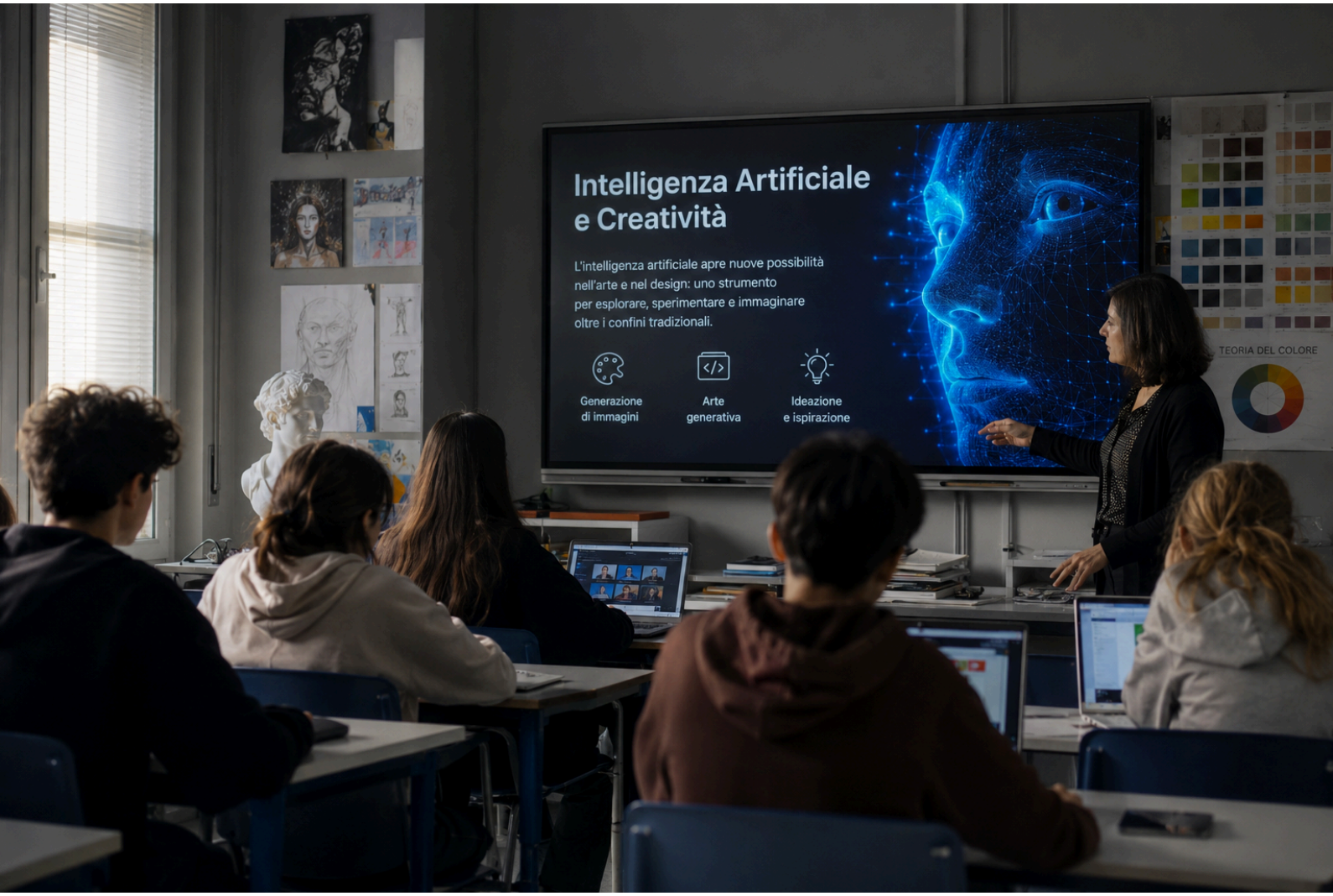


LICEO ARTISTICO
STATALE DI LATINA
MICHELANGELO
BUONARROTI

PIANO DI UTILIZZO DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

(P.U.I.A.)

Liceo Artistico Statale di Latina “Michelangelo Buonarroti”

A. S. 2026 - 2027

Sommario

1. Premessa e quadro normativo di riferimento
   1.1 Introduzione e contesto d'Istituto
   1.2 Riferimenti normativi
   1.3 Raccordo con i documenti strategici (PTOF, RAV, PdM)
2. Visione pedagogica ed etica: l'IA nei laboratori artistici
   2.1 Centralità dell'atto creativo e approccio antropocentrico
   2.2 Il Decalogo Etico d'Istituto per l'uso dell'IA
3. Esempi di ambiti di applicazione e casi d'uso didattici per indirizzo
   3.1 Indirizzo Arti Figurative e Grafica
   3.2 Indirizzo Architettura, Ambiente, Design e Scenografia
   3.3 Indirizzo Audiovisivo e Multimediale
   3.4 Discipline Teoriche e di Indirizzo Comune
4. Esempi di applicazione dell'IA nell'attività gestionale e amministrativa (ATA)
5. Governance d'Istituto e Organigramma delle Responsabilità
6. Piano di formazione, Sicurezza dei dati e Privacy
   6.1 Sicurezza dei software autorizzati
   6.2 Piano di Formazione Interno
7. Monitoraggio, valutazione e revisione periodica
8. Bibliografia e sitografia

1. Premessa e quadro normativo di riferimento

1.1 Introduzione e contesto d'Istituto

L'introduzione dei Sistemi di Intelligenza Artificiale (SIA) all'interno del Liceo Artistico "Michelangelo Buonarroti" rappresenta una tappa fondamentale della transizione digitale dell'istituto. L'obiettivo primario non è la mera automazione dei processi, bensì il governo di questa tecnologia in chiave antropocentrica, etica e orientata allo sviluppo del pensiero critico e della creatività. Nell'ambito di un liceo artistico, l'IA ridefinisce il concetto stesso di *medium* espressivo, ponendo la scuola di fronte alla necessità di guidare gli studenti nell'ibridazione tra tecniche tradizionali e computazionali.

1.2 Riferimenti normativi

Il presente Piano è redatto in conformità con la normativa europea e nazionale vigente:

- Regolamento (UE) 2024/1689 (AI Act): Classificazione dei sistemi di IA in base al rischio e divieto assoluto di pratiche di profilazione o tracciamento biometrico non autorizzato all'interno delle mura scolastiche.
- Regolamento (UE) 2016/679 (GDPR): Tutela assoluta dei dati personali e sensibili di minori e personale scolastico.
- Legge n. 132 del 23/09/2025: Disposizioni per l'introduzione dell'IA nella Pubblica Amministrazione e nel sistema scolastico italiano.
- Linee Guida MIM (2025): Orientamenti ministeriali per l'adozione consapevole dei sistemi di IA nelle istituzioni scolastiche.

1.3 Raccordo con i documenti strategici (PTOF, RAV, PdM)

Il P.U.I.A. è un allegato dinamico al Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF).
I suoi obiettivi si riflettono:

- Nel Rapporto di Autovalutazione (RAV), all'interno degli indicatori relativi alle Competenze Chiave Europee e Digitali.
- Nel Piano di Miglioramento (PdM), per la riduzione della dispersione scolastica implicita tramite metodologie didattiche personalizzate e inclusive.

2. Visione pedagogica ed etica: l'IA nei laboratori artistici

2.1 Centralità dell'atto creativo e approccio antropocentrico

L'Intelligenza Artificiale non sostituisce la creatività, la manualità o la sensibilità dell'artista, ma si configura come un *co-creatore computazionale* o un assistente alla progettazione. Il controllo e la direzione del processo creativo spettano unicamente all'essere umano. L'algoritmo non valida l'opera; è lo studente che ne orienta il senso critico, estetico e sociale.

2.2 Il programma etico d'Istituto per l'uso dell'IA

Ogni studente e docente è tenuto al rispetto delle seguenti linee guida etiche:

1. Trasparenza algoritmica: Ogni opera d'arte o progetto grafico prodotto in modo sostanziale dall'IA generativa deve essere dichiarato esplicitamente nei metadati o nella scheda tecnica dell'opera.
2. Tutela del Copyright e Originalità: È vietato l'uso di prompt espliciti volti a copiare pedissequamente lo stile di artisti contemporanei viventi senza il loro consenso.
3. Inclusione ed Equità: L'IA può essere usata come strumento di compensazione per studenti con Bisogni Educativi Speciali (BES) o Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA), facilitando la traduzione di concetti visivi complessi.
4. Verifica delle Fonti e Bias Estetici: Riconoscimento critico degli stereotipi culturali ed estetici presenti nei dataset di addestramento dei grandi modelli generativi (large language model e text-to-image).

3. Esempi di ambiti di applicazione e casi d'uso didattici per indirizzo

L'adozione dell'IA nella didattica d'istituto viene calibrata e declinata in base alle specificità dei laboratori dei diversi indirizzi di studio. Di seguito vengono riportati alcuni esempi di applicazione dell'IA al processo progettuale, declinato per gli indirizzi del Liceo Artistico:

3.1 Indirizzo Arti Figurative Grafico Pittorico, Plastico Pittorico e Grafica

- Fase di Concepting e Storyboarding: Utilizzo di modelli *Text-to-Image* (es. Midjourney, Stable Diffusion in locale) per generare moodboard, variazioni cromatiche rapide o studi di composizione prima dell'esecuzione pittorica o plastica tradizionale.

- Studio degli Stili storici: Analisi computazionale delle pennellate, delle palette e dei volumi di maestri del passato mediante algoritmi di visione artificiale.
- Uso dell'IA generativa per simulare l'interazione tra la luce artificiale e i pigmenti materici in un modello tridimensionale. Gli studenti possono prevedere come la scomposizione del colore e le texture a rilievo reagiranno alle diverse condizioni di illuminazione prima della stesura effettiva del colore sul supporto plastico.

3.2 Indirizzo Architettura, Ambiente, Design e Scenografia

- Design Generativo (Generative Design): Utilizzo di software CAD integrati con IA per ottimizzare le strutture architettoniche, riducendo l'uso dei materiali e calcolando in tempo reale l'impatto ambientale o l'efficienza energetica dei modelli 3D.
- Rendering e texturizzazione predittiva: Applicazione di algoritmi per accelerare i processi di calcolo delle luci e dei materiali nei plastici digitali.
- Design Generativo e Scenotecnica Predittiva (Generative & Structural Design): Utilizzo di software CAD e modellazione 3D integrati con IA per progettare strutture scenografiche complesse. L'algoritmo ottimizza il peso e i materiali dei praticabili (le strutture calpestabili) e delle quinte, calcolandone in tempo reale la resistenza statica, la facilità di montaggio/smontaggio e la modularità per i trasporti (tournée). Permette inoltre di simulare la reazione dei materiali scenici sotto sforzo o in movimento (es. scene rotanti o sospese).
- Rendering Illuminotecnico e Texturizzazione Predittiva: Applicazione di algoritmi di intelligenza artificiale per accelerare il calcolo di luci, ombre e proiezioni direttamente sui bozzetti digitali e sui modelli 3D della scena. Questo consente allo scenografo di prevedere istantaneamente come i diversi materiali e tessuti scenici reagiranno ai cambi di luce (es. gelatine, fari LED, proiezioni video) o di calcolare in tempo reale l'impatto visivo da diversi punti di vista della platea o della camera (linee di vista).

3.3 Indirizzo Audiovisivo e Multimediale

- Montaggio e Post-produzione assistita: Uso dell'IA per il tracciamento degli oggetti (tracking), la rimozione automatica dei difetti di pellicola/sensore e la stabilizzazione avanzata.
- Sound Design ed Audio Restoring: Algoritmi per l'isolamento delle tracce vocali, la riduzione dei rumori di fondo nei cortometraggi scolastici e la generazione di tappeti sonori d'ambiente non coperti da diritto d'autore.

3.4 Discipline Teoriche e di Indirizzo Comune

- Tutoraggio Adattivo nelle materie STEM e Umanistiche: Utilizzo di piattaforme didattiche protette che modulano la difficoltà degli esercizi e dei testi in base al livello di apprendimento dello studente, offrendo spiegazioni personalizzate in tempo reale.

4. Esempi di applicazione dell'IA nell'attività gestionale e amministrativa (ATA)

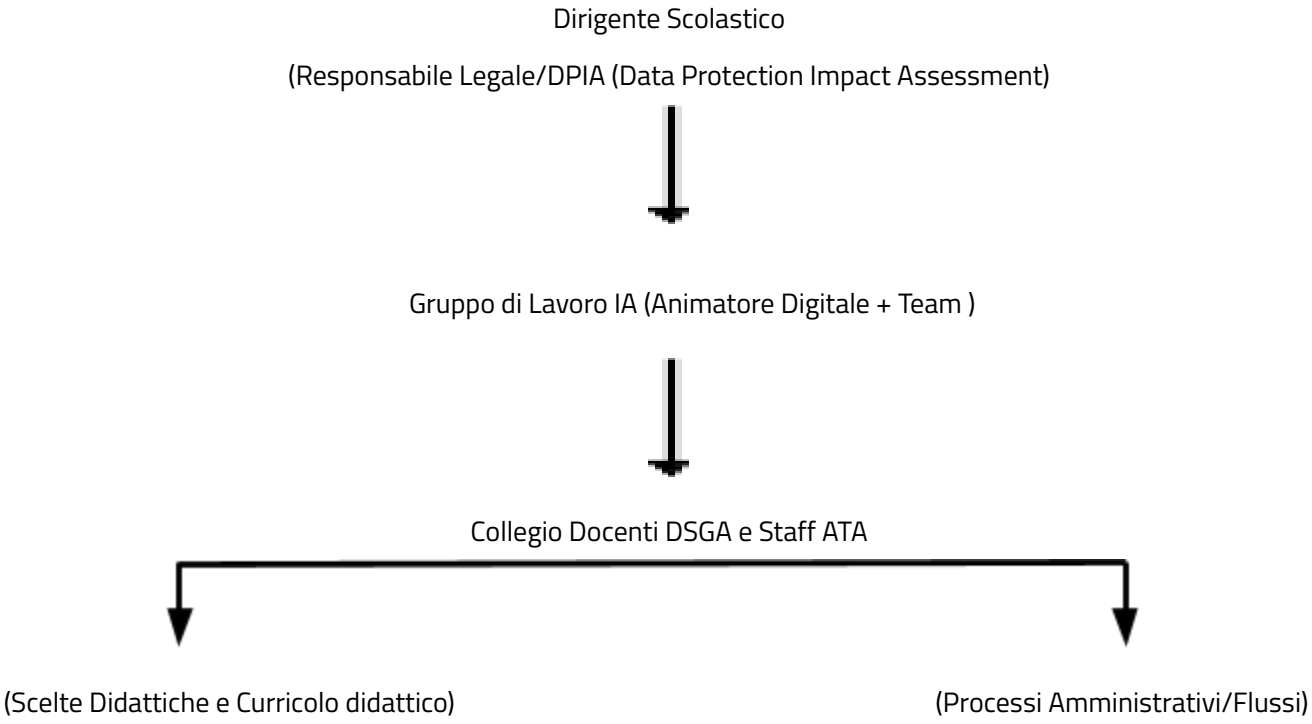
Al fine di snellire le procedure burocratiche e supportare le risorse umane, l'istituto potrebbe adottare l'impiego dei Sistemi di IA nei servizi amministrativi e generali:

FLUSSI AMMINISTRATIVI OTTIMIZZATI CON IA	
Area di Applicazione	• Strumento / Caso d'Uso Specifico
Segreteria Didattica	• Scrittura automatica di circolari • Traduzione multilingue comunicazioni
Segreteria Personale	• Algoritmi predittivi assenze/supplenze • Smistamento intelligente PEO/PEC
Laboratori	• Monitoraggio cicli di vita PC/macchine • Gestione scorte consumabili di materiale artistico

Presidio di Controllo Umano: In nessun caso l'IA assumerà decisioni automatizzate autonome che abbiano effetti giuridici o finanziari sul personale, sugli studenti o sulle famiglie. Ogni documento generato o smistato da sistemi di IA deve essere validato, firmato e vistato dal DSGA o dal Dirigente Scolastico.

5. Governance d'Istituto e Organigramma di lavoro

La gestione del P.U.I.A. risponde a un modello di governance condivisa, strutturato come segue:



- Dirigente Scolastico: Ha la responsabilità ultima della conformità normativa (AI Act, GDPR), autorizza l'acquisizione dei software, coordina i tavoli di revisione e predispone la Valutazione d'Impatto sulla Protezione dei Dati (DPIA).
- Gruppo di Lavoro IA / Team Innovazione: Composto dall'Animatore Digitale, da docenti di discipline grafiche/multimediali e scientifiche. Ha il compito di mappare i software idonei, validare i casi d'uso didattici e monitorare i rischi etici.
- DSGA: Sovrintende l'applicazione dell'IA nei flussi amministrativi e contabili, garantendo che l'automazione rispetti i criteri di efficienza della Pubblica Amministrazione.

- Docenti e Coordinatori di Classe: Progettano le attività didattiche, vigilano sul corretto utilizzo dei software da parte degli studenti e sviluppano le competenze relative all'IA all'interno degli Insegnamenti.

6. Piano di formazione, Sicurezza dei dati e Privacy

6.1 Sicurezza dei software autorizzati

È fatto divieto assoluto a docenti e studenti di utilizzare sulle macchine d'istituto o con gli account istituzionali applicativi di IA generativa che non garantiscano la conformità al GDPR (es. piattaforme commerciali che utilizzano i dati degli utenti per l'addestramento dei modelli).

6.2 Piano di Formazione Interno

La sostenibilità del Piano sarà garantita da percorsi di formazione continua, facoltativi ma consigliati, disponibili sulla piattaforma PNRR (Scuola Futura):

- Livello Base (Tutto il personale): Alfabetizzazione sull'IA, privacy, sicurezza dei dati e riconoscimento delle fake *news/deepfake.*
- Livello Avanzato (Docenti di Laboratorio): Prompt engineering applicato alla modellazione 3D, alla grafica e all'animazione; copyright e diritto d'autore nell'era dell'arte generativa.

7. Monitoraggio, valutazione e revisione periodica

Il P.U.I.A. è un "documento flessibile". Il monitoraggio si potrà attivare con cadenza annuale attraverso:

- Indicatori Quantitativi: Numero di progetti didattici attivati; ore di formazione erogate; numero di licenze *safe* acquisite; riduzione dei tempi di lavorazione delle pratiche ATA.
- Indicatori Qualitativi: Questionari di gradimento per studenti e famiglie; monitoraggio del livello di inclusione degli alunni con BES; analisi critica della qualità estetica ed etica degli elaborati artistici prodotti.

Il presente Piano viene discusso e aggiornato entro ottobre di ogni anno scolastico dal Gruppo di Lavoro IA, per recepire le repentine evoluzioni tecnologiche e i nuovi decreti attuativi del MIM.

8. Bibliografia e sitografia

1. Quadro Normativo Europeo e Nazionale

- **Unione Europea** (2024). *Regolamento (UE) 2024/1689 del Parlamento europeo e del Consiglio del 13 giugno 2024 che stabilisce regole armonizzate sull'intelligenza artificiale (Legge sull'intelligenza artificiale / AI Act)*. Gazzetta ufficiale dell'Unione europea.
- **Unione Europea** (2016). *Regolamento (UE) 2016/679 del Parlamento europeo e del Consiglio del 27 aprile 2016 relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali (GDPR)*. Gazzetta ufficiale dell'Unione europea.
- **Repubblica Italiana** (2025). *Legge 23 settembre 2025, n. 132: Disposizioni per l'introduzione e il governo dei sistemi di Intelligenza Artificiale nella Pubblica Amministrazione e nel sistema scolastico nazionale*. Gazzetta Ufficiale della Repubblica Italiana.

2. Linee Guida Ministeriali e Documenti Strategici (MIM / PNRR)

- **Ministero dell'Istruzione e del Merito** (2025). *Linee Guida orientative per l'adozione consapevole dei sistemi di Intelligenza Artificiale nelle istituzioni scolastiche*. Roma: MIM.
- **Ministero dell'Istruzione e del Merito** (2022-2026). *Piano Scuola 4.0: Next Generation Classrooms e Next Generation Labs*. Quadro di attuazione delle risorse PNRR Missione 4 C1.
- **Ministero dell'Istruzione** (2015). *Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)*. Legge 107/2015. Roma: MIUR.
- **INVALSI** (2025). *Guida alla compilazione del Rapporto di Autovalutazione (RAV) e indicatori per le Competenze Digitali e Chiave Europee*.