

## RUBRICA VALUTATIVA FASCIA INIZIALE 1° e 2° primaria

### PRIMO BIENNIO



OBIETTIVO / AMBITO	LIVELLO 1 PRE-A1	LEV. 2PRE-A1+	LIVELLO 3A1 EMERGENTE	LIVELLO 4A1 BASE	LIVELLO 5A1 CONSOLIDATO	LIVELLO 6-8 NON APPLICABILI PER LA FASCIA INIZIALE
<b>Riconoscere dispositivi digitali</b>	Accende/spegne con aiuto	Riconosce icone/tasti	Usa tablet/PC con guida	Riconosce dispositivi autonomamente	Usa funzioni base in autonomia	—
<b>Ricerca e filtrare informazioni</b>	Segue istruzioni nei giochi	Esegue comandi digitali semplici	Distingue forme/colori con guida	Seleziona info corrette in immagini	Filtra info semplici	—
<b>Riconoscere vero/falso</b>	Non distingue	Distingue con aiuto	Riconosce reali/inventati	Identifica info vere in immagini	Valuta immagini semplici	—
<b>Creare e modificare contenuti digitali</b>	Disegna con aiuto	Crea disegni semplici	Combina testo + immagini con guida	Crea presentazioni/disegni guidati	Aggiunge elementi autonomamente	—
<b>Ordinare e classificare dati</b>	Ordina pochi oggetti	Raggruppa immagini	Classifica per colore/forma	Organizza dati in piccole tabelle	Raggruppa dati autonomamente	—
<b>Iniziare a programmare</b>	Segue sequenze con aiuto	Coding unplugged base	Costruisce mini-sequenze guidato	Ordina algoritmi semplici	Costruisce sequenze autonome	—
<b>Comportamenti sicuri e sostenibili</b>	Rispetta poche regole	Spegne dispositivi guidato	Fa pause/segue regole	Rispetta sicurezza e ambiente	Applica regole autonomamente	—

## RUBRICA VALUTATIVA FASCIA INIZIALE 1° e 2° primaria

### PRIMO BIENNIO



<b>Accessibilità digitale</b>	Usa font grandi con aiuto	Regola volume/contrasto	Usa ingrandimenti	Adatta testi/immagini semplici	Usa strumenti base di accessibilità	—
<b>Pianificare procedure digitali</b>	Prevede sequenze con aiuto	Sceglie percorsi guidati	Pianifica piccoli passaggi	Risolve problemi semplici	Pianifica sequenze autonome	—
<b>Risolvere problemi su software</b>	Identifica errori con aiuto	Corregge errori guidato	Risolve errori semplici	Individua errori in sequenze	Risolve problemi autonomamente	—
<b>Pensiero computazionale</b>	Ordina oggetti con aiuto	Raggruppa simboli	Sequenze semplici	Coding guidato	Sequenze autonome	—
<b>Selezionare e rielaborare info</b>	Copia info con aiuto	Filtra dati guidato	Confronta immagini/testi	Combina contenuti semplici	Rielabora info autonomamente	—
<b>Creatività digitale</b>	Crea contenuti con aiuto	Combina testo e immagini	Aggiunge suoni/immagini	Crea storie digitali	Realizza mini-progetti autonomi	—
<b>Pianificare progetti multimediali</b>	Segue istruzioni	Mini-progetti guidati	Organizza elementi digitali	Crea presentazioni semplici	Pianifica/realizza piccoli progetti	—
<b>Collaborazione e problemi di gruppo</b>	Collabora con aiuto	Risolve esercizi guidato	Aiuta compagni	Partecipa in gruppo	Risolve problemi in gruppo autonomamente	—

## RUBRICA VALUTATIVA FASCIA INIZIALE 1° e 2° primaria

### PRIMO BIENNIO



<b>Collaborare con tecnologie digitali</b>	Condivide lavori con aiuto	Rispetta turni guidato	Collabora in piccoli gruppi	Partecipa a progetti guidato	Condivide lavori autonomamente	—
<b>Proteggere dati e privacy</b>	Non comprende regole	Segue regole guidato	Protegge dati semplici guidato	Segnala contenuti strani	Applica regole autonomamente	—
<b>Inclusione digitale</b>	Partecipa con aiuto	Collabora guidato	Supporta compagni	Favorisce inclusione con guida	Aiuta compagni autonomamente	—

## SUGGERIMENTI DIDATTICI FASCIA INIZIALE 1° e 2° primaria

### PRIMO BIENNIO



OBIETTIVO	COSA SI PUÒ FARE CONCRETAMENTE
Riconoscere dispositivi digitali ( <i>Tecnologico</i> )	Accendere/spegnere tablet o PC, riconoscere tastiera, mouse, LIM, tablet; distinguere icone e funzioni di base; collegare auricolari, inserire chiavetta USB, usare il mouse per trascinare oggetti sullo schermo
Ricerca e filtrare informazioni ( <i>Tecnologico / Cognitivo</i> )	Seguire istruzioni/comandi in un gioco digitale; differenziare comandi; distinguere oggetti per colori e forme; selezionare immagini o testi corretti; cercare immagini per un progetto guidato, filtrare immagini sbagliate in un gioco educativo
Riconoscere informazioni vere o false ( <i>Tecnologico / Cognitivo</i> )	Giochi "vero o falso" con immagini o storie illustrate; distinguere materiali inventati da quelli reali; confrontare due foto e dire quale mostra la realtà; ascoltare storie e identificare elementi veri e inventati
Creare e modificare contenuti digitali ( <i>Tecnologico / Cognitivo</i> )	Disegnare con Paint 3D o Tux Paint; aggiungere colori, forme, suoni; modificare foto o disegni; creare collage digitali; registrare brevi audio per una storia digitale
Ordinare e classificare dati ( <i>Tecnologico / Cognitivo</i> )	Salvare disegni o documenti in cartelle tematiche; raggruppare immagini o simboli per colore o forma; ordinare immagini per dimensione, colore o tipo;
Iniziare a programmare ( <i>Tecnologico / Cognitivo</i> )	Ordinare sequenze di comandi in giochi o attività di coding unplugged; usare Scratch Junior o XMIND; creare percorsi per personaggi in un gioco; ordinare carte con istruzioni da eseguire in sequenza; costruire piccoli algoritmi con blocchi colorati
Applicare comportamenti sostenibili e sicuri ( <i>Tecnologico / Comportamentale / Etico</i> )	Spegnere dispositivi non in uso; sedersi correttamente; fare pause; rispettare regole d'uso di tablet e PC; usare materiali digitali responsabilmente; non lasciare tablet o pc accesi senza motivo; ricordarsi di ricaricare i dispositivi senza sprechi

## SUGGERIMENTI DIDATTICI FASCIA INIZIALE 1° e 2° primaria

### PRIMO BIENNIO



Collaborare e condividere (Comportamentale / Etico)	Lavorare insieme in piccoli gruppi; condividere lavori con compagni; ascoltare e commentare contributi altrui; aiutare un compagno a usare il tablet; creare insieme un semplice prodotto digitale; scambiarsi immagini tra gruppi
<b>OBIETTIVO</b>	<b>COSA SI PUÒ FARE CONCRETAMENTE</b>
Proteggere dati e privacy (Comportamentale / Etico)	Non condividere password; rispettare regole di accesso; segnalare contenuti strani o pericolosi; non aprire link sconosciuti; chiedere aiuto all'insegnante se qualcosa sembra strano; usare avatar impostati dai docenti o nomi sicuri nei giochi online;
Sviluppare creatività (Cognitivo / Tecnologico)	Creare con l'aiuto dell'insegnante brevi storie digitali, disegni, presentazioni con immagini, testo e suoni; combinare elementi in modo originale; inventare personaggi o ambientazioni; registrare voce per raccontare storie;
Applicare principi di inclusione (Comportamentale / Etico)	Aiutare compagni in difficoltà con i dispositivi; leggere insieme le istruzioni per chi ha bisogno di supporto; far usare a tutti i bambini i tablet durante un'attività; lavorare in coppia o a piccoli gruppi con compagni diversi

## RUBRICA VALUTATIVA SECONDO BIENNIO 3° E 4°

Obiettivo / Ambito	Livello 1 (A1)	Livello 2 (A1+)	Livello 3 (A2)	Livello 4 (A2+)	Livello 5 (B1)
<b>Navigare, ricercare e filtrare dati e informazioni (Alfabetizzazione informativa e digitale)</b>	Apri siti o link solo con aiuto	Segue percorsi guidati in siti educativi	Cerca immagini o testi guidato dall'insegnante	Cerca e seleziona informazioni pertinenti autonomamente	Usa più fonti per selezionare informazioni e valuta affidabilità semplice
<b>Valutare dati, informazioni e contenuti digitali (Alfabetizzazione informativa e digitale)</b>	Riconosce informazioni con aiuto	Seleziona dati pertinenti guidato	Differenzia contenuti vero/falso guidato	Individua autonomamente contenuti affidabili	Valuta criticamente materiali digitali semplici
<b>Gestire dati, informazioni e contenuti digitali (Alfabetizzazione informativa e digitale)</b>	Crea e salva file con aiuto	Apri e modifica file guidato	Organizza cartelle e documenti guidato	Salva e stampa documenti semplici autonomamente	Condivide documenti con supervisione
<b>Sviluppare contenuti digitali (Creazione di contenuti)</b>	Scriva testi o disegna con aiuto	Costruisce tabelle e grafici guidato	Crea presentazioni con immagini e testi guidato	Aggiunge suoni o colori con supporto	Realizza contenuti autonomamente

## RUBRICA VALUTATIVA SECONDO BIENNIO 3° E 4°

<b>Interagire e rielaborare contenuti digitali (Creazione di contenuti)</b>	Crea mappe concettuali semplici con aiuto	Modifica contenuti con guida	Rappresenta dati con tabelle/diagrammi guidato	Aggiunge elementi multimediali guidato	Crea mappe e rielabora contenuti autonomamente
<b>Programmazione e problem solving digitale (Creazione di contenuti / Problem solving digitale)</b>	Segue sequenze con aiuto	Ordina sequenze guidato	Comprende cicli e algoritmi con guida	Risolve piccole sfide guidato	Costruisce sequenze autonome e semplici percorsi di coding
<b>Riconoscere e risolvere problemi tecnici (Area cognitiva)</b>	Individua problemi solo con aiuto	Segnala malfunzionamenti guidato	Risolve piccoli problemi con supporto	Chiede aiuto e corregge errori guidato	Risolve problemi semplici autonomamente
<b>Riconoscere fabbisogni tecnologici (Area cognitiva)</b>	Sceglie strumenti con aiuto	Usa strumenti guidato	Identifica strumenti adeguati con supporto	Confronta strumenti guidato	Sceglie autonomamente strumenti adeguati
<b>Utilizzare tecnologie digitali in modo creativo (Creatività digitale)</b>	Combina testi e immagini con aiuto	Usa software grafici guidato	Crea documenti collegando informazioni guidato	Realizza progetti multimediali con supporto	Produce contenuti autonomamente

## RUBRICA VALUTATIVA SECONDO BIENNIO 3° E 4°

<b>Riconoscere divari di competenze digitali (Alfabetizzazione digitale)</b>	Partecipa con aiuto	Confronta competenze guidato	Sceglie giochi o app adeguati guidato	Riconosce punti di forza e debolezza guidato	Adatta attività al proprio livello autonomamente
<b>Usare strumenti digitali accessibili e supportare compagni (Proteggere / Collaborare)</b>	Regola font/volume solo con aiuto	Aiuta compagni guidato	Regola strumenti per compagni guidato	Supporta compagni guidato	Aiuta autonomamente compagni con difficoltà
<b>Utilizzare responsabilmente e le tecnologie digitali (Comunicazione e collaborazione)</b>	Rispetta regole base con aiuto	Segue regole guidato	Riflette su etica guidato	Applica regole di navigazione sicura guidato	Usa tecnologie in modo responsabile autonomamente
<b>Collaborare attraverso le tecnologie (Comunicazione e collaborazione)</b>	Condivide lavori solo con aiuto	Collabora guidato	Partecipa a progetti guidato	Condivide idee guidato	Collabora autonomamente in piccoli gruppi

## RUBRICA VALUTATIVA SECONDO BIENNIO 3° E 4°

<b>Condividere contenuti in rete e gestione di password (Proteggere / Collaborare)</b>	Condivide materiali con aiuto	Usa password guidato	Condivide contenuti protetto guidato	Riconosce dati privati guidato	Gestisce contenuti e password autonomamente
<b>Proteggere dispositivi (Sicurezza digitale)</b>	Maneggia dispositivi con aiuto	Carica e protegge tablet guidato	Segue norme di sicurezza guidato	Cura dispositivi guidato	Protegge dispositivi autonomamente
<b>Proteggere dati personali (Sicurezza digitale)</b>	Non condivide dati con aiuto	Applica privacy guidato	Imposta password semplice guidato	Segnala contenuti sospetti guidato	Protegge dati autonomamente
<b>Proteggere salute e benessere (Sicurezza digitale / Salute digitale)</b>	Usa i dispositivi solo per breve tempo con aiuto; riconosce quando è stanco davanti allo schermo con supporto	Fa pause guidate durante l'uso dei dispositivi; segue indicazioni su postura e distanza dallo schermo	Rispetta tempi di utilizzo del dispositivo con guida; riconosce segnali di stanchezza digitale (occhi, postura)	Gestisce pause e tempi di utilizzo in modo più autonomo; applica regole su postura e benessere digitale	Usa le tecnologie in modo equilibrato e autonomo; regola tempi di utilizzo, postura e pause per proteggere salute fisica e mentale

## SUGGERIMENTI DIDATTICI SECONDO BIENNIO 3° e 4° primaria

OBIETTIVO / AMBITO	COSA SI PUÒ FARE CONCRETAMENTE
Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali (Alfabetizzazione informativa e digitale)	Cercare informazioni didattiche online su siti sicuri; usare il browser per trovare immagini o video; aprire siti educativi come Khan Academy o TED-Ed; seguire percorsi guidati su quiz e giochi educativi
Valutare dati, informazioni e contenuti digitali (Alfabetizzazione informativa e digitale)	Confrontare due notizie e decidere quale è vera; riconoscere immagini affidabili e non; partecipare a giochi didattici "vero o falso"; discutere in classe se un contenuto è affidabile o meno
Gestire dati, informazioni e contenuti digitali (Alfabetizzazione informativa e digitale)	Creare, aprire, salvare e stampare file; organizzare cartelle sul computer o Google Drive; modificare testi o immagini; costruire semplici tabelle e grafici con Google Sheets
Sviluppare contenuti digitali (Creazione di contenuti)	Scrivere testi al computer; creare presentazioni con immagini, testi e colori; costruire grafici e tabelle con software dedicati (Google Sheets, Canva); registrare brevi audio o video
Interagire e rielaborare contenuti digitali (Creazione di contenuti)	Creare mappe concettuali con MindMeister; rappresentare dati con diagrammi o tabelle; modificare contenuti digitali aggiungendo immagini, colori o simboli; usare Canva o PowerPoint per progetti guidati
Programmazione e problem solving digitale (Creazione di contenuti / Problem solving digitale)	Ordinare sequenze e riconoscere cicli; usare software di coding unplugged o digitale (Scratch, Code.org, X-mind); risolvere piccole sfide logiche e creare percorsi per personaggi in giochi di coding
Riconoscere e risolvere problemi tecnici (Area cognitiva)	Individuare malfunzionamenti nei software; chiedere aiuto al docente; correggere errori semplici nei documenti o giochi digitali; sperimentare soluzioni guidate per problemi tecnici
Riconoscere fabbisogni tecnologici (Area cognitiva)	Scegliere strumenti digitali adatti per un compito o progetto; decidere se usare tablet, PC o software specifico; confrontare diversi strumenti digitali per completare attività

## SUGGERIMENTI DIDATTICI SECONDO BIENNIO 3° e 4° primaria

Utilizzare tecnologie digitali in modo creativo (Creatività digitale)	Creare documenti o presentazioni collegando informazioni da fonti diverse; usare Canva o Paint 3D per disegni o progetti; combinare immagini, testi e suoni per produrre contenuti originali
Riconoscere divari di competenze digitali (Alfabetizzazione digitale)	Partecipare a giochi educativi adeguati alle proprie capacità;

## RUBRICA VALUTATIVA TERZO BIENNIO 5° primaria e 1° SSPG

OBIETTIVO / AMBITO	LIVELLO 1 (A1)	LIVELLO 2 (A1+)	LIVELLO 3 (A2)	LIVELLO 4 (A2+)	LIVELLO 5 (B1)	LIVELLO 6 (B1+)	LIVELLO 7 (B2)	LIVELLO 8 (B2+)
<b>Tecnologico – Gestire dispositivi digitali</b>	Accende/spegne dispositivo con aiuto	Usa funzioni base (volume, luminosità) con guida	Accende/spegne e regola impostazioni semplici in autonomia	Si connette a rete e configura impostazioni base	Gestisce più dispositivi (PC, tablet, LIM); risolve piccoli problemi tecnici	Configura dispositivi e connessioni in autonomia	Integra più strumenti in un progetto complesso (3D, app, rete)	
<b>Tecnologico – Organizzare file e cartelle</b>	Apri un file con aiuto	Salva file in una cartella indicata	Crea/organizza cartelle semplici	Gestisce file e versioni base	Usa Drive/OneDrive con cartelle strutturate; collabora su documenti condivisi	Applica criteri di ordinamento, recupera versioni	Organizza archivi complessi e sistemi di backup	
<b>Tecnologico – Navigazione sicura</b>	Naviga su siti indicati dal docente	Riconosce contenuti inadatti	Distingue fonti affidabili semplici	Evita rischi evidenti online	Confronta fonti diverse; riconosce fake news comuni	Valuta attendibilità e intenzione della fonte	Analizza criticamente fonti, bias e manipolazioni	
<b>Tecnologico – Creazione contenuti digitali</b>	Inserisce immagini o testi in un app guidata	Crea un contenuto semplice (es. poster)	Integra testo e immagini	Usa strumenti per audio/video base	Produce presentazioni multimediali; mini-documentario	Progetta video brevi o storytelling digitale	Combina elementi complessi (grafica, audio originale)	Realizza prodotti digitali completi e coerenti allo scopo

## RUBRICA VALUTATIVA TERZO BIENNIO 5° primaria e 1° SSPG

<b>Tecnologico – Coding e robotica</b>	Segue istruzioni per muovere un robot	Crea sequenze molto semplici	Costruisce percorsi base	Usa cicli/condizion i semplici	Risolve problemi con Scratch o Code.org; storie interattive guidate	Debugga errori logici	Analizza sequenze complesse	Progetta algoritmi completi e ottimizzati
<b>Cognitivo – Ricerca e analisi informazioni</b>	Trova immagini/testi semplici indicati	Cerca informazioni con parole chiave base	Confronta due fonti semplici	Raccoglie informazioni da fonti diverse	Sintetizza contenuti per un compito; valuta qualità informazioni	Organizza e analizza fonti complesse	Produce analisi critiche e giustificate	
<b>Cognitivo – Produzione contenuti digitali</b>	Scrive un testo breve digitale	Usa modelli per creare contenuti	Organizza un testo coerente	Adatta contenuto allo scopo	Produce contenuti chiari e completi; integra media diversi	Progetta contenuti per un pubblico specifico	Crea prodotti complessi strutturati e professionali	
<b>Cognitivo – Analisi dati, grafici, mappe</b>	Compila tabelle semplici	Legge un grafico guidato	Crea grafici base (Sheets)	Organizza dati in categorie	Produce grafici corretti e leggibili	Interpreta dati e tendenze	Confronta dataset complessi	Costruisce analisi argomentate basate sui dati
<b>Cognitivo – Problem solving digitale</b>	Chiede aiuto per risolvere problemi	Prova strategie semplici	Risolve errori base	Collabora per risolvere problemi digitali	Identifica e corregge errori comuni	Applica strategie diverse	Supporta i pari nella risoluzione	Gestisce problemi tecnici complessi in autonomia
<b>Etico – Cittadinanza digitale</b>	Conosce poche regole base	Rispetta regole semplici online	Mantiene privacy e password sicure	Usa comportamenti adeguati nelle piattaforme	Riconosce rischi digitali comuni	Applica regole di sicurezza e rispetto	Valuta rischi e comportamenti scorretti	Promuove buone pratiche digitali nel gruppo

## RUBRICA VALUTATIVA TERZO BIENNIO 5° primaria e 1° SSPG

<b>Etico – Rischi online/offline</b>	Riconosce situazioni pericolose semplici	Segnala contenuti inadatti	Riconosce cyberbullismo	Sa come proteggersi	Adotta comportamenti più sicuri	Consiglia strategie di protezione	Analizza rischi complessi	Pianifica azioni di prevenzione e sensibilizzazione
<b>Etico – Collaborazione online</b>	Lavora in coppia con guida	Condivide materiali base	Rispetta turni semplici	Collabora in documenti online	Assume ruoli nel gruppo	Gestisce conflitti digitali	Facilita collaborazioni e tra pari	Coordina gruppi e processi complessi
<b>Etico – Pensiero critico sui contenuti</b>	Riconosce contenuti problematici	Esprime opinioni semplici	Partecipa a discussioni guidate	Confronta due punti di vista	Argomenta opinioni	Valuta impatti etici	Analizza casi complessi	Sviluppa riflessioni critiche articolate
<b>Etico – Ergonomia e tempo digitale</b>	Mantiene postura guidata	Fa pause se ricordato	Riconosce comportamenti sani	Applica semplici regole ergonomiche	Gestisce tempo-schermo da solo	Adatta uso dei dispositivi	Riconosce effetti a lungo termine	Pianifica strategie personali di benessere digitale

## SUGGERIMENTI DIDATTICI TERZO BIENNIO 5° primaria e 1° SSPG

OBIETTIVO / AMBITO	COSA SI PUÒ FARE CONCRETAMENTE (ESPERIENZE VERE, NON RIPETUTE)
Gestire dispositivi autonomamente (Tecnologico)	Avviare il tablet, collegarsi alla rete della scuola, aprire l'app Classroom senza aiuto; fare login usando nome utente e password; regolare luminosità in base alla luce in classe; collegare cuffie; aggiornare un'app su richiesta del docente.
Organizzare, salvare e recuperare file (Tecnologico)	Creare una cartella e nominarla; salvare un'immagine scattata durante un'uscita; recuperare un file cancellato dal cestino; trovare una versione precedente di un documento; ordinare file per data.
Navigare in sicurezza e valutare contenuti (Tecnologico)	Cercare "migrazione degli uccelli scuola primaria" e confrontare due testi; capire se un sito è affidabile guardando URL e autore; usare la modalità con "blocco pubblicità" del browser; scoprire segnali di una fake news tramite un gioco di classe.
Creare contenuti multimediali (Tecnologico)	Fare un audiolibro leggendo un racconto e registrandosi; costruire un mini-documentario con 5 foto + voce narrante; creare un fumetto digitale; progettare un biglietto di classe con Canva usando solo modelli appropriati.
Programmare sequenze e robot (Tecnologico)	Programmare un robot perché attraversi un labirinto creato con nastro adesivo; creare un videogioco semplice con Scratch (personaggio che deve evitare ostacoli); progettare una storia interattiva con blocchi "se/quando"; correggere bug in un progetto condiviso.
Analizzare e rielaborare informazioni da fonti diverse (Cognitivo)	Guardare un video, leggere un breve testo e confrontare le informazioni mancanti; compilare una tabella "cosa so/cosa ho scoperto"; trovare due immagini che contraddicono il testo e spiegarle.
Produrre contenuti chiari e adeguati (Cognitivo)	Preparare una presentazione per spiegare ai compagni il funzionamento di un termometro; realizzare una brochure digitale sulla visita al museo; adattare uno stesso contenuto in due versioni: una per un compagno, una per un alunno più piccolo.
Rappresentare dati con tabelle, grafici e mappe (Cognitivo)	Creare un grafico con i risultati di un sondaggio in classe; costruire la mappa concettuale del romanzo letto; trasformare una tabella di temperatura giornaliera in un grafico a linea; fare una legenda digitale per un cartellone.
Risolvere problemi tecnologici e collaborativi (Cognitivo)	Aiutare un compagno a capire perché un file non si apre; risolvere un conflitto su un documento modificato da più persone; correggere un errore in una sequenza di codice; capire perché il microfono non registra durante un progetto.

## SUGGERIMENTI DIDATTICI TERZO BIENNIO 5° primaria e 1° SSPG

Applicare regole di cittadinanza digitale (Etico/Comportamentale)	Creare una password sicura seguendo una checklist; applicare la netiquette durante commenti in un documento condiviso di classe; riconoscere un messaggio sospetto (phishing) in una simulazione.
Riconoscere rischi online/offline e prevenirli (Etico/Comportamentale)	Analizzare in gruppo immagini di rischi digitali e categorizzarli (fisici/sociali/online); simulare la corretta gestione di un contatto sconosciuto; raccontare un episodio e riflettere sui comportamenti; partecipare a un laboratorio contro il cyberbullismo.
Collaborare in gruppo con ruoli definiti (Etico/Comportamentale)	Dividersi ruoli: uno scrive, uno cerca, uno verifica, uno impagina; discutere scelte digitali; votare la miglior soluzione con un modulo; risolvere un conflitto dentro il gruppo; costruire un prodotto finale condiviso.
Riflettere criticamente su contenuti (Etico/Comportamentale)	Leggere una notizia e chiedersi: chi l'ha scritta? Perché? Per chi?; creare una bacheca di classe su rischi e opportunità.
Applicare comportamenti ergonomici e gestire tempi digitali (Etico/Comportamentale)	Usare timer ogni 20 minuti per alzarsi; controllare postura con una checklist; regolare sedia, schermo e distanza occhi; tenere un diario "uso schermi" e confrontarlo in gruppo; imparare 3 esercizi di pausa attiva.

**RUBRICA VALUTATIVA QUARTO BIENNIO 2° e 3° SSPG**

Obiettivo / Ambito	L1 (A1)	L2 (A1+)	L3 (A2)	L4 (A2+)	L5 (B1)	L6 (B1+)	L7 (B2)	L8 (B2+)
Conoscere componenti e funzionalità dei dispositivi	Riconosce 1–2 parti del device	Riconosce elementi principali	Distingue hardware/software	Distingue input/output	Descrive funzioni dei componenti	Confronta dispositivi diversi	Spiega differenze tra sistemi	Applica conoscenze per scegliere device adeguati
Salvare, importare e recuperare file	Salva un file con aiuto	Apri file indicati	Salva/recupera file base	Crea cartelle semplici	Gestisce Drive/OneDrive	Organizza documenti in modo efficiente	Usa versioni, revisioni, backup	Applica strategie avanzate di archiviazione
Operare su vari dispositivi digitali	Usa un solo device	Passa tra applicazioni	Usa strumenti base su tablet/PC	Integra due device insieme	Usa più device per un progetto	Sceglie device adeguato al compito	Lavora in ecosistemi digitali misti	Integra strumenti diversi in workflow complesso
Creare artefatti digitali	Inserisce immagini/testo	Crea contenuti semplici	Produce un artefatto base	Integra più media	Crea contenuti multimediali	Personalizza e struttura layout	Integra elementi interattivi	Progetta prodotti digitali complessi
Adattare conoscenze tra sistemi	Nota che i sistemi sono diversi	Riconosce differenze grafiche	Trova funzioni base	Cerca funzioni equivalenti	Adatta procedure note	Lavora tra sistemi diversi	Confronta vantaggi/limiti	Sceglie strategie cross-platform
Ricerca e valutare informazioni	Cerca immagini/testi semplici	Usa parole-chiave base	Seleziona fonti semplici	Confronta due fonti	Valuta affidabilità	Analizza struttura e autorevolezza	Riconosce manipolazioni	Argomenta criticamente sulle fonti
Creare contenuti basati su informazioni	Copia/incolla informazioni	Inserisce contenuti essenziali	Organizza testo base	Produce contenuto coerente	Integra dati affidabili	Sintetizza più fonti	Crea prodotti complessi	Argomenta e costruisce conoscenza
Risolvere problemi digitali	Riconosce un errore	Chiede aiuto	Prova soluzioni base	Risolve problemi semplici	Risolve problemi comuni	Supporta i pari	Identifica cause profonde	Propone strategie generali

## RUBRICA VALUTATIVA QUARTO BIENNIO 2° e 3° SSPG

Progettare e programmare	Segue sequenze base	Usa blocchi semplici	Crea sequenze lineari	Usa cicli	Usa condizioni e cicli	Sviluppa progetti strutturati	Ottimizza procedure	Progetta soluzioni complesse
Rielaborare informazioni creativamente	Modifica elementi base	Personalizza contenuti	Organizza materiale	Produce elaborati semplici	Realizza prodotti originali	Integra media e narrazione	Crea elaborati complessi	Produce contenuti creativi avanzati
Netiquette e comunicazione digitale	Scrive in modo essenziale	Rispetta indicazioni	Partecipa correttamente	Rispetta opinioni	Applica netiquette	Gestisce conversazioni	Media conflitti online	Guida comunicazione rispettosa
Giudizio critico ed etico	Nota contenuti scorretti	Chiede conferma	Riconosce fake news semplici	Argomenta dubbi	Valuta contenuti	Analizza impatti	Confronta fenomeni digitali	Riflette eticamente
Collaborazione digitale	Condivide file	Collabora con aiuto	Contribuisce al gruppo	Rispetta ruoli	Collabora attivamente	Coordina il gruppo	Organizza flussi di lavoro	Guida il team digitale
Identità digitale e privacy	Riconosce dati personali	Protegge informazioni base	Usa password	Applica privacy semplice	Gestisce account	Riconosce rischi	Usa strategie avanzate	Modella comportamenti sicuri
Sicurezza e benessere digitale	Riconosce posture base	Rispetta pause minime	Applica regole base	Adotta buone pratiche	Regola tempi autonomamente	Riconosce segnali di stress	Valuta impatto dei media	Adotta strategie personalizzate

OBIETTIVO / AMBITO	COSA SI PUÒ FARE CONCRETAMENTE (ESEMPI PRATICI)
Conoscere componenti e funzionalità dei dispositivi (Tecnologico)	Riconoscere tastiera, mouse, schermo, porte USB; distinguere microfono/camera; capire cosa sono hardware e software; classificare input/output con esempi reali (tastiera = input, stampante = output).
Salvare, importare e recuperare file (Tecnologico)	Creare cartelle in Drive/OneDrive, rinominare file, recuperare documenti eliminati, scaricare materiali da Classroom, caricare compiti digitali.
Operare su vari dispositivi digitali (Tecnologico)	Realizzare una presentazione su tablet, registrare un video con smartphone, fare una ricerca su PC; esportare un file da un device all'altro (tablet→Drive→PC).
Creare artefatti digitali multimediali (Tecnologico)	Produrre poster con Canva, mappe concettuali con MindMeister, mini-siti, video con immagini + narrazione, presentazioni animate.
Adattare conoscenze tra sistemi diversi (Tecnologico)	Capire che Windows, Mac e tablet hanno comandi diversi ma funzioni simili (salva, stampa, cerca); saper trovare le impostazioni in ciascun sistema.
Ricerca, interpretare e valutare informazioni (Cognitivo)	Confrontare due siti su un argomento, valutare se una fonte è affidabile, usare checklist per verificare qualità e autorevolezza.
Usare informazioni selezionate per produrre contenuti (Cognitivo)	Scrivere un testo digitale completo e formattato, creare una presentazione con contenuti coerenti, inserire citazioni e immagini con attribuzione.
Risolvere problemi digitali (Cognitivo)	Sistemare errori di presentazione (immagini non visibili, link mancanti), controllare connessione Wi-Fi, individuare bug nei progetti su Scratch, chiedere aiuto pertinente.
Progettare e programmare (Cognitivo)	Creare semplici programmi con Scratch (cicli, condizioni), programmare robot Lego Spike o Ozobot, usare formule base in Fogli Google.
Rielaborare informazioni in modo creativo (Cognitivo)	Creare video originali, fumetti digitali, presentazioni interattive, mappe concettuali tematiche personalizzate.
Gestione responsabile del tempo digitale (Comportamentale/Etico)	Pianificare sessioni di studio, usare timer, rispettare pause, autovalutare il tempo schermo giornaliero.

## SUGGERIMENTI DIDATTICI QUARTO BIENNIO 2° e 3° SSPG

Netiquette e comunicazione digitale (Comportamentale/Etico)	Scrivere commenti rispettosi, usare maiuscole/minuscole correttamente, rispettare opinioni dei compagni in chat scolastiche.
Giudizio critico ed etico sui contenuti (Comportamentale/Etico)	Riconoscere fake news, individuare contenuti manipolativi, discutere l'impatto sociale dei media.
Collaborazione digitale (Comportamentale/Etico)	Lavorare a un progetto condiviso su Docs, assegnare ruoli, fare revisioni reciproche, caricare materiali comuni.
Gestire la propria identità digitale (Comportamentale/Etico)	Impostare privacy di un account scolastico, usare password sicure, riconoscere dati personali da non condividere.
Proteggere dispositivi e dati personali (Sicurezza)	Utilizzare password sicure, aggiornare software, riconoscere notifiche sospette, non scaricare file non sicuri.
Benessere digitale (Sicurezza)	Tenere postura corretta, monitorare illuminazione, ridurre uso serale, distinguere segni di stanchezza digitale.