

ELEMENTI DI DIDATTICA E METODOLOGIA a cura di Liliana Zappi e Marisa Vaudagna

Il corso si occupa di tematiche complesse e controverse relative al rapporto uomo-ambiente e uomo-animali. Per affrontarle in modo adeguato, dal punto di vista metodologico-didattico, a nostro parere, è necessario : orientare gli studenti ad una visione culturale, globale e trasversale rispetto alle discipline coinvolte, stimolarli all' utilizzo di strumenti interpretativi propri di un approccio sistemico, sviluppare il loro spirito critico e la loro autonomia di giudizio.

Nel suo lavoro in classe il docente dovrà fare riferimento ad alcuni elementi basilari : 1 - tener conto che **i saperi** si acquisiscono , si conquistano e **non si trasmettono**; 2 - focalizzare il rapporto pedagogico sul polo allievo e non sul polo sapere, decentrando il proprio modo di pensare; 3 - riconoscere l'importanza del pluralismo metodologico; 4 - fare un' accorta scelta fra le metodologie interattive a disposizione , in coerenza con i contenuti e gli obiettivi prescelti; 5 - ricordarsi che il vero apprendimento é una costruzione/ integrazione di **nuove** conoscenze al già **noto** attraverso una elaborazione e una riorganizzazione delle strutture mentali e non una semplice giustapposizione.

Sicuramente sono molte le domande che un insegnante si pone quando decide di percorrere una strada nuova che tenga conto di questi punti. Proviamo a riportarne alcune.

“Come posso fare a :

- creare situazioni che motivino l'apprendimento
- introdurre nell'insegnamento modalità collaborative e creative per non cadere nella routine
- superare un insegnamento passivo-ricettivo per ottenerne uno interattivo, costruttivo, partecipativo
- armonizzare le strategie didattiche con le strutture cognitive
- creare situazioni significative sia sul versante cognitivo che su quello affettivo – relazionale”.

Diverse sono le strategie possibili e quindi le relative risposte. A nostro avviso due condizioni sono, però, basilari :

- porre al centro del processo di apprendimento il discente;
- utilizzare metodologie interattive.

Porre al centro del processo di apprendimento colui che apprende vuol dire da parte dell'insegnante :

- * sapersi tirare indietro, non voler essere sempre il protagonista, evitando di fare una scuola della parola (da parte dell'insegnante) e dell'ascolto (da parte dello studente);
- * saper stare in silenzio ad ascoltare gli altri;
- * dare voce a tutti, in modo che gli attori siano gli allievi;
- * sapersi anche astenere dalla critica e rispettare il punto di vista altrui;
- * non assumere sempre un atteggiamento giudicante.

Per **metodologie interattive** si intendono quelle strategie che permettono di: 1 - stabilire un rapporto più collaborativo e democratico tra docenti e studenti, 2 – favorire il coinvolgimento emotivo-affettivo dei giovani, 3 - creare situazioni che facilitino

l'apprendimento e stimolino nuovi comportamenti, 4 – favorire lo sviluppo dei giovani come individui e come cittadini responsabili.

L'insegnante ha a disposizione vari tipi di metodologie interattive; ne citiamo alcune : brain-storming, dinamiche di gruppo, lavori di gruppo (interviste, questionari, drammatizzazione, ecc.), rappresentazioni mentali, mappe concettuali, giochi di ruolo, di simulazione, di percezione, schieramenti, attività di laboratorio, uscite sul terreno / lezioni itineranti, proiezioni di filmati e di diapositive, discussioni guidate , ricerca-azione, ecc.

Prendiamo qui in considerazione quelle che crediamo più adatte ad essere sperimentate con gli insegnanti che frequentano il corso di aggiornamento CENDEA-FNISM che prevede, per la parte strettamente didattica, soltanto un incontro.

Brainstorming. E' una "tempesta" di idee che viene stimolata dalla riflessione fatta immediatamente dopo un'attività in classe che funziona da input (ad esempio la proiezione di diapositive, la lettura di una frase significativa,/di una poesia, la visione di un film /documentario, di un poster, ecc). E' utile perchè , oltre a permettere a tutti gli studenti di esprimere le loro impressioni, mettendo in comune pensieri ed emozioni, riesce a creare una situazione positiva sia dal punto di vista cognitivo che affettivo.

Il brainstorming permette di mettere in atto situazioni di confronto di opinioni, di evidenziare come diversità di punti di vista e di interpretazione siano motivo di arricchimento di conoscenza in un apprendimento cooperativo.

Un consiglio : visualizzare sempre i commenti) che vengono a "galla" in una seduta di lavoro su lavagna o meglio su lucido (perchè rimangono a testimonianza del processo di apprendimento)..

Nel campo delle problematiche sul rapporto uomo/esseri viventi può essere utile programmare una proiezione, senza commento, di diapositive che evidenzino situazioni contrastanti, (ad es. animali in libertà – animali in gabbia, un cacciatore dell'età della pietra – un cacciatore di oggi che caccia per sport,ecc.) cui far seguire un'attività di brainstorming. La proiezione muta, rispetto ad una trasmissione televisiva o ad un film parlato, coinvolge maggiormente le persone sia a livello cognitivo che emotivo.

Sulle idee/sensazioni espresse si può fare, successivamente, una proficua discussione che evidenzierà come esse siano diventate patrimonio comune di tutti gli studenti, non più del singolo.

Dinamiche di gruppo. La costruzione della conoscenza,come abbiamo già detto, é un processo di interazione tra il "noto", cioè ciò che già si sa, e il "nuovo", con conseguente ristrutturazione delle proprie rappresentazioni mentali; é, però, un processo di co-costruzione che, per avvenire, necessita di "qualcun altro", di un confronto, di una capacità a lavorare insieme, è cioè un processo di tipo sociale . La qualità delle relazioni che si instaurano in un gruppo é fondamentale perchè si possano sviluppare reali e significativi processi di conoscenza e di comportamento (capacità di collaborazione, comunicazione e organizzazione).

All'inizio, in un gruppo i cui componenti non si conoscono, l'atmosfera é fredda e distante, la comunicazione difficile. Per superare queste difficoltà iniziali può essere utile partire con lavori in piccoli gruppi, giochi di conoscenza e giochi di socializzazione .

Altre strategie da utilizzare, sempre per creare un clima disteso idoneo all'apprendimento, possono essere quella di chiedere ai partecipanti le loro aspettative (per es. con un brainstorming) e quella di stipulare un contratto per chiarire insieme quali sono gli obiettivi dell'attività e come si intende raggiungerli.

Rappresentazioni mentali. Altro metodo per facilitare un diverso rapporto docente/discendente, cioè un atteggiamento meno distante, più paritario, del docente nei confronti di chi apprende, é quello dell'utilizzo delle rappresentazioni mentali. Ognuno di noi si porta

appresso un bagaglio di idee, di immagini, di modelli, di rappresentazioni concettuali che è andato gradualmente costruendosi nell'arco della sua vita.

Se siamo convinti che lo scopo principale dell'insegnamento non è tanto quello di trasmettere contenuti e informazioni (che sono pure la base dell'insegnamento), quanto quello di trasformare e far evolvere le idee già presenti nella mente del discente, allora dobbiamo renderci conto dell'importanza di conoscere queste rappresentazioni: partire dal bagaglio che ciascuno ha nella sua testa è fondamentale per costruire nuova conoscenza, ricordando che le rappresentazioni sono molto tenaci e possono creare delle vere e proprie barriere, degli ostacoli all'apprendimento. Un'idea sbagliata fatica ad evolvere, ha bisogno di una dimostrazione convincente per lasciare posto ad una nuova; perchè ci sia vero apprendimento, e non solo memorizzazione, è necessario che il "nuovo" non si sovrapponga soltanto al "noto", ma si integri. La memorizzazione superficiale è di breve durata, il nuovo è dimenticato rapidamente e l'idea di partenza ritorna a galla tal quale era.

Non è facile "scoprire" le rappresentazioni mentali, che non sempre sono evidenti, anzi spesso sono "nascoste". Per farle affiorare è necessario raccogliere informazioni utilizzando metodi diversi: frasi scritte, questionari, disegni, schemi, conversazioni, interviste, ecc. L'iter da seguire prevede il ricorso a: un pre-test su un argomento, la spiegazione dell'argomento nel corso dell'attività didattica, un post-test per verificare l'evoluzione del processo cognitivo, attraverso il confronto con il pre-test.

Il "patrimonio" personale di ciascuno è la base di partenza per andare oltre: il ruolo dell'insegnante è quello di interagire con le rappresentazioni che emergono per aiutare i discenti a rimodellare il loro "sapere".

Mappe concettuali. La mappa concettuale è una rappresentazione grafica di ciò che si conosce, di concetti e di relazioni. È una struttura a rete costituita da parole, da linee di connessione, da frecce e da linee chiuse. Le parole possono essere parole oggetto e parole evento, cioè concetti, parole legame o verbi.

Essendo uno strumento di facile lettura, perchè visualizza una rete di relazioni, e quindi di pronta comprensione, facilita la comunicazione e il confronto tra differenti mappe, aiuta la riflessione comune e di conseguenza produce nuova conoscenza.

Le mappe possono essere utilizzate come lavoro individuale, collettivo o di piccolo gruppo; sono utili per sintetizzare un percorso fatto o un argomento studiato; servono sia all'autore per organizzare le nuove conoscenze e verificare i progressi sia all'insegnante per rendersi conto se c'è stato vero apprendimento da parte del discente o solo memorizzazione.

Le mappe presentano anche un altro vantaggio: sono adatte ad evidenziare i legami interdisciplinari e la rete di relazioni proprie dei fenomeni complessi. (vedi allegato)

Giochi di ruolo. Tra le strategie didattiche interattive i giochi di ruolo sono particolarmente adatti ad affrontare le questioni complesse e controverse, cioè questioni originate dall'interazione Scienza - Tecnologia - Società. Questioni cioè adatte ad affrontare temi interdisciplinari, che possono favorire la collaborazione tra docenti.

Una questione è controversa quando esiste un conflitto sull'interpretazione di fatti, o di dati oppure sulle stime dei rischi / benefici oppure anche sulla gerarchia dei valori sociali o individuali. Nelle questioni controverse le possibili variabili in gioco sono molte, le soluzioni sono tante: non esiste **una soluzione univoca**, ma diverse soluzioni alternative. È necessario fare una scelta tra le varie risposte possibili e prendere una decisione, essendo consapevoli che esistono sempre dei margini di incertezza.

Nei giochi di ruolo i "giocatori" sono coinvolti in prima persona in una situazione relativa ad un problema complesso. Essi devono impersonare un ruolo, mettersi cioè nei panni di un personaggio che ha le sue idee e un suo modo di vedere le cose. In pratica deve calarsi in una situazione, vederla con gli occhi del personaggio e difenderne i punti di

vista ed i valori, insieme agli altri membri del suo gruppo, davanti alla commissione dei decisori.

Come si gioca.

Il gioco inizia con la consegna ad ogni studente di una carta di ruolo; in essa il giocatore trova nome e cognome, età, professione, idee, interessi del personaggio che deve rappresentare e la posizione che il gruppo deve sostenere.

In base alle carte di ruolo la classe viene divisa in gruppi : due gruppi sostengono posizioni in contrasto tra loro; un terzo gruppo, quello dei decisori, ha il compito di prendere una decisione finale , dopo aver ascoltato, in un dibattito pubblico, le diverse opinioni dei gruppi e valutato le relative argomentazioni. Questa modalità di gioco si conclude con la vittoria di uno dei due schieramenti secondo lo schema "vincitori-vinti" .

Più recentemente è stata sperimentata un'altra modalità di realizzazione del gioco di ruolo secondo uno schema che tende ad una "soluzione non violenta del conflitto" : i due gruppi sono invitati a partecipare ad una tavola rotonda, i decisori sono sostituiti da facilitatori che hanno il compito di coordinare la discussione alla ricerca di una soluzione condivisa che superi gli schieramenti

In entrambi i casi il gioco termina con una decisione finale : essa propone una possibile soluzione relativa alla questione controversa.

Perché si gioca.

Giocare in gruppo facilita la collaborazione, la comunicazione, il coinvolgimento personale anche a livello emotivo e la partecipazione di tutti (non c'è chi parla spesso e chi non interviene mai); il ruolo dell'insegnante cambia perchè c'è uno spostamento nel rapporto docente / discente a vantaggio di quest'ultimo, che diventa il centro del processo di apprendimento.

I giochi di ruolo aiutano anche gli studenti a conquistare una maggior autonomia : sono infatti stimolati ad esaminare criticamente i materiali informativi a loro disposizione sulla questione controversa, a ricercare nuova documentazione se reputano i dati e le notizie in loro possesso non sufficienti a chiarire la situazione; si rendono così conto della complessità di problemi reali che li coinvolgono direttamente.

Nell'utilizzare i giochi di ruolo l'insegnante può privilegiare i contenuti oppure i processi, in funzione anche degli obiettivi che si è posto. Le due impostazioni, però, non si escludono tra loro ed è bene cercare di andare nelle due direzioni e ottenere risultati in entrambi i campi.

Giochi di simulazione. Sono una delle tante tecniche di apprendimento che comportano l'utilizzo di un modello attraverso l'assunzione di ruoli sottoposti a regole precise. Rispetto al gioco di ruolo sono più strutturati e formalizzati ed il livello di astrazione è maggiore. Talora è previsto l'uso di dadi, di carte, di percorsi disegnati su tabelloni.

E' necessario che l'insegnante nel proporre il gioco chiarisca il rapporto tra simulazione e realtà utilizzando ove possibile testimonianze dirette, dati aggiornati, audiovisivi per aiutare i partecipanti a comprendere i limiti del tentativo di trasporre in un gioco la complessità del reale.

Giochi di percezione. Noi siamo abituati per lo più a privilegiare la vista sugli altri sensi. E' utile perciò pensare attività/giochi che tendano a valorizzare anche gli altri canali sensoriali (tatto, olfatto, udito, gusto, cinestesi). Questo permette di evidenziare quanto sia importante l'apporto di ogni senso nella conoscenza dell'ambiente e degli esseri viventi, di rendersi conto che il modo di percepire varia da un soggetto all'altro, di capire come si possa arrivare alla ricostruzione mentale e al riconoscimento di un oggetto, anche senza usare la vista, associando e integrando diverse informazioni.

I giochi di percezione sono un'esperienza importante perché: permettono un coinvolgimento della persona a tutti i livelli, facilitano l'immersione globale nell'ambiente, aiutano i partecipanti a sentirsi in sintonia con gli altri esseri viventi.

Schieramento. Questo metodo risulta utile quando si affrontano questioni controverse riferite ad azioni/comportamenti che prevedono due posizioni nettamente contrastanti : l'una favorevole, l'altra contraria (ad es. sì/no per la vivisezione, sì/no per la caccia, ecc.). Tutti gli studenti sono invitati dall'insegnante che ha proposto la questione ad esprimere il loro punto di vista, prendendo posizione nel gruppo del sì o del no. Seguirà un dibattito nel quale i partecipanti sostenitori del sì o del no, a turno alternativamente, dovranno chiarire la loro scelta con un singolo argomento alla volta. Lo scambio di opinioni e argomenti arricchirà man mano il dibattito e potrà portare alcuni studenti a percepire la debolezza della loro posizione fino talora a cambiare idea passando allo schieramento opposto.

L'utilità della discussione è indubbia in quanto contribuirà a sviluppare l'interesse degli studenti per argomenti eticamente e socialmente significativi, a riflettere su temi problematici che spesso si preferisce accantonare, a vincere le reticenze e a manifestare il loro pensiero.

MATERIALI DIDATTICI

Spunti per strategie interattive

Abbiamo qui raccolto alcuni materiali (brani, frasi, giochi) che riteniamo possano stimolare discussioni, riflessioni e confronti, sempre in un'ottica di metodologia interattiva.

FRASI

- “L'uomo è un ex-animale che evolucionisticamente ha preso il potere” (da E. Ferrero, La Stampa,16/12/2006)
- Vignette di F.Fantini (da Naturalmente,Febbraio 2006, pp. 6-7)
 - Tutti questi anni di yoga
 - Sono una specie strana.....
 - Vendo e compro animali domestici
- “ Un motivo per cui gli animali cacciano è da ricercarsi nella genetica. Uccidere altri animali è parte integrante della natura umana (citata da T: Regan, Gabbie vuote, p.216)
- Molte persone pensano che “ i diritti umani sono ancora così violati che forse è prematuro occuparsi anche dei diritti animali (V.Pocar, Atti convegno L'uomo e gli altri animali,pp.34-35, Fnism-Cendea, novembre 2004)
- “ Penso si possa dire (..) che l'attenzione rivolta agli animali, alle loro sofferenze ed alla loro aspirazione alla felicità, rientri nel quadro più ampio dell'attenzione al rispetto dei più deboli; è soprattutto dalla salvaguardia dei diritti di questi ultimi che si può misurare il tasso di giustizia di una società e di una intera civiltà, e nel mondo dominato dagli uomini gli animali sono senz'altro gli esseri più deboli.” (M.Chiauzza, Atti convegno L'uomo e gli altri animali, p.101, Fnism-Cendea, novembre 2004)
-” Da un lato l'uomo dotato di tenebre e luce, di razionalità e perfezione; dall'altro l'animale simbolo di irrazionalità e disordine. Ancora oggi basta leggere qualsiasi giornale, troveremo frasi di questo tipo : ti comporti come un animale, sei un animale” (L. Battaglia, Atti convegno L'uomo e gli altri animali,p.16, Fnism-Cendea, novembre 2004)
- “ La sfida lanciata dai diritti animali è molto semplice : tratta gli animali con lo stesso rispetto con cui vorresti essere trattato tu. Un'idea genuinamente rivoluzionaria” (Jeremy Rifkin)
- “Siamo tutti uguali sotto la pelle” (Michel Faber)
- “ Gli animali sono soggetti - di - una - vita ? (.....) Questa è la stessa domanda che dobbiamo porci circa noi stessi (T.Regan, Gabbie vuote, p.92)

Discussione guidata

Lettera spedita dal Capo Sealth della Tribù Duwarnish in Washington al Presidente Franklin Pierce nel 1855

“Il Gran Capo in Washington manda a dire che desidera comprare la nostra terra. Come puoi comprare o vendere il cielo, il calore della terra? L'idea é strana per noi. Non siamo noi che possediamo la freschezza dell'aria o lo scintillio dell'acqua. Come puoi allora comprare queste cose da noi? Ogni parte di questa terra é sacra per il mio popolo. Ogni lucente ago di pino, ogni spiaggia sabbiosa, ogni foschia negli scuri boschi, ogni radura e ogni insetto ronzante sono sacri nei ricordi e nell'esperienza del mio popolo.

Noi sappiamo che l'uomo bianco non ci comprende. Per lui ogni parte di terra é la stessa di un'altra, perchè é uno straniero che viene di notte e prende ogni cosa di cui ha bisogno. Per lui la terra non é sorella, ma nemica e quando l'ha conquistata va oltre. Egli lascia la tomba di suo padre e dimentica il luogo dove sono nati i suoi figli.

Non c'è posto tranquillo nelle città dell'uomo bianco. Nessun posto per ascoltare le foglie della primavera o il fruscio delle ali di un insetto. Ma forse perchè io sono selvaggio e non capisco - anche solo uno scalpitio sembra offendere le orecchie. E che cosa c'è nella vita se un uomo non può udire il dolce verso del caprimulgo (succiacapre) o il 'conversare' delle rane intorno allo stagno di notte.

Anche i bianchi passeranno - forse prima di altre tribù. Continuate a contaminare il vostro letto e una notte soffocherete nei vostri rifiuti. Quando i bisonti saranno sterminati, i cavalli selvaggi tutti addomesticati, gli angoli segreti della foresta saranno impregnati dall'odore di molti uomini, e la vista delle colline verdeggianti sarà macchiata dai 'fili parlanti'. Dov'è il boschetto? Sparito. Dov'è l'aquila? Sparita. E che cosa si può dire, addio al rondone e alla caccia, sarà la fine della vita e l'inizio della sopravvivenza.”

Lettura dell'articolo di E.Ferrero : sfruttamento- crudeltà (vedi allegato)

Lettura della poesia di La Fontaine : “ Le corbeau et le renard” : gli animali sono veri animali o sono uomini mascherati?

Lettura di “Storia di una gabbianella e del gatto che le insegnò a volare” di Sepulveda : gli animali come protagonisti e l'uomo come salvatore

Lettura di un fumetto (per es. Topolino, ecc.) o proiezione di un cartone animato : riflessione sull'utilizzo di animali antropomorfizzati nei loro aspetti positivi e negativi (per es. tenerezza verso gli animali, non realistiche rappresentazioni dei soggetti animali, ecc.)

Brainstorming

- Proiezione di documentari / filmati

Si possono proiettare alcune scene sugli allevamenti intensivi tratte da “ La fabbrica degli animali” di A. Marena oppure sulla sperimentazione animale scelte dalla trasmissione “Report “, condotta da M.Gabanelli, RAI 3 del 22/10/2004, seguite da :

- Brainstorming collettivo con commenti riportati su lavagna o su lucido

- Commento individuale scritto alla domanda: Quale reazione ha suscitato in te la proiezione?

- Diapositive, disegni, fumetti, cartoni animati

Presentare materiali adatti ad evidenziare situazioni contrastanti e problematiche (ad es. accostare la copertina del libro di T. Regan : “Gabbie vuote” alla figura di un animale in libertà; oppure il disegno di un animale domestico/di allevamento in contrapposizione ad un animale selvaggio; ecc.)

- Forme di sfruttamento degli animali

Coinvolgere gli studenti nella stesura di un elenco delle varie forme di sfruttamento e di trasformazione degli animali. Riflettere e commentare (ad es. cibo, abbigliamento, spettacolo, sport, strumenti, ricerca, ecc.)

Giochi di ruolo

- “Gamberetti in tavola : un problema globale” di L. Colucci e E. Camino : gioco di ruolo sugli allevamenti intensivi di gamberi in India (vedi bibliografia)
- “La sperimentazione animale come problema controverso “ di A. Marin (vedi bibliografia)

SCHIERAMENTO

- Sperimentazione animale : sei favorevole o contrario? Motiva
- Caccia sì, caccia no ; perché?
- Controllo della fauna : abbattimento o gestione ? (es. capriolo-cervo)
- Animali : diritti sì /diritti no? Perché?

ATTIVITA ‘ DI PERCEZIONE

- Ascolto del canto degli uccelli, del verso degli animali; percezione delle manifestazioni di dolore/gioia/affetto

- Comprensione dell’empatia (vedi la scheda allegata : “La storia del gatto e del topo”; raccontare la storia di Cappuccetto Rosso dalla parte del lupo)

BIBLIOGRAFIA

AA.VV., La sfida della complessità. Feltrinelli, Milano ,1985 (a cura di G.Bocchi e M.Ceruti)

AA.VV.,Atti dei Seminari di Didattica delle Scienze della Natura 1991,Giochi di ruolo e di simulazione nell'educazione scientifica.CLU,Torino,1992 (a cura di C.Calcagno e E.Camino)

ANDREOLINI C., Le mappe concettuali. Didattica delle Scienze,n.179 e 180, La Scuola, Brescia,1995

BATTAGLIA L., Sviluppo storico e filosofico delle tematiche animaliste, Atti Convegno "L'uomo e li altri animali", pp. 11-19, FNISM – GENDEA,2004

CAMINO E.(a cura di), Atti del Seminario di didattica delle Scienze della Natura : " L'uso degli animali nella ricerca di base e biomedica", CLU, Torino, 1993

CAMINO E. & DOGLIOTTI MARASSO A. (a cura di), "Il conflitto : rischio e opportunità. Riflessioni e percorsi didattici , dal personale al globale", Ed.Quale Vita, 2004

FERRACIN L.,GIODA P.,LOOS S., Giochi di simulazione, a cura di CISV. Ed.ElleDiCi,Torino,1990

GRIMELLINI TOMASINI N. § SEGRE' G.,Conoscenze scientifiche: le rappresentazioni mentali degli studenti. La Nuova Italia, Firenze,1991

LEVI Primo, da "Il fabbricante di specchi" : Ranocchi sulla luna, pp. 67-71,ed. La Stampa,Torino,2007

MARIN A., La sperimentazione animale come problema controverso. Sperimentazione della metodologia del gioco di ruolo nell'istituzione scolastica secondaria e terziaria. Sottotesi di laurea in Scienze Naturali, Torino, aa.1994/95

PIOVANO A., Aspetti della produzione di Saint-Saens e "Il carnevale degli animali", Rassegna musicale Curci,anno LVIII, n.3,2005,pp.31-33

POCAR V., I diritti degli animali : aspetti giuridici e sociologici. Atti Convegno " L'uomo e gli altri animali",pp. 33-44, FNISM - GENDEA, 2004

REGAN T., Gabbie vuote, Ed Sonda, Casale Monferrato (AL), 2005

SEPULVEDA L., Storia di una gabbianella e del gatto che le insegnò a volare, Salani Editore, Varese, 1996