



Ministero dell'Istruzione e del Merito  
 DISTRETTO SCOLASTICO n. 22  
**ISTITUTO COMPRESIVO STATALE "MONTALTO SCALO"**  
*Scuola dell'Infanzia – Scuola Primaria*  
*Scuola Secondaria di 1° Grado con Percorso a indirizzo musicale*  
 Via Cosenza, 38



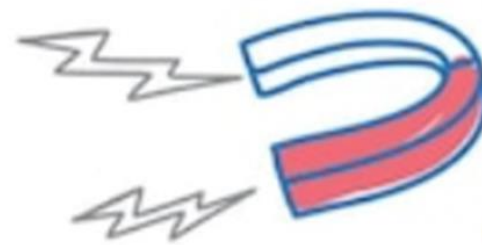
**87046 SETTIMO di MONTALTO UFFUGO (CS)**

Tel. 0984/1525060 - C.F.80002540781- C.M. CSIC88900D - C.U. UFYMVX

PEO [csic88900d@istruzione.it](mailto:csic88900d@istruzione.it)- PEC [csic88900d@pec.istruzione.it](mailto:csic88900d@pec.istruzione.it) - SITO WEB <http://icmontaltoscalo.edu.it>

# STEM

SCIENCE • TECHNOLOGY • ENGINEERING • MATHEMATICS





## **PTOF 2022-2025**

**Linee guida articolo  
n.1 comma 552, lett. a della  
legge 197 del 29 dicembre  
2022-**

**“Nuove competenze e  
nuovi linguaggi”**

**Raccomandazioni del  
Consiglio del 22 maggio  
2018- competenze chiave  
per l'apprendimento  
permanente, Indicazioni  
nazionali per il curriculum  
della scuola dell'infanzia e  
del primo ciclo d'istruzione  
2012, dai Nuovi Scenari del  
2018**

## Link line guida MIM

<https://www.miur.gov.it/documenti/20182/0/Linee+guida+STEM.pdf/2aa0b11f-7609-66ac-3fd8-2c6a03c80f77?version=1.0&t=1698173043586>

Le linee guida non forniscono nuovi contenuti, ma suggerimenti metodologici, in quanto il corretto approccio all'insegnamento delle STEM non può prescindere da una prospettiva interdisciplinare e dall'intreccio tra teoria e pratica.

Le azioni mirate e integrate sono finalizzate a rafforzare le competenze degli alunni in primis nelle discipline matematico scientifico-tecnologiche e digitali, nominate come “Nuove competenze e nuovi linguaggi”, ma interdisciplinari anche alle altre discipline nel potenziamento del pensiero computazionale: come la risoluzione di problemi, la collaborazione e le capacità analitiche. L'integrazione fa capo alla digitalizzazione della didattica e al rinnovamento delle tecniche e strategie di insegnamento. Inoltre sviluppa capacità comunicative, creatività, abilità di scrittura, fiducia in se stessi e perseveranza.

In linea con la **vision del nostro** Istituto che pone al centro della sua azione la formazione globale della personalità di bambini e ragazzi, una “comunità educante coesa e responsabile”, volta al raggiungimento dell’obiettivo finale, con particolare attenzione alle esperienze scolastiche e non, alla relazionalità, all’aggregazione, alla valorizzazione dei talenti, alla trasparenza, all’efficacia, al conseguimento di traguardi di sviluppo che vadano oltre gli standard culturali prefissati, per raggiungere livelli sempre più alti, fornendo loro opportunità di crescita civile, eguaglianza nelle opportunità, sviluppo di un pensiero autonomo, consapevole, critico e libero, in un’ottica di sostenibilità ambientale, sociale ed economica” e tecnologica nell’ottica STEM.

In sintonia con il piano di miglioramento per ciò che concerne attrezzature e infrastrutture materiali e ambienti per l’apprendimento per ri-progettare tempi e spazi della scuola in funzione della flessibilità, dell’innovazione educativa e didattica.





Attraverso l'approccio STEM gli alunni possono mettere in atto concretamente il metodo sperimentale proprio della ricerca che permetta loro di dare vita alle idee e alla creatività. L'obiettivo è quello di formare cittadini consapevoli dotati di adeguate conoscenze scientifiche e capacità logiche-deduttive che permettano loro di interpretare i tempi moderni, di non "subire" la tecnologia ma di essere in grado di saper distinguere, tra le informazioni di cui siamo sommersi, il vero dal falso. Per raggiungere tale obiettivo occorre che la metodologia sia stimolante e coinvolgente. Occorre suscitare nei bambini e nei ragazzi passione verso le discipline STEM insegnando la matematica in un modo non solo procedurale ma anche laboratoriale attraverso esperimenti laboratoriali, giochi e sfide a cui tutti gli studenti possono partecipare. In risposta alla Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea che richiedeva al nostro Paese di investire nell'apprendimento a distanza anche rafforzando i percorsi didattici relativi alle discipline STEM, il PNRR ha previsto una specifica linea di investimento, denominata "Nuove competenze e nuovi linguaggi". La misura è tesa a promuovere l'integrazione, all'interno dei curricula di tutti i cicli scolastici, di attività, metodologie e contenuti al fine di sviluppare le competenze STEM, digitali e di innovazione, secondo un approccio interdisciplinare e con particolare attenzione al superamento dei divari di genere nell'accesso alle carriere STEM.



## La nostra progettazione

In considerazione di quanto sopra il nostro Istituto intende implementare una progettazione in verticale che, partendo già dalla scuola dell'infanzia, passando per la scuola primaria e quindi per la secondaria di primo grado, favorisca un graduale cambiamento per ciò che riguarda l'insegnamento delle discipline scientifiche STEM. I percorsi e le attività che si intendono realizzare saranno diversi nei tre ordini di scuola e modulabili autonomamente secondo gli obiettivi che si intendono raggiungere, le attitudini dei docenti e degli alunni. Nonostante tale eterogeneità di percorsi da attivare elementi comuni e imprescindibili saranno l'approccio creativo e laboratoriale e la trasversalità tra le discipline.

# OBIETTIVI STEM

- Sviluppare il pensiero critico
- Sviluppare il pensiero computazionale mediante la pratica del Coding
- Sviluppare i concetti di condivisione
- Utilizzare fonti formative di generi differenti
- Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana
- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo
- Sviluppare la capacità di attenzione e riflessione
- Ritrovare il piacere di giocare con i compagni per realizzare un manufatto
- Vivere l'errore come una risorsa e una opportunità
- Sviluppare la comunicazione efficace



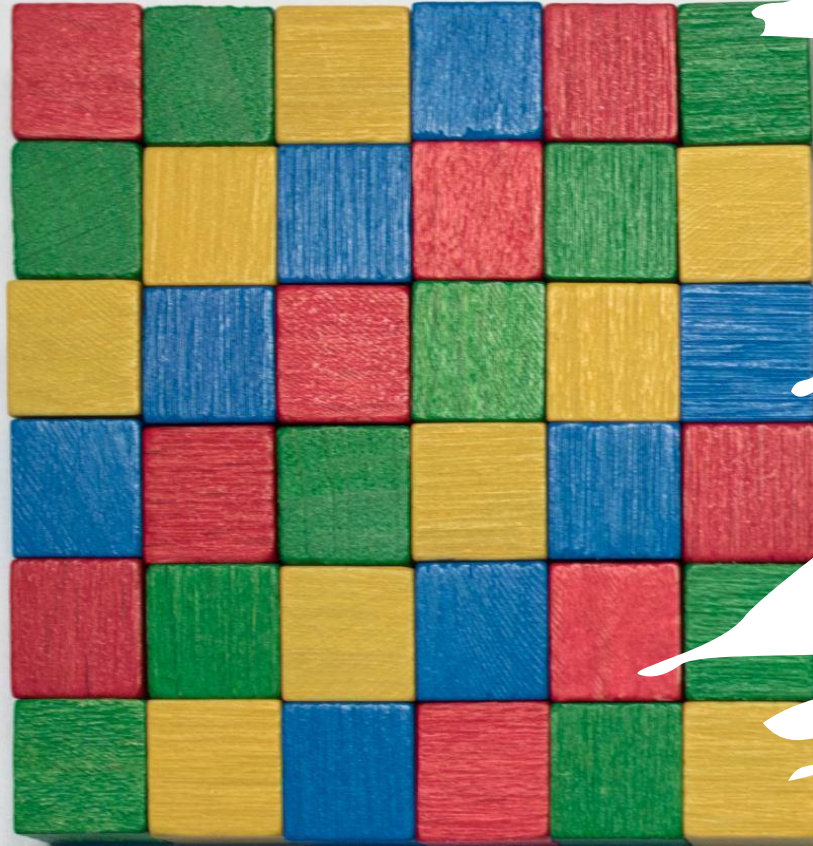


La didattica attuata combina l'integrazione delle STEM enfatizzando l'interconnessione e l'applicazione delle stesse nel mondo reale per guidare l'implementazione di pensiero trasversale, sistemico, critico, l'applicazione di conoscenze e situazioni pratiche. Le nostre progettazioni didattiche sono basate sull'applicare le conoscenze di più discipline per risolvere un problema o completare un compito.

Questo modus operandi didattico favorisce la collaborazione, la creatività e l'innovazione.



## DI SEGUITO UNO SCHEMA DELLE METODOLOGIE APPLICABILI ALLE STEM



### Laboratorialità e learning by doing

L'utilizzo delle attività pratiche e laboratoriali permetterà agli alunni un apprendimento efficace delle discipline STEM.

L'approccio collaborativo alla risoluzione di problemi concreti aiuta gli studenti a riflettere sul proprio processo di apprendimento.

### Problem solving e metodo induttivo

Il problem solving, essenziale per le discipline STEM, promuove attività che mettono gli studenti di fronte a problemi reali e li sfidano a trovare soluzioni innovative attraverso l'utilizzo del metodo induttivo che parte dall'osservazione dei fatti e conduce alla formulazione di ipotesi e teorie,

### Apprendimento cooperativo

Il lavoro di gruppo consente di valorizzare la capacità di comunicare, prendere decisioni e promuovere l'apprendimento tra pari, in cui gli studenti si insegnano reciprocamente assumendo ciascuno specifici ruoli, compiti e responsabilità.



## Coding unplugged

**Attività di programmazione senza l'utilizzo di dispositivi digitali per favorire lo sviluppo del pensiero logico e computazionale nei bambini attraverso il gioco motorio**

### Coding

**E' la programmazione informatica, è una metodologia trasversale della cultura digitale che consente di apprendere a usare in modo critico la tecnologia e la rete. È inoltre un utile strumento per favorire lo sviluppo del pensiero computazionale.**

### Robotica

**Metodo didattico che sviluppa il pensiero computazionale con l'utilizzo di robot per rendere la didattica più coinvolgente**

### Tinkering

**Il nome deriva dall'inglese "To tinker" che significa "armeggiare", "provare ad aggiustare".**

**Lo scopo è insegnare a "pensare con le mani" e ad apprendere sperimentando con strumenti e materiali.**



## Hackathon

La natura dell'hackathon è quella di una sfida collettiva, è un'opportunità per comprendere i bisogni ed essere parte di un cambiamento, un'esperienza in cui tutti possono apprendere e sono immersi in un percorso di arricchimento. Nello specifico la parola hackathon viene da hack "hackerare", ossia un processo fuori dalle regole, creativo, strategicamente mirato a un obiettivo; e thon che si collega alla "maratona", dove si lavora concentrando tante risorse in poco tempo, suddivisi in squadre, collaborando quindi per raggiungere un obiettivo comune. Un hackathon si configura come una sfida in cui si devono superare ostacoli per arrivare a qualcosa di nuovo collaborando.





## Debate

Metodologia didattica per acquisire competenze trasversali (life skills), che favorisce il cooperative learning e la Peer Education. La metodologia consiste nel confronto tra due squadre di studenti che sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento dato dal docente, ponendosi in un campo (pro) o nell'altro (contro).

## Inquiry Based Learning

Processo di apprendimento esperienziale che coinvolge gli studenti creando connessioni con il mondo reale attraverso indagini, formulando domande per raggiungere la soluzione del problema.

## Gamification

È una metodologia che utilizza il potere del gioco per rendere l'apprendimento più coinvolgente, motivante e divertente. Può essere applicata a diverse discipline e consente di sviluppare competenze trasversali.



## Orienteering

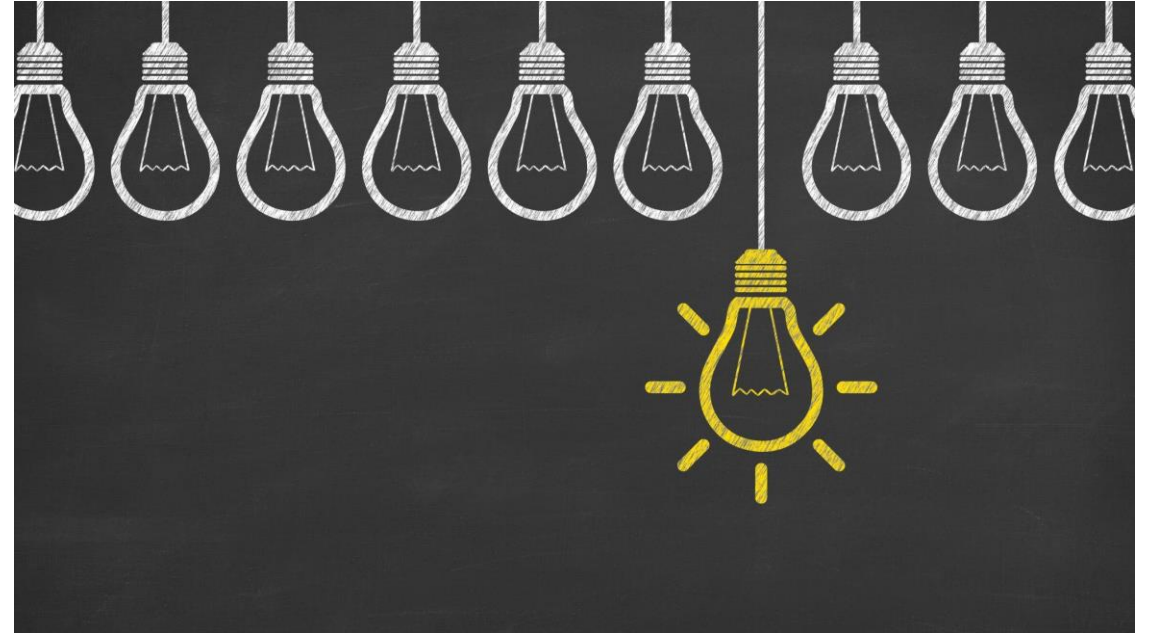
Attività formativa attraverso la quale l'alunno impara gradualmente a conoscere se stesso, a confrontarsi con i propri limiti e le proprie potenzialità, abituandosi a valutare, a scegliere e sperimentare gli effetti delle proprie scelte

## Storytelling

Metodologia che si avvale della narrazione per mettere in luce eventi della realtà e spiegarli secondo una logica di senso, in un contesto dove le emozioni trovano attraverso la forma del racconto la loro espressione. Lo storytelling digitale consiste nell'elaborare narrazioni attraverso l'uso delle nuove tecnologie audiovisive e multimediali in modo da ottenere un racconto costituito da molteplici elementi (video, audio, immagini, testi, mappe, etc.)

## Scratch

Scratch è un ambiente di programmazione gratuito con un linguaggio di tipo grafico. Nasce come programma educativo e utilizza una metodologia a blocchi per insegnare la programmazione agli studenti.





**PERCORSI STEM ALLA SCUOLA DELL'INFANZIA**

**PERCORSI STEM ALLA SCUOLA PRIMARIA**

**PERCORSI STEM ALLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

# SCUOLA DELL'INFANZIA

NUCLEI ESSENZIALI	TRAGUARDI da raggiungere per lo sviluppo delle competenze	CONOSCENZE E ABILITA' (il sapere e il saper fare)	ATTIVITA', STRUMENTI E METODOLOGIE suggerite	Possibili CAMPI DI ESPERIENZA coinvolti
<b>CODING</b>	<p>La bambina/il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi;</li> <li>- individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc;</li> <li>- segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali;</li> <li>- utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizzare attività Unplugged: giochi di movimento sul tappeto a scacchiera, realizzare e muovere giocattoli /oggetti sulla scacchiera.</li> <li>- Realizzare attività di robotica educativa.</li> <li>- Leggere, creare un codice ed eseguirlo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso del tappeto a scacchiera o di carte di programmazione per muovere giocattoli/oggetti (Blue Bot, Sphero indi)</li> <li>- Realizzare attività di programmazione con Pixel Art o altre App.</li> </ul>	Tutti i campi di esperienza
<b>ESPLORAZIONE AMBIENTALE E ORIENTEERING</b>	<p>La bambina/il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc;</li> <li>- segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere il territorio circostante</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Attività in palestra e in ambiente outdoor.</li> <li>- Giochi di esplorazione dell'ambiente (es. macchina fotografica 360°)</li> </ul>	Tutti i campi di esperienza
<b>(DIGITAL) STORYTELLING</b>	<p>La bambina/il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente;</li> <li>- inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative;</li> <li>- utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative;</li> <li>- esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Produrre illustrazioni, cartelloni virtuali o non, ebook, lapbook, filmati, foto</li> </ul>	<p>Possibilità di uso di apps per:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- utilizzare robot (es. Blue Bot),</li> <li>- raccontare (es. Ebook Creator),</li> <li>- presentare contenuti (es. Padlet, editor video)</li> </ul>	Tutti i campi di esperienza



# SCUOLA PRIMARIA

NUCLEI ESSENZIALI	TRAGUARDI da raggiungere per lo sviluppo delle competenze	CONOSCENZE E ABILITA' (il sapere e il saper fare)	ATTIVITA', STRUMENTI E METODOLOGIE suggerite	Possibili DISCIPLINE coinvolte
<b>CODING, ROBOTICA E TINKERING</b>	L'alunna/o: <ul style="list-style-type: none"> <li>- inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale;</li> <li>- produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando anche strumenti multimediali;</li> <li>- descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizzare attività Unplugged: giochi di movimento sul tappeto a scacchiera, realizzare e muovere giocattoli /oggetti sulla scacchiera.</li> <li>- Leggere, creare un codice ed eseguirlo</li> <li>- Realizzare attività di robotica educativa</li> <li>- Realizzare una programmazione visuale a blocchi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>—Giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere</li> <li>—pavimento - griglie, con comandi e carte</li> <li>—Progettazione e realizzazione di percorsi per robot</li> <li>—Progettazione e realizzazione di oggetti con materiali semplici o di recupero e piccole parti meccaniche o elettroniche.</li> <li>—Progettazione e realizzazione di contenuti digitali (es. Scratch )</li> <li>—Attività di programmazione con Pixel Art o altre App.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Matematica</li> <li>- Scienze</li> <li>- Tecnologia</li> <li>- Geografia</li> <li>- Inglese - ecc</li> </ul>
<b>ESPLORAZIONE AMBIENTALE E ORIENTEERING</b>	L'alunna/o: <ul style="list-style-type: none"> <li>- esplora, descrive e rappresenta lo spazio;</li> <li>- utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Leggere e interpretare mappe e carte</li> <li>- Usare la bussola</li> <li>- Riconoscere e descrivere caratteristiche e funzioni degli organismi viventi in relazione con i loro ambienti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giochi di esplorazione dell'ambiente</li> <li>- Progettazione e realizzazione di percorsi e itinerari (es. Google Earth)</li> <li>- Indagini sul campo con approccio esperienziale o in modalità outdoor, con utilizzo di strumenti tradizionali o digitali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Geografia</li> <li>- Matematica</li> <li>- Scienze - Storia</li> <li>- Inglese</li> <li>- Ed. fisica - ecc</li> </ul>
<b>DIGITAL STORYTELLING</b>	L'alunna/o: <ul style="list-style-type: none"> <li>- si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle situazioni;</li> <li>- produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando anche strumenti multimediali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esporre, sintetizzare, condividere idee e contenuti in modo creativo, attraverso illustrazioni, test e/o slides, cartelloni virtuali, ebook, filmati, foto, infografiche, fumetti, animazioni</li> </ul>	<p>Uso di ambienti editor o web app per:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- utilizzare robot (es. Blue Bot),</li> <li>- illustrare spazi e territori (es. fotocamera digitale),</li> <li>- raccontare (es. Ebook Creator, Lywi, Scratch),</li> <li>- presentare contenuti (es. Padlet, Google Presentazioni, Genially, editor video),</li> <li>- informare (es. Canva),</li> <li>- disegnare (es. Paint)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tutte le discipline</li> </ul>
<b>SCIENZE LABORATORIALE</b>	L'alunna/o: <ul style="list-style-type: none"> <li>- sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere;</li> <li>- esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi; personali, propone e realizza semplici esperimenti.</li> <li>- trova da varie fonti informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano</li> </ul>	<p>Abilità e conoscenze varie, in base alle tematiche affrontate.</p> <p>A puro titolo di esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Osservare i momenti significativi della vita delle piante e degli animali</li> <li>- Conoscere le cause dei vari tipi di inquinamento.</li> <li>- Conoscere e applicare le strategie di riuso e il riciclo</li> </ul>	<p>Attività diverse, in base alle tematiche affrontate. A puro titolo di esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Semina, allevamenti</li> <li>- La raccolta differenziata</li> <li>- Creazione di oggetti mediante il riciclo del materiale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Scienze</li> <li>- Tecnologia</li> <li>- Geografia</li> <li>- Storia</li> <li>- Educazione Fisica</li> <li>- ecc</li> </ul>

# SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

NUCLEI ESSENZIALI	TRAGUARDI da raggiungere per lo sviluppo delle competenze	CONOSCENZE E ABILITA' (il sapere e il saper fare)	ATTIVITA', STRUMENTI E METODOLOGIE suggerite	Possibili DISCIPLINE coinvolte
<b>CODING, ROBOTICA E TINKERING</b>	L'alunna/o: <ul style="list-style-type: none"> <li>- conosce in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale;</li> <li>- produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando anche strumenti multimediali;</li> <li>- descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Risolvere situazioni problematiche a partire da dati di misure con la costruzione di semplici modelli</li> <li>- Riconoscere il carattere problematico di un lavoro assegnato, individuando l'obiettivo da raggiungere</li> <li>- Individuare le risorse necessarie per raggiungere l'obiettivo</li> <li>- Collegare le risorse all'obiettivo da raggiungere, scegliendo le azioni da compiere</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Programmazione di robot al fine di fargli superare percorsi ad ostacoli (Coding)</li> <li>- Esplorazione delle interconnessioni fra i mondi reale e virtuale attraverso la creazione di modelli e ambienti tridimensionali, anche utilizzando apparecchiature specifiche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Matematica</li> <li>- Scienze</li> <li>- Tecnologia</li> <li>- Inglese</li> <li>- ecc</li> </ul>
<b>ESPLORAZIONE AMBIENTALE E ORIENTEERING</b>	L'alunna/o: <ul style="list-style-type: none"> <li>- utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio;</li> <li>- ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Produrre cartine e mappe dell'aula/della scuola/del quartiere/dell'ambiente.</li> <li>- Leggere una cartina</li> <li>- Leggere la simbologia arbitraria e convenzionale - Usare della bussola</li> <li>- Riconoscere e valutare dei percorsi da attuare per il raggiungimento dell'obiettivo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Progettazione di percorsi per orientarsi e per conoscere l'ambiente circostante</li> <li>- Esplorazione dell'ambiente (es. macchina fotografica 360°, bussola anche digitale)</li> <li>- Progettazione e realizzazione di mappe e percorsi (es. Google Earth)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Geografia</li> <li>- Matematica</li> <li>- Inglese</li> <li>- Scienze</li> <li>- Storia</li> <li>- Ed. Fisica - ecc</li> </ul>
<b>DIGITAL STORYTELLING</b>	L'alunna/o: <ul style="list-style-type: none"> <li>- si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni;</li> <li>- produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ricerare, organizzare, illustrare, presentare</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creazione di elaborati digitali per comunicare le proprie idee e presentare il proprio lavoro, utilizzando software di office automation e grafica digitale (tavolette)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tutte le discipline</li> </ul>
<b>SCIENZE LABORATORIALE</b>	L'alunna/o: <ul style="list-style-type: none"> <li>- sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni;</li> <li>- esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti;</li> <li>- trova da varie fonti informazioni e spiegazioni sui problemi</li> </ul>	<p>Abilità e conoscenze varie, in base alle tematiche affrontate. A puro titolo di esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- conoscere le strategie per salvaguardare l'ambiente (risparmio energetico)</li> <li>- conoscere le fonti e le forme dell'energia e la loro classificazione</li> </ul>	<p>Attività diverse, in base alle tematiche affrontate. A puro titolo di esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- utilizzare le energie rinnovabili</li> <li>- utilizzare i materiali rinnovabili</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Scienze</li> <li>- Geografia</li> <li>- Storia</li> <li>- Educazione Fisica</li> <li>- ecc</li> </ul>