

**IL GIOCO COME MEZZO NELL' INSEGNAMENTO DEL
NUOTO**

Fabio Bovi

Diplomato I.S.E.F. Università di Urbino

Dottore in Scienze Motorie. Università di Urbino

Dottorando en la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

Ruth Placeres Reyes

Dott.ssa in Psicopedagogia. Università de Las Palmas de Gran Canaria

INTRODUZIONE

Questo studio ha come obbiettivo la valutazione delle differenze che si producono in un lavoro acquatico realizzato in modo tradizionale e un lavoro acquatico più significativo, eseguito attraverso il gioco. Queste differenze si evidenziano nei risultati e soprattutto nello sviluppo, nel nostro caso con bambini dai 5 ai 7 anni.

Si possono distinguere due tipi di apprendimento: il primo, fondamentalmente passivo, che non tiene conto dei significati personali, al quale si trasmettono conoscenze attraverso una guida più o meno standardizzata. Il secondo, l'apprendimento significativo, autonomo, basato sulla esperienza, capace di lavorare sull'interesse del soggetto che apprende.

Analizzando entrambi, è evidente che utilizzare prematuramente tecniche natatorie con i bambini risulta erroneo. Il fatto di offrire agli alunni una "azione prefabbricata" è una forma di limitazione, che li obbliga a trasformarsi da protagonisti in comparse.

Ridurre questo campo è pericoloso tanto sul piano fisico, visto che non si garantisce uno sviluppo generale equilibrato, sia sul piano psichico, dato che come sostiene Calabrese (1980), si alimenterebbe << una precoce fissazione dell'attenzione e degli interessi in una unica direzione >>. Per sviluppare una autentica educazione acquatica, questa non deve indirizzarsi verso l'acquisizione di una prematura specializzazione.

Disgraziatamente, sono ancora molti quelli che considerano il bambino "un mezzo" per ottenere certi risultati, più che "un fine" al quale devono prestare massima attenzione, favorendone lo sviluppo.

Le nostre scuole di nuoto dovrebbero trasformarsi in scuole di "movimento acquatico" pero soprattutto, dovrebbero maturare, verso una nuova concezione, verso una vera e propria cultura del movimento stesso.

L'attività acquatica dovrebbe essere proposta in forma ludica, sarebbe a dire, differente, allegra. Appassionare i bambini cercando di migliorare il loro "senso acquatico" è riassumendo il nostro compito principale.

Non dobbiamo dimenticarci assolutamente che la ripetitività "uccide" l'immaginazione. Senza questa, difficilmente "l'avventura nell'acqua" avrà per il bambino quel tono di allegria, di piacere, di autonomia. E' necessario che il bambino abbia uno spazio adeguato per il suo sviluppo, per le proprie inclinazioni, e questo spazio deve essere difeso da tutti i tentativi di limitarlo, di restringerlo, per ragioni di resa economica. Teniamo presente che tra le cause dell'elevato numero di abbandoni dell'attività sportiva può giocare un importante ruolo un monotono e precoce tecnicismo.

Un altro aspetto da considerare è il fatto che la strutturazione motoria avanza per gradi e va in stretta relazione con la maturazione fisica e psichica del bambino, pertanto, la lezione di educazione acquatica non deve essere imposta, ma ben si partecipata, questa è una attività cosciente. Per far sì che questo si realizzi, è necessario limitare i così detti "esercizi tradizionali" e potenziare le situazioni di stimolo. Bisogna liberare la spontaneità dell'alunno, permettendogli di assumere iniziative personali, come afferma Abruzzini (1980) che definisce questo aspetto come <<individualizzazione dell'attività>>.

Il maestro non impone il movimento dicendo: "devi fare l'esercizio in questo modo" già che come afferma Le Boulch (1983) sarebbe una <<repressione corporea permanente>>. Al contrario, l'alunno deve interagire con la situazione proposta, secondo le proprie necessità, assumendo il ruolo di protagonista del suo sviluppo; mentre dall'altra parte l'educatore deve garantire uno sviluppo reale che non sia un semplice apprendimento in qualsiasi direzione, ma che implichi sempre variazioni quantitative e qualitative guidate.

Ricorrere sistematicamente a ripetizioni, noiose, la maggior parte delle volte inopportune tende a rafforzare certi automatismi e risulta chiaramente negativo.

L'intervento di conseguenza, non può essere che in altro modo di natura polivalente e significativa.

L'apprendimento significativo come sostiene Carl R. Rogers (1981) presenta le seguenti caratteristiche:

- 1) **Comporta la partecipazione globale della personalità del soggetto** in quanto questi è implicato nell'apprendimento non solo sul piano conoscitivo ma anche su quello affettivo e emotivo.
- 2) **E' automotivato**, incluso quando è presente un incentivo o uno stimolo esterno, il senso della scoperta, di poter raggiungere, di afferrare e conoscere un oggetto, nasce interiormente.
- 3) **Ha una reale e profonda incidenza**, dato che partecipa alla modifica del comportamento, delle attitudini, e a volte addirittura influisce sulla personalità del soggetto.
- 4) **E' valutato direttamente dal soggetto**, il quale sa se quello che sta imparando soddisfa le sue esigenze, se va nella direzione di quello che vuole conoscere, se riesce realmente a colmare una lacuna personale.
- 5) **La sua caratteristica essenziale è la significatività**, in altre parole, quando si realizza una simile forma di apprendimento, questa acquisisce un significato nel soggetto in quanto si integra compiutamente nel quadro complessivo delle sue esperienze e dei suoi interessi.

Anche se i maestri di nuoto, in genere, sono propensi a un apprendimento di tipo significativo, nella maggior parte delle piscine si ricorre a un metodo didattico piuttosto convenzionale, non sempre proporzionato alle aspettative degli alunni.

Non si può sviluppare un apprendimento di tipo significativo dove si agisce con “criteri standardizzati”, dove si richiedono certe prestazioni, tenendo presente l’età cronologica più che l’esperienza acquisita, dove il “giudizio per merito” è ancora determinante per ottenere il così detto “passaggio o promozione” ai livelli superiori.

Per concludere, si deve sempre valutare attentamente la differenza tra il campo della ricerca, dal quale nascono determinate teorie e quello dell’applicazione, dato che quello che ha senso in teoria potrebbe non averlo nella pratica. Per questo motivo abbiamo preteso mettere a confronto le due metodologie con il fine di analizzare e valutare l’incidenza di entrambe in relazione a quello che affermano si può ottenere utilizzandole.

METODO

- Campione:

Il campione si compone di 24 soggetti di entrambi i sessi con età compresa tra i 5 e i 7 anni (figure 1 e 2).

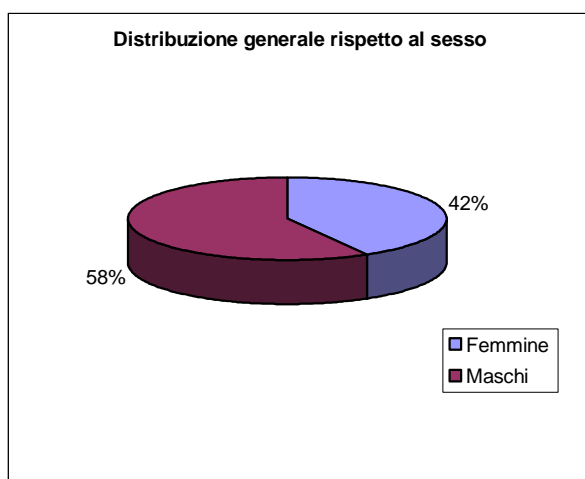


Figura 1

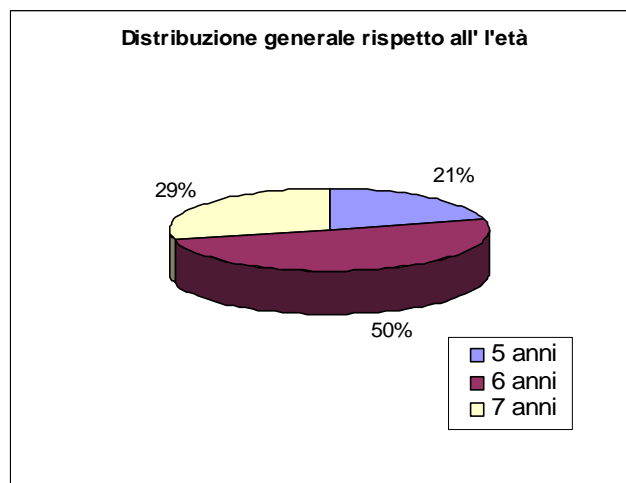


Figura 2

Si organizzarono 4 gruppi eterogenei, 2 gruppi di 5-6 anni e 2 di 6-7 anni. La distribuzione è stata la seguente (figure 3 e 4):

- Gruppo 1 (3 maschi e 3 femmine) 6-7 anni
- Gruppo 2 (4 maschi y 2 femmine) 5-6 anni
- Gruppo 3 (4 maschi y 2 femmine) 6-7 anni
- Gruppo 4 (3 maschi y 3 femmine) 5-6 anni

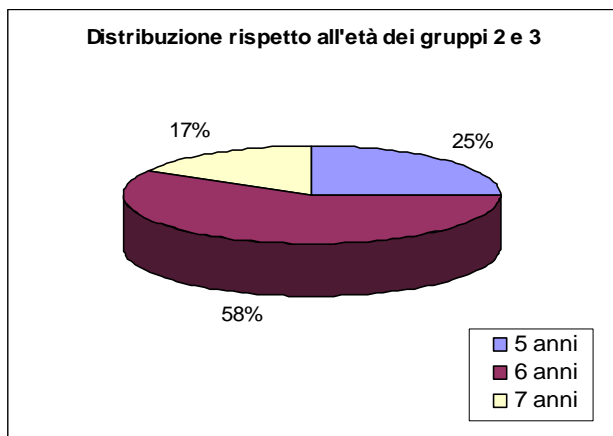


Figura 3

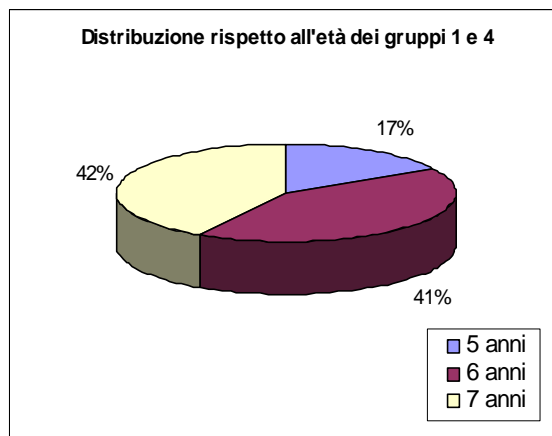


Figura 4

- Temporalizzazione:

Il lavoro è stato svolto durante 24 settimane, ogni gruppo ha assistito a lezione due volte alla settimana, la durata di ogni sessione è stata di circa un' ora. I gruppi 1 e 2 venivano il lunedì ed il giovedì mentre i gruppi 3 e 4 il martedì ed il venerdì.

- Metodologia:

Si è realizzato ogni giorno un lavoro differente, visto che a lezione si presentavano due gruppi, così come specificato anteriormente. Concretamente il gruppo 1 lavorava con il metodo di insegnamento più tradizionale e classico (denominato M.C.) e il gruppo 2 con il metodo più innovativo, significativo o giocato (denominato M.G.). Il gruppo 3 lavorava con lo stesso metodo del 2 però in giorni differenti e a sua volta il 4 svolgeva lo stesso programma del 1.

In questo modo è stato possibile effettuare un lavoro simile con più di un gruppo, cosa che ci ha permesso ottenere maggiore affidabilità nei risultati. I gruppi che avevano lezione lo stesso giorno, si presentavano in piscina in orari differenti, per poter essere valutati correttamente al momento opportuno e per evitare interferenze

tra gli stessi visto che probabilmente i fanciulli avrebbero preferito il “*metodo giocato*”.

Le lezioni sono state impartite da 4 istruttori specializzati e istruiti previamente. Tutto il lavoro si è svolto in una piscina dove il bambino potesse avere il conforto dell'appoggio plantare, per realizzarlo sono state usate pedane specifiche che diminuivano la profondità dell'acqua.

Le lezioni che si svolsero utilizzando il metodo classico, compresero negli ultimi minuti, prima di terminare, una piccola parte dedicata al gioco, con il quale si è cercato di evitare lezioni troppo pesanti che provocassero l'abbandono dell'attività.

Il valore massimo assegnato nella valutazione degli aspetti psicomotori (5) si intende come il livello di sviluppo massimo raggiungibile per bambini di questa età, corrispondente a un esercizio realizzato in forma completa e agevole. La valutazione fu realizzata da una quinta persona, e non dagli istruttori, per poter evitare interferenze affettive e diversi criteri di valutazione. L'istruttore si incaricava solo del controllo dell'assistenza e del registro della motivazione. Per assicurarci l'assistenza necessaria abbiamo realizzato riunioni mensili con i genitori, prevenendo possibili abbandoni, visto che gli ultimi mesi, specialmente i bambini che utilizzavano il “*metodo classico*” cominciavano mostrarsi un po' reticenti.

• Materiali:

Si utilizzarono materiali convenzionali, tra i quali: tavolette, braccioli, bollicine, cerchi, palline, pull boy, tappeti, scivoli, ciambelle, sassi colorati, secchielli, e innaffiatoio, tubi, palloni, canestri, ecc.

• Valutazione:

Si realizzarono delle schede individuali per registrare i seguenti aspetti:

.- Assistenza

- .- Motivazione
- .- Paura dell'acqua
- .- Percezione visiva
- .- Percezione tattile
- .- Percezione cinestetica
- .- Equilibrio statico
- .- Equilibrio dinamico
- .- Orientamento
- .- Coordinazione oculo-manuale e oculo-podalica
- .- Organizzazione spazio-temporale
- .- Rilassamento e respirazione

Tutti gli aspetti furono valutati con una scala tra 1 e 5, considerandosi 1 come aspetto non acquisito, 2 livello elementare, 3 livello sufficiente, 4 livello ottimo, 5 livello elevato. La valutazione (eccetto la motivazione e l'assistenza) fu effettuata nei seguenti momenti:

All'inizio, dopo due settimane di lavoro, dopo 4 settimane, dopo 12 settimane, dopo 18, e per fianlizzare dopo 24 settimane, per un totale di circa 54 lezioni.

L'assistenza (si/no) la motivazione e la paura dell'acqua (con scala da 0 a 2) furono valutati ad ogni lezione dall'istruttore. Lo 0 corrisponde a nessuna motivazione o nessuna paura, l' 1 a motivazione sufficiente o leggero timore, il 2 alta motivazione o paura.

La valutazione avrebbe potuto essere molto più completa e dettagliata, ma abbiamo preferito prestare attenzione agli elementi segnalati per poter confermare la nostra idea riguardante la necessità di un cambiamento nell'insegnamento del nuoto a livello infantile.

RISULTATI

L'assitenza lle lezioni, è stata, come mostrano i grafici, praticamente uguale per entrambi i gruppi di entrambi i metodi, con una partecipazione piuttosto alta durante tutta l'attività, 93% il M.G. e 92% il M.C. (figure 5 e 6).

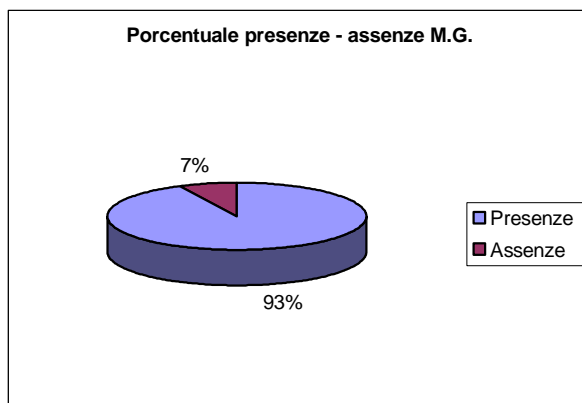


Figura 5

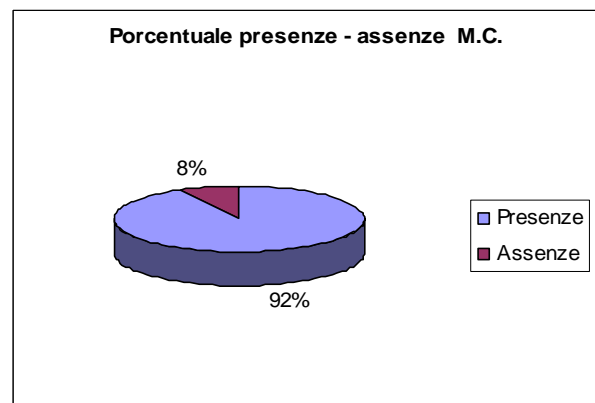


Figura 6

• Risultati riguardanti la paura dell'acqua

Considerando la paura dell'acqua, (figure 7 e 8), si osserva una diminuzione progressiva e pronunciata di questo aspetto in entrambi i metodi, raggiungendo nei due casi il punto minimo. I gruppi del *metodo giocato* raggiunsero questo punto dopo circa 12 settimane di lavoro, mentre i gruppi che utilizzarono il *metodo classico* lo raggiunsero dopo circa 18.

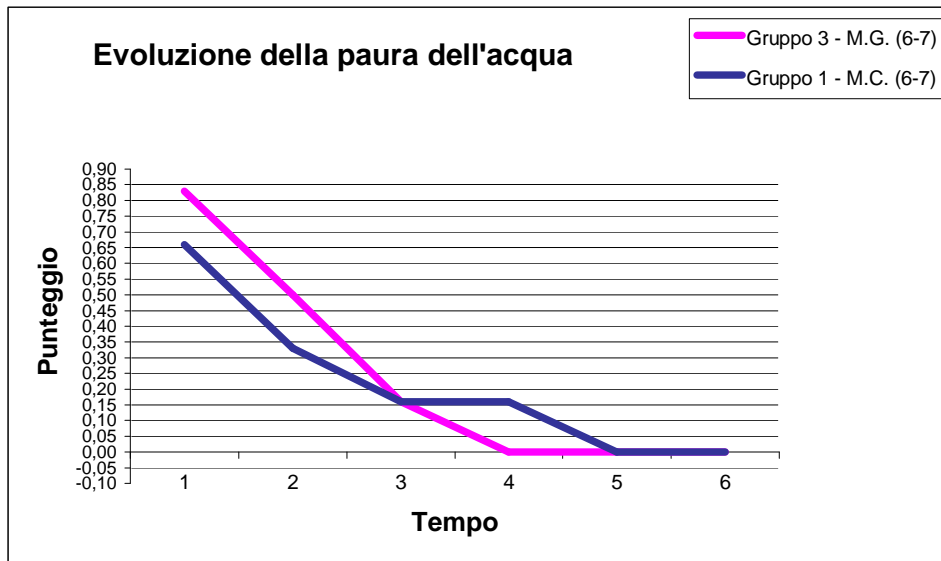


Figura 7

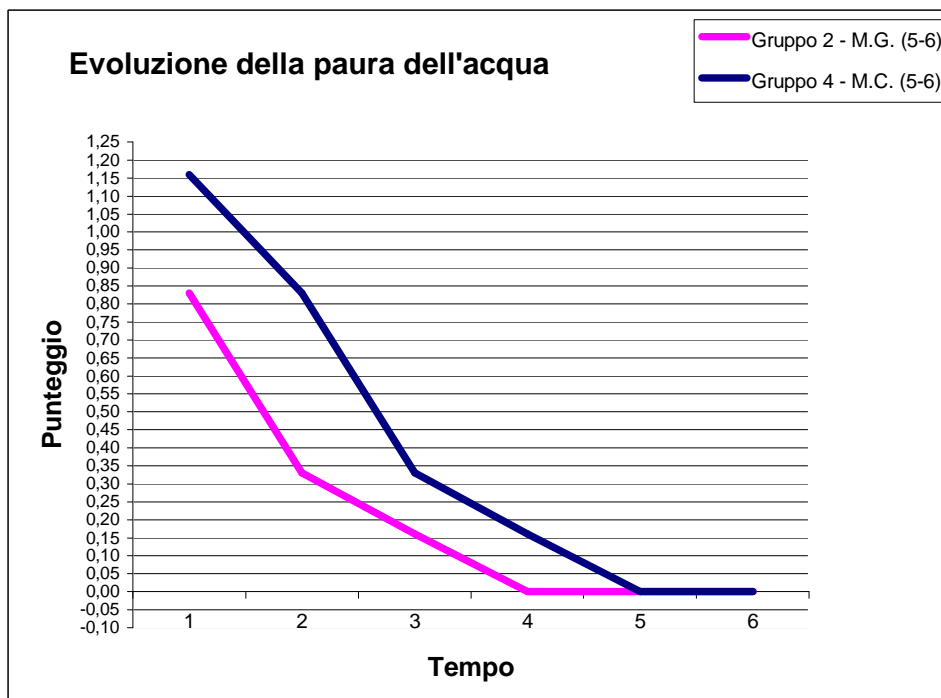


Figura 8

• Risultati riferiti alla motivazione

Nell'evoluzione della motivazione, (figura 9), incontriamo dei valori molto simili durante le prime 6 settimane, nello specifico, durante le prime tre sessioni di valutazione (1,82 M.C. e 1,90 M.G.). Ciò ci indica una alta motivazione iniziale. A cominciare da questo punto i valori cominciano a diminuire in entrambi i metodi, con una diminuzione più accentuata nei bambini del *metodo classico*, con una differenza significativa di quasi un punto alla fine del programma (1,68 M.G. e 0,85 M.C.) Il *metodo giocato* pertanto, si mantiene tra la motivazione e alta motivazione, mentre il *metodo classico* tra non motivazione e motivazione.

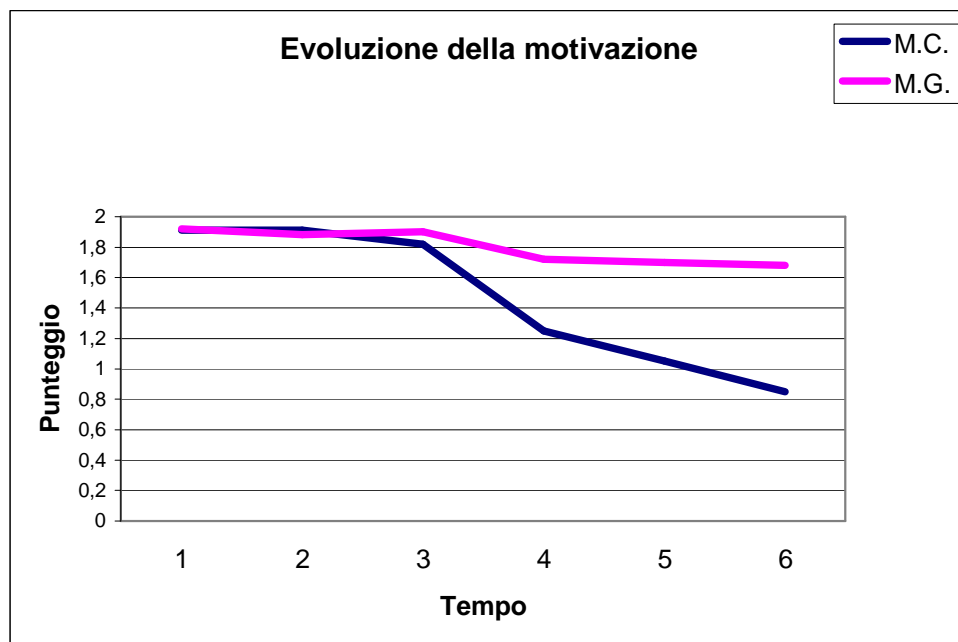


Figura 9

• Risultati riguardanti gli aspetti psicomotori

Nella tabella 1 e nei grafici 10, 11, e 12 sono rappresentati questi aspetti. Si osserva per entrambi i metodi una evoluzione considerevole per le differenti categorie, con un minimo raggiunto di 2,94 e un massimo di 4,44. Si raggiunge per entrambi un livello tra la sufficienze e l'ottimo.

A livello generale, si nota in tutti i grafici, una differenza tra entrambi i metodi di lavoro, con una inclinazione favorevole verso il *metodo giocato* che mantiene un vantaggio medio di circa mezzo punto sul *classico*, cosa che fa sì che il *metodo giocato* raggiunga un livello medio più che ottimo e il *metodo classico* no.

Sia nel grafico riferito ai 5-6 anni, sia in quello dei 6-7 anni possiamo notare una differenza considerevole riguardo alla percezione e all'equilibrio, aggiungendo a queste quella della scoperta di se, nel caso dei gruppi di 5-6 anni. Nel grafico dell'evoluzione generale, si incontrano questi risultati (*equilibrio*: 4.32 nota media generale M.G. , 3.19 nota media general M.C. ; *percezione*: 4.35 nota media generale M.G., 3.63 nota media generale M.C.). Nelle restanti categorie si mantiene una evoluzione maggiore rispetto al *metodo classico*, anche se in minor grado.

Evoluzione degli aspetti psicomotori						
Età e metodo	5-6 M.J.	6-7 M.G.	Totale	5-6 M.C.	6-7 M.G.	Totale
Percezione	4.27	4.44	4.35	3.55	3.72	3.63
Equilibrio	4.27	4.38	4.32	2.94	3.44	3.19
Schema corporeo	4.23	4.36	4.29	3.46	3.89	3.67
Organizzazione spazio – temporale	4.33	4.43	4.38	3.86	3.73	3.79
Rilassamento e respirazione	3.83	3.83	3.83	3.16	3.33	3.24
Scoperta di se stesso	4.38	4.33	4.38	3.27	3.71	3.49
Controllo di se stesso	4.44	4.44	4.44	4.10	4.10	4.10

Tabella 1 – Grado di sviluppo generale a seconda del metodo e del gruppo.

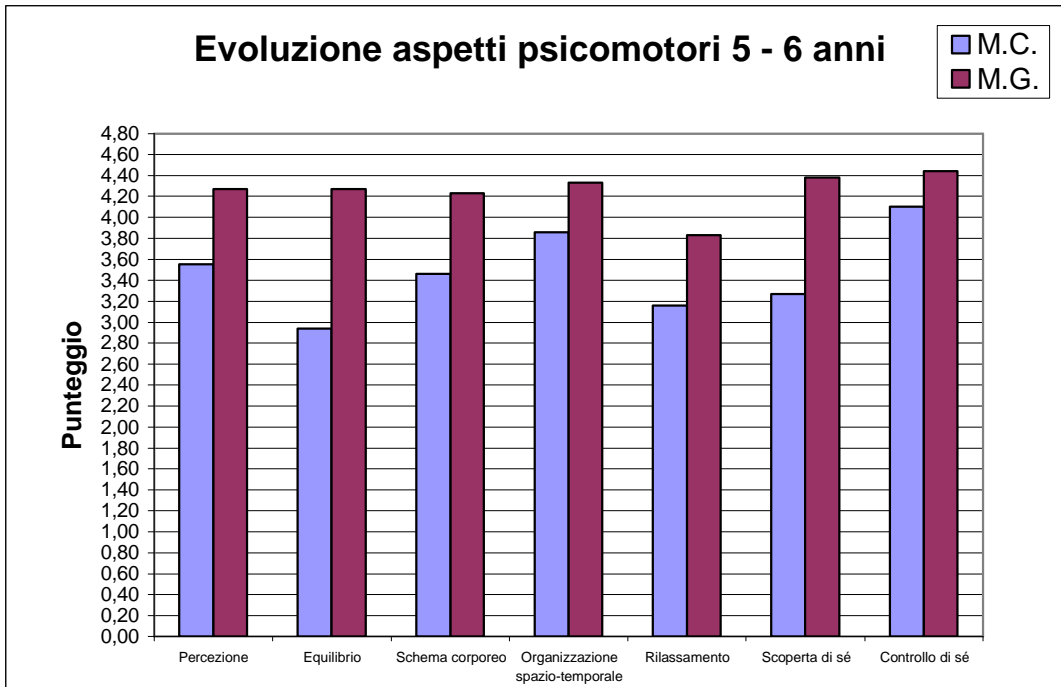


Figura 10

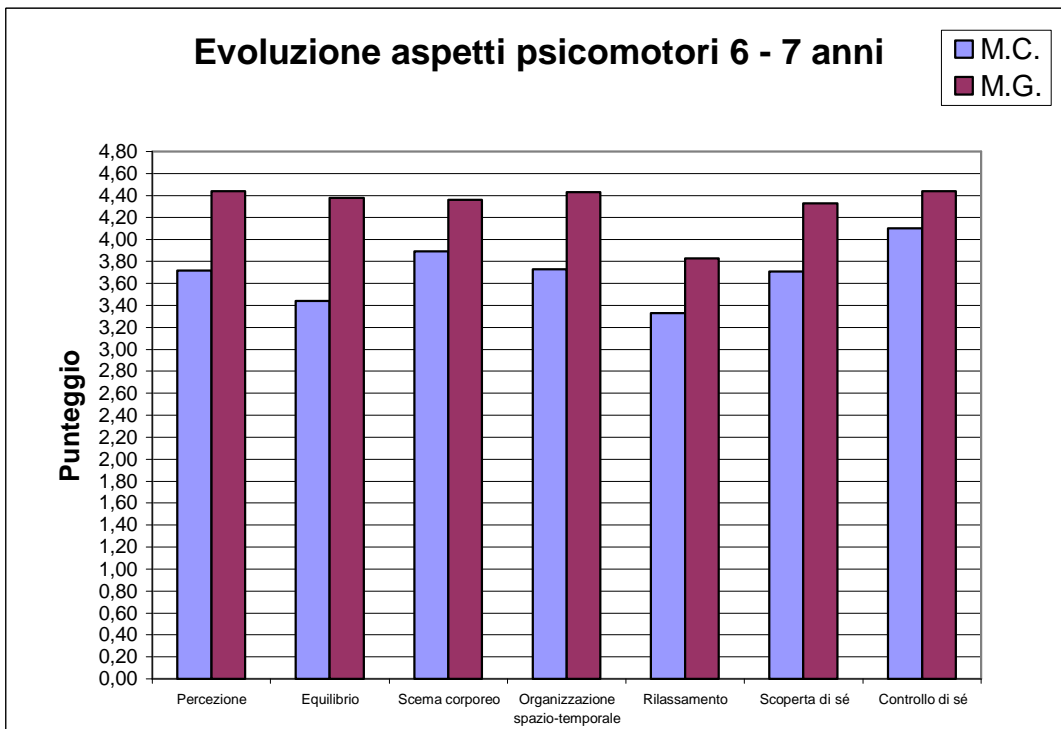


Figura 11

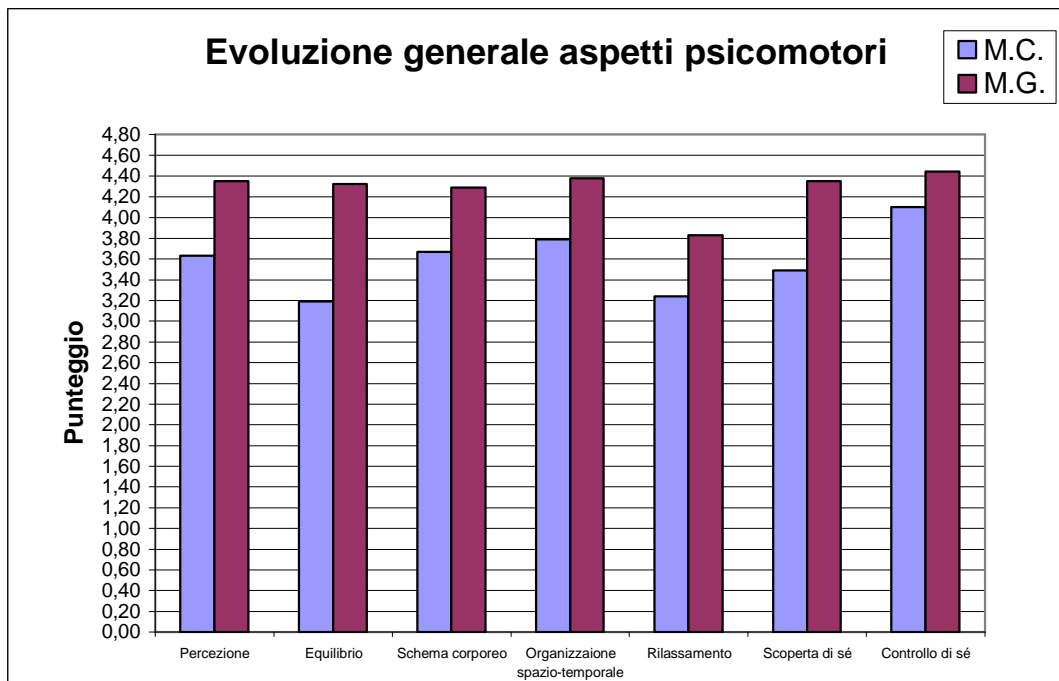


Figura 12

• Risultati riguardanti lo sviluppo generale ottenuto

Come mostrano i grafici 13 e 14, i gruppi di entrambi i metodi partono da un valore simile, tra un punto e due punti, pertanto si può dedurre che si trovavano, secondo la scala elaborata precedentemente, tra un livello di aspetto non acquisito e livello elementare. Si osserva chiaramente che nel caso dei gruppi di bambini di 5-6 anni questo punto di partenza praticamente coincide per entrambi i metodi, mentre nei gruppi di bambini di 6-7 anni differiscono, attestandosi il *metodo classico* sul *metodo giocato* per quasi un punto.

L'evoluzione posteriore caratterizza entrambi i metodi per essere una retta ascendente, più pronunciata nel caso dei gruppi del *metodo giocato*. Il punteggio finale a sua volta è decisamente favorevole per il *metodo giocato* che supera il *metodo classico* praticamente di un punto. (intorno a 3.5 sufficiente-ottimo il M.C.,

intorno a 4.5 ottimo-elevato il M.G). La differenza o miglioramento di un metodo rispetto all'altro comincia ad essere considerabile a partire dalla quinta sessione di valutazione.

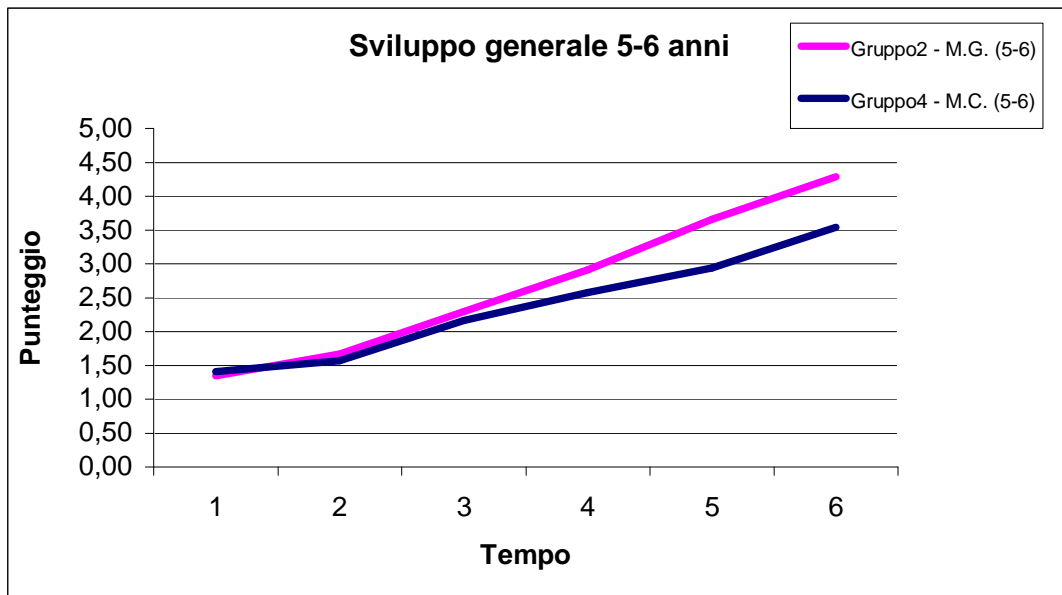


Figura 13

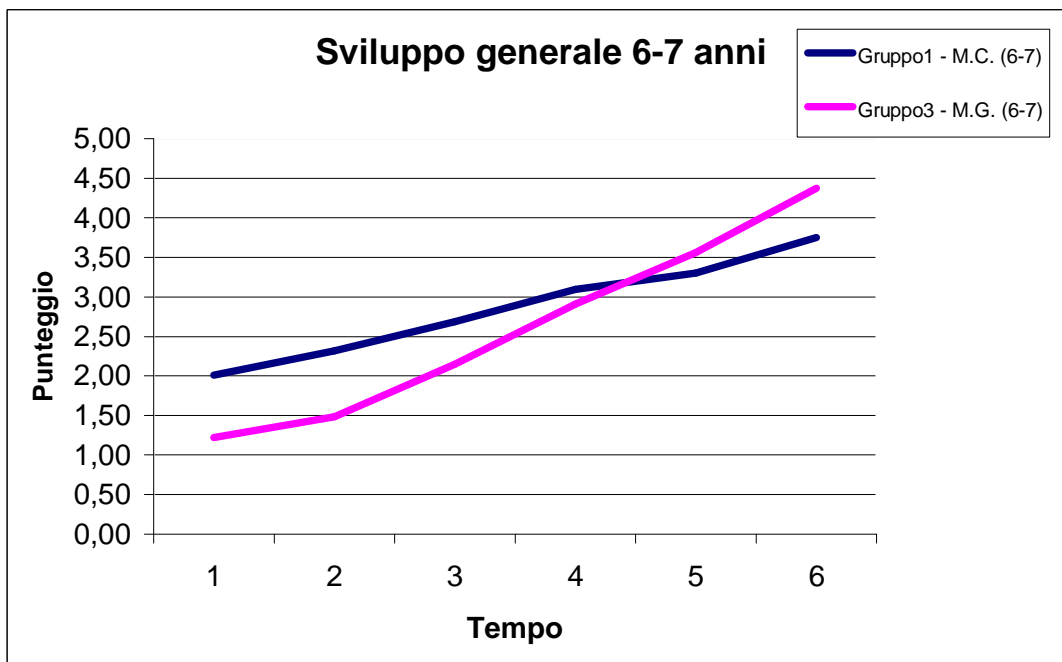


Figura 14

• Risultati riguardanti l'evoluzione ottenuta a seconda dell'età

Si presentano differenziati in grafici per età e per metodo (figure 15 e 16). Nel *metodo classico* notiamo una differenza sostanziale nel livello di partenza secondo l'età dei partecipanti. I bambini di 5 anni partono da un valore di 1,37, quelli di 6 da un valore di 1,58 e quelli di 7 da 2,09. L'evoluzione posteriore, è sempre positiva, essendo lo sviluppo dipendente dall'età, visto che come si osserva i bambini di 7 anni raggiungono migliori risultati di quelli di sei, e quelli di sei migliori di quelli di 5. Questo aspetto si osserva anche nei risultati finali, dove i fanciulli di 5 ottengono un 3,48 quelli di 6 un 3,51 e quelli di 7 un 3,83.

Nel grafico riguardante il *metodo giocato* si riproduce la stessa sequenza però con differenze meno pronunciate. Il punto di partenza è secondo l'età 1,21 per i bambini di 5, 1,29 per quelli di 6 e 1,32 per quelli di 7. I punteggi finali sono rispettivamente 4,25 (5 anni), 4,31 (6 anni) e 4,45 (7 anni).

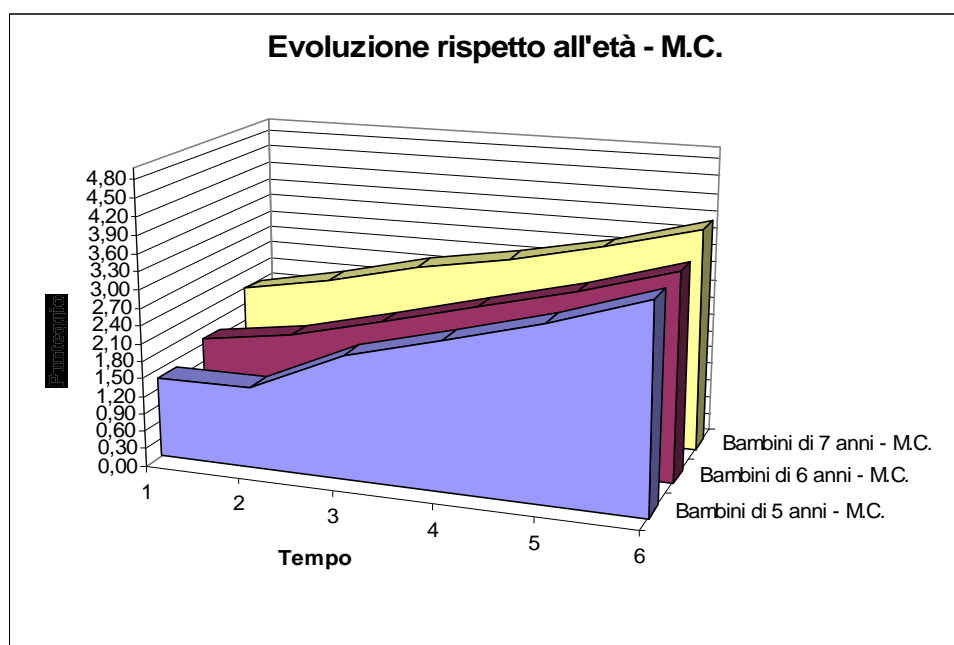


Figura 15

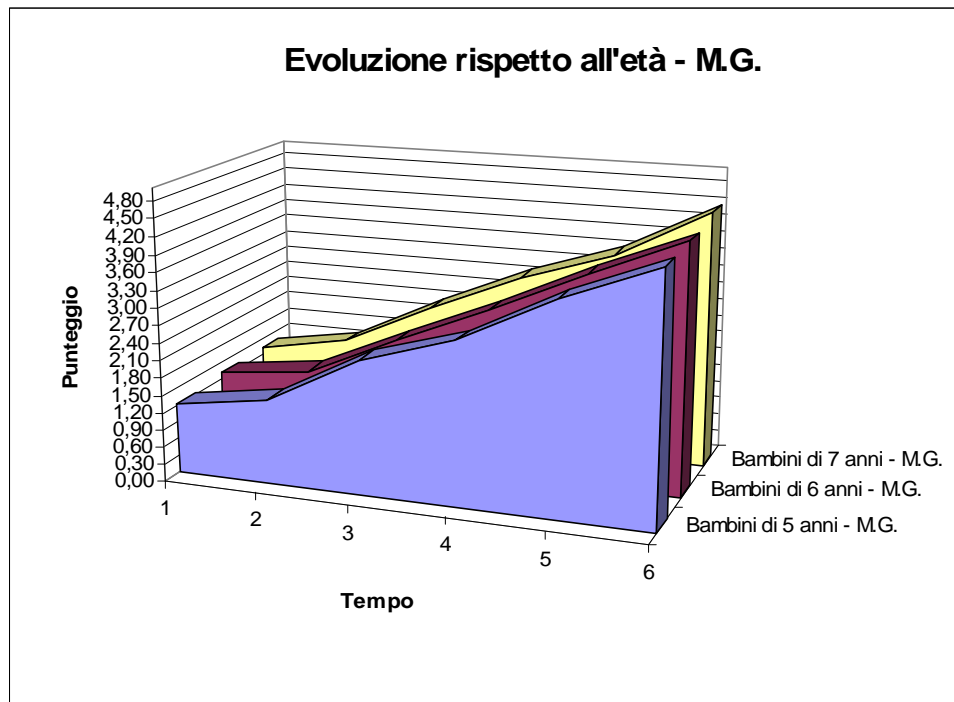


Figura 16

DISCUSSIONE

Rispetto all'analisi dei risultati, possiamo notare come il *metodo giocato* risulta più efficace del *metodi classico*. Nonostante il campione sia stata relativamente piccola, i valori ottenuti sono significativi e ci permettono di affermare que il bambino raggiunge uno sviluppo molto più completo realizzando l'attività acquatica in forma ludica e partecipata. Parliamo di uno sviluppo completo perché sono tenuti in considerazione sia gli apetti tecnici che quelli emotivi..

Rispetto agli aspetti tecnici o di sviluppo psicomotorio, come mostrano i risultati, si notano differenze considerabili in tutti gli elementi presi in considerazione,

cosa che ci indica che il *metodo giocato* influisce sullo sviluppo generale e non solo su aspetti isolati. Alcuni di questi meritano una speciale attenzione visto che ottengono la maggior differenza tra i due metodi. Questi sono la percezione, l'equilibrio e la scoperta di sé. Questi risultati ci portano ad affermare che la "forma ludica" è specialmente favorevole per lo sviluppo della conoscenza e il controllo dello schema corporeo.

La ragione di questi risultati possiamo attribuirli agli esercizi proposti per ogni metodo, uno sistematico e analitico, e l'altro flessibile e globale, anche se sempre si devono tenere in considerazione possibili cause contaminanti, come ad esempio gli istruttori (carattere, professionalità, interesse...), il campione (predisposizione, aspetti emotivi) o altri aspetti (condizioni di sicurezza, il tipo di piscina, i materiali, i compagni, ecc.). Ad ogni modo il fatto di aver valutato vari gruppi, ci permette di affermare le differenze mostrate.

Nell'analisi dell'evoluzione della paura dell'acqua, incontriamo elementi a favore del *metodo giocato* anche se entrambi i metodi ottengono l'eliminazione di qualsiasi tipo di timore, risultato sperato in tutti i bambini che si avvicinano all'attività acquatica. Ad ogni modo esistono all'interno di questo aspetto, considerazioni più sottili che abbiamo cercato di raccogliere nella nostra scala di valutazione tra 0 e 2 (paura di tuffarsi, a le immersioni, alla profondità...). A questo proposito possiamo osservare che il *metodo classico* tarda più tempo a superare ogni tipo di paura (18 settimane) mentre il *metodo giocato* si dimostra più effettivo. Questo ci induce a pensare che il gioco è rispetto a qualsiasi metodo come l'obbligazione o l'induzione, la miglior forma di far sì che il bambino superi le sue proprie paure.

Un altro degli elementi importanti nel processo educativo è la motivazione. Come era prevedibile, il livello iniziale è stato alto per entrambi i gruppi. Il fatto che la motivazione diminuisca in entrambi i metodi, poteva essere ugualmente prevedibile, qualsiasi tipo di attività può risultare indifferente quando si pratica durante molto tempo. Il *metodo giocato*, anche se divertente, non ottiene un aumento

della motivazione anche se non è da considerarsi come un aspetto negativo, visto che se osserviamo la differenza nella sua evoluzione rispetto al *metodo classico*, possiamo osservare una discreta differenza nei valori finali. Possiamo affermare che il *metodo giocato* mantiene la motivazione molto più alta rispetto al *metodo classico*.

Lo studio per età evidenzia per tutti gli elementi presi in considerazione, che esiste una differenza tra i soggetti di 5,6, e 7 anni. I bambini di 7 anni raggiungono maggiori risultati rispetto a quelli di 6 e quelli di 6 maggiori rispetto a quelli di 5. Le differenze non sono grandi però è un fatto importante che brevi periodi di tempo comportino un grande sviluppo psicomotorio e della maturazione.

Questo studio, supporta il cambio verso una nuova concezione dell'educazione acquatica. Il *metodo giocato* è positivo per i nostri obiettivi e chiaramente migliore rispetto al metodo che abitualmente utilizzano gli istruttori, e cioè un metodo basato in ripetizioni di esercizi sistematici. Con questo non scartiamo il *metodo classico*, che ad ogni modo ha dimostrato le sue possibilità e la sua effettività.

CONCLUSIONI

- Il metodo giocato risulta, durante tutto il periodo, più motivante rispetto al *metodo classico*. Questo aspetto influisce decisamente nell'apprendimento e nel possibile abbandono dell'attività, quindi risulta consigliabile utilizzarlo.
- Il *metodo giocato* è specialmente positivo per quello che riguarda lo sviluppo della percezione, la scoperta di se e l'equilibrio. Questi sono elementi basilari per la conoscenza e il controllo dello schema corporeo, quindi il suo utilizzo risulta molto favorevole a queste età.
- Indipendentemente dal livello iniziale dei soggetti che hanno lavorato con entrambi i metodi, il *metodo giocato* produce uno sviluppo superiore.
- A prescindere dall'età con il *metodo giocato* si ottiene una evoluzione maggiore.

BIBLIOGRAFÍA

ABRUZZINI, E. (1980). Educazione fisico motoria nel fanciullo: aspetti metodologici in **Corsi di qualificazione in Ed. Fisica per insegnanti elementari**, Edit. Scuola dello Sport, Roma – Italia.

BELLAGAMBA, G. (1989). Gioco-Sport: un fantastico divertimento per bambini in rivista **Sport Giovane**, C.O.N.I., n° 10, p. 26, Roma – Italia.

BOVI, G. (1983). **Insegnare divertendo**, Edit. Montefeltro, Urbino – Italia.

BOVI, G. (1983). Apprendimento, maturazione, sviluppo del bambino attraverso il nuoto in **Il Mondo del Nuoto**, Soc. Edit. Aquarius, n° 12, Verona – Italia.

CALABRESE, L. (1980). **L'apprendimento motorio tra i cinque e i dieci anni**, Edit. Armando-Armando, Roma – Italia

CATTEAU, R. (1986). Dalla relazione presentata al congresso A.N.A.N., (Associazione Nazionale Allenatori Nuoto), S. Vincent – Francia.

FABI, A. (1980). Educazione psico-motoria nel fanciullo: aspetti pedagogici, in **Corsi di qualificazione in ed. fisica per insegnanti elementari**, Edit. Scuola dello sport, Roma – Italia.

LE BOULCH, J. (1983). Le basi scientifiche dell'apprendimento motorio in **Atti della conferenza tenuta dal prof. J. Le Boulch**, C.S.E.F.S., Ferrara – Italia.

LUCCIO, R. (1980). Aspetti psicologici nella educazione alle attività motorie nella scuola elementare in **Corsi di qualificazione in educazione fisica per insegnanti elementari**, Edit. Scuola dello Sport, Roma – Italia.

MANNO, R. (1980). **Avviamento allo sport. Metodologia dell'allenamento dei giovani**, Edit. Scuola dello Sport, C.O.N.I., Roma – Italia.

MARHABA, S. (1983). **Forme e meccanismi dell'apprendimento**, Edit. Garzanti, Milano – Italia.

NOBLE, J. y CREGEEN, A. (2001). **Natación para niños** – Edit. Tutor, Madrid – España

PANSU, C. (2002). **El agua y el niño** – Edit. Inde, Madrid – España

ROGERS, C. L. (1981). **Libertá nell' apprendimento**, Edit. Giunti – Barbera, Firenze – Italia.