di lezioni e attività per gli studenti.
Studenti	**Alfabetizzazione all'IA e Cittadinanza Digitale:** lezioni pratiche su cos'è e su come usare l'IA come strumento di studio, mantenendo lo spirito critico.	**UDL e SEL:** Sviluppo del pensiero critico e della capacità di verifica delle fonti.
Genitori	**Incontri informativi** per rassicurare sulla sicurezza dei dati (GDPR) e presentare i benefici dell'IA nel percorso di apprendimento dei figli. ***Accento sui benefici della personalizzazione (medolo UDL e SEL).***	**Incontri di coinvolgimento e trasparenza.**

Personale ATA di Segreteria	**Alfabetizzazione IA:** comprensione di *cosa è* e *cosa non è* l'IA. Uso etico e consapevole. **Creazione di istruzioni per le attività amministrative:** come organizzare in modo efficace il lavoro di segreteria al fine di risultare più efficiente.	**Competenze DigCompEdu:** saper selezionare, modificare e valutare criticamente i contenuti generati dall'IA. **Attività di organizzazione e gestione delle attività.**

Tabella integrativa sulle METODOLOGIE ATTIVE maggiormente usate dall'Istituto.

Termine Originale (EN)	Traduzione in Italiano (IT)	Breve Spiegazione Metodologica
Universal Design for Learning (UDL)	**Progettazione Universale per l'Apprendimento**	Approccio basato sulla **progettazione flessibile di obiettivi, metodi e materiali**, per rimuovere le barriere e offrire a tutti gli studenti molteplici mezzi per accedere all'apprendimento. **È la base dell'inclusione.**
Social Emotional Learning (SEL)	**Apprendimento Socio-Emotivo**	Processo di sviluppo delle **competenze emotive e sociali** (autoconsapevolezza, autogestione, consapevolezza sociale, capacità relazionali e decisioni responsabili) **per il benessere e il successo nella vita.**
Gamification	**Gamificazione**	L'utilizzo di **elementi tipici del gioco** (punti, livelli, classifiche, sfide) in contesti non ludici (come la didattica) **per aumentare la motivazione e la partecipazione.**
Cooperative Learning (CL)	**Apprendimento Cooperativo**	Metodologia che prevede che gli studenti **lavorino in piccoli gruppi eterogenei per raggiungere un obiettivo comune**, promuovendo **le responsabilità collettive ed individuali.**
Project Based Learning (PBL)	**Apprendimento Basato su Progetti/ Compito di Realtà**	Approccio didattico in cui gli studenti acquisiscono **conoscenze e abilità** lavorando per **indagare e rispondere a un problema complesso o a una sfida autentica.**

Flipped Classroom	**Classe Rovesciata o Lezione Capovolta**	Metodologia in cui **i contenuti e le informazioni di base vengono acquisiti individualmente e prima della lezione** (spesso a casa tramite materiali digitali o forniti dal docente), mentre il tempo **in classe è dedicato ad attività pratiche, discussioni e applicazione guidata.**
Learning by Doing	**Imparare Facendo**	Metodologia in cui l'apprendimento avviene attraverso **l'esperienza pratica e la manipolazione di materiali** (idea di Laboratorio).
Tinkering e Making	**"Armeggiare/Sperimentare" e Fare**	**Attività di creazione e sperimentazione** libera e non con materiali diversi per comprendere il loro funzionamento, incoraggiando la creatività e il problem solving.
Debate	**Dibattito**	Strutturare una **discussione in cui gli studenti argomentano pro e contro su un determinato tema**, sviluppando il pensiero critico e le capacità relazionali (SEL).
Role-Playing	**Gioco di Ruolo**	**Simulare situazioni reali o storiche** per comprendere prospettive diverse (ottimo per lo sviluppo della consapevolezza sociale).
Peer Education/Tutoring	**Educazione tra Pari**	**Gli studenti più competenti aiutano i loro compagni**, consolidando la loro conoscenza e sviluppando la responsabilità.

5. MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

Il Piano d'Istituto dell'IA è un documento **dinamico** che richiede una valutazione continua per assicurare che le risorse investite portino a miglioramenti efficaci.

Indicatori di successo

1. Impatto sull'apprendimento degli studenti:

- Riduzione del *gap di apprendimento* tra studenti con ritmi diversi.
- Aumento del coinvolgimento e delle competenze di tutti gli studenti.

2. Efficienza del docente:

- Riduzione del tempo medio dedicato alla correzione, alla preparazione di lezioni e alla creazione di documenti burocratici.
- Aumento del numero di attività che integrano metodologie attive.

3. Efficienza del personale ATA di segreteria:

- Riduzione del tempo medio dedicato per la creazione e la gestione dei documenti a elevata ripetitività.
- Aumento dell'accuratezza e della tempestività nella gestione, produzione e analisi di dati e documentazione (es. assenze, monitoraggio PNRR ecc.).

Valutazione periodica

- **Valutazione annuale:** Raccolta di feedback tramite questionari ai docenti sull'usabilità e l'efficacia degli strumenti IA adottati.
- **Aggiornamento Annuale e/o Triennale:** Il Piano sarà rivisto e aggiornato dall'Animatore Digitale per recepire i progressi tecnologici e le nuove direttive nazionali (DigCompEdu 2 e successivi).