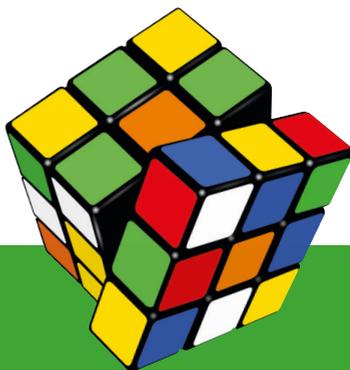


Heritage Education Cittadinanza e inclusione I

a cura di

Marinella Muscarà, Antonella Poce,
Maria Rosaria Re, Alessandro Romano

pedagogica*mente* e didattica*mente*



17

Edizioni ETS

Pedagogicamente e didatticamente

Pedagogicamente e didatticamente
collana diretta da
Raffaella Biagioli e Marinella Muscarà

Comitato Scientifico

Paola Aiello, *Università di Salerno*
Vanessa Delgado Benito, *Universidad de Burgos*
Liliana Dozza, *Libera Università di Bolzano*
Massimiliano Fiorucci, *Università di Roma Tre*
Edvige Giunta, *New Jersey City University*
Teresa Godall, *Universitat de Barcelona*
José González-Monteagudo, *University of Seville*
Viviana La Rosa, *Università Kore di Enna*
Alessandra Lo Piccolo, *Università Kore di Enna*
Anna Maria Murdaca, *Università Kore di Enna*
Antonella Nuzzaci, *Università di Messina*
Monica Parricchi, *Libera Università di Bolzano*
Maria Grazia Proli, *Università di Firenze*
Alessandro Romano, *Università Kore di Enna*
Clara Silva, *Università di Firenze*
Maria Tomarchio, *Università di Catania*
Alessandro Vaccarelli, *Università dell'Aquila*
Renata Zanin, *Libera Università di Bolzano*

Heritage Education Cittadinanza e inclusione I

a cura di
Marinella Muscarà, Antonella Poce,
Maria Rosaria Re, Alessandro Romano



Edizioni ETS



www.edizioniets.com

© Copyright 2024

Edizioni ETS

Palazzo Roncioni - Lungarno Mediceo, 16, I-56127 Pisa

info@edizioniets.com - www.edizioniets.com

Distribuzione: Messaggerie Libri SPA - Sede legale: via G. Verdi 8 - 20090 Assago (MI)

Promozione: PDE PROMOZIONE SRL - via Zago 2/2 - 40128 Bologna

ISBN cartaceo 978-884676964-0

Il presente PDF con ISBN 978-884676985-5 è in licenza CC BY-NC



PROMUOVERE LA CULTURA DELL'ACCESSIBILITÀ E
DELL'INCLUSIONE NELLE REALTÀ MUSEALI: L'ESPERIENZA DEL MARTA,
MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE DI TARANTO¹

Stefania Pinnelli, Andrea Fiorucci

Università del Salento

Il museo, uno spazio sociale e culturale accessibile e inclusivo

Un museo è un contesto culturale di condivisione e di socializzazione costituito ontologicamente da una vocazione comunicativa ed evocativa. Il piano della comunicazione è ben rilevabile nella sfera espositiva ed espressiva della grammatica museale, mentre quella evocativa è ben più nascosta, poiché richiama processi maieutici ed immaginifici. Fa riferimento, cioè, a quella funzione formativa, educativa di accompagnamento a quell'immaginare storico-culturale verosimile, a quell'azione di suggestion e affabulazione con cui la mediazione museale organizza e presenta il soggetto narrativo o scenico, in modo da svolgere nei confronti dei fruitori un'opera di persuasione.

Il museo diventa così luogo eletto di apprendimento, poiché implica l'attivazione di processi formativi complessi (Nuzzaci, 2008), che superano il piano della semplice nozione e cognizione, per giungere ad interpellare funzioni cognitive superiori e abilità di astrazione e immaginazione volte ad interpretare, riprodurre ed elaborare contenuti provenienti da un'esperienza sensoriale perlopiù visiva.

Ne deriva che le esperienze didattico-museali dovrebbero necessariamente impegnare la ricerca educativa a farsi promotrice di esperienze di fruizione di qualità (Del Gobbo, Torlone, Galeotti, 2018) orientate ad un narrare culturale che entusiasmi, incuriosisca e che faccia dischiudere nei diversi fruitori mondi immaginifici famelici. Il museo gioca infatti un ruolo significativo nel rafforzamento dei profili culturali e di indirizzamento verso la creatività e un pensiero divergente (Muscarà, Romano, 2020; Poce, 2017) e, pertanto, occorre porre particolare attenzione ai problemi centrali di come un museo *si fa* didattica museale (Grassi, 2015),

¹ Il contributo è il risultato del lavoro congiunto dei due autori; tuttavia, è possibile attribuire a Stefania Pinnelli i paragrafi 2 e 4, mentre ad Andrea Fiorucci i paragrafi 1 e 3.

ossia come propone scenari, questioni, visioni nuove per la promozione di un'educazione museale qualitativamente rilevante e interpellante per tutti.

Un luogo di cultura pensato per interloquire universalmente con tutti, un museo responsivo che diventa uno spazio culturale e di socializzazione per tutti, che riconosce ai suoi "pubblici" opportunità di coinvolgimento in esperienze diversificate e multisensoriali (Zanato, Orlandini, 2017). Uno spazio sociale e culturale accessibile e inclusivo che s'ispira alle istanze dell'Universal Design, un modello di progettazione che pone attenzione ai mezzi e alle modalità con cui un bene fisico e immateriale prova a rispondere ad una pletera di esigenze manifestate dai fruitori con disabilità e no.

Associare i luoghi di fruizione e di riproduzione della cultura alle richieste che caratterizzano l'inclusione come processo di democratizzazione e accessibilità culturale è il risultato di un fecondo intreccio di attività di ricerca, di sensibilità di alcuni stakeholders illuminati e soprattutto del recepimento di istanze istituzionali come la *Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità* (ONU, 2006) (artt. 30 e 9), del World Report on Disability (WHO, 2011), delle *Linee guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi di interesse culturale*, emanate dal MIBACT nel 2008, delle *Raccomandazioni relative all'accessibilità ai musei, ai monumenti, alle aree e all'archeologia*, con cui nel 2015 sempre il MIBACT traccia un quadro generale con indicazioni operative per una più ampia fruizione dei beni culturali, privilegiando una logica di "miglioramento" rispetto a una logica di "adattamento". Nel 2017, la pubblicazione *Patrimonio culturale per tutti. Fruibilità, riconoscibilità, accessibilità*, con cui vengono presentati alcuni progetti portati avanti dalla Direzione Generale Musei e, nel 2018, la redazione delle *linee guida sul Piano di eliminazione delle barriere architettoniche* (P.E.B.A.) indicano i principi dell'Universal Design come il framework di riferimento per ripensare i contesti di progettazione e di comunicazione dei beni culturali. Tali istanze tracciano un procedere che sempre di più considera l'accessibilità, l'inclusione e la partecipazione come "componenti sociali" connesse al patrimonio culturale, come riportato nella *Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sul valore del patrimonio culturale per la società*, siglata a Faro il 27 ottobre 2005; elementi che rinforzano la posizione di ogni individuo, affinché possa esercitare la facoltà di partecipare pienamente al contesto sociale sulla base dei principi di parità, vita indipendente, autonomia, soddisfazione, così come suggerisce la Strategia UE

per la crescita "Europa 2020" (Commissione europea, 2014).

Nel D.P.R. 21 del 2013, oltre ad essere evidenziato il principio di accessibilità, si innesta, come suo diretto corollario, l'implementazione di tecniche per la progettazione universale: «ciò significa progettare prodotti, ambienti, servizi utilizzabili da tutti nel modo più esteso possibile senza dover ricorrere a soluzioni speciali». Del resto, l'inclusione costituisce un termine ombrello che racchiude più accezioni, ma in questo lavoro assumiamo la prospettiva inaugurata nel 1994 dall'UNESCO durante la *Conferenza di Salamanca sui bisogni educativi speciali* e richiamata nel *Forum mondiale dell'Educazione di Dakar* del 2000 e nel Congresso *Inclusive Education: the way of the future* del 2008.

In questa prospettiva, l'inclusione non segue logiche assimilazioniste, non si basa sulla distanza da un preteso standard di adeguatezza, ma sul riconoscimento della piena partecipazione di tutte le persone alla vita sociale. Aspetti richiamati dal modello biopsicosociale proposto nella Classificazione Internazionale del Funzionamento della disabilità e della salute – ICF (OMS, 2001), che individua nei contesti di vita e di partecipazione sociale lo snodo determinante le *condizioni di funzionamento* della persona ed invita a guardare i processi inclusivi quali risultato dell'interazione costante tra due piani: quello che attiene alle istanze del corpo e quello relativo al piano del contesto. Il cambio di rotta sollecitato dall'ICF, da una dimensione clinico-nosografica a quella biopsicosociale, assume la lente dello sviluppo del potenziale attivabile dagli spazi sociali e partecipativi accessibili e inclusivi. In quest'ottica, un contesto culturale pensato e progettato secondo una prospettiva di accessibilità non solo riconosce alle persone con disabilità il diritto a partecipare, ma evidenzia nelle *proposte museali for all* una variabile contestuale capace di migliorare la qualità della vita della persona tanto sul piano sociale, quanto su quello dell'apprendimento. Significa, inoltre, sposando la logica del modello sociale della disabilità, che quel contesto culturale accessibile può depotenziare o rimuovere quelle barriere ambientali che disabilitano la persona con un particolare deficit. In taluni funzionamenti, infatti, sebbene permanga il deficit, un buon piano di intervento sull'accessibilità può adombrare la disabilità, che con evidenza ha caratteristiche marcatamente sociali e contestuali.

Su tali premesse si basa il progetto di ricerca-intervento che il contributo presenta e che ha inteso essere un'azione concreta di promozione della cultura inclusiva in un contesto culturale specifico e trasversale quale quello della fruizione museale.

L'esperienza del museo archeologico marta: evidenze relative all' *user perception*

Il Rapporto Istat 2019 sui contesti museali italiani mostra interessanti evidenze in tema di accessibilità al patrimonio culturale: su 4908 luoghi della cultura del Paese, tra musei, monumenti, aree e parchi archeologici, di cui 352 di proprietà statale, il 53% di essi ha sviluppato un piano per il superamento delle barriere architettoniche. Circa 2600 musei, ad oggi, possono essere ritenuti "sufficientemente attrezzati" per garantire l'accessibilità fisica. Il dato subisce un capitolombolo vertiginoso – scende al 12% – se il piano dell'accessibilità considera anche gli aspetti senso-percettivi, linguistici e cognitivi della comunicazione museale.

In considerazione di queste evidenze nazionali, nel 2021, è stato avviato un percorso conoscitivo e, successivamente d'intervento partendo dall'analisi dei servizi e delle pratiche messe in atto all'interno del museo archeologico MARTA di Taranto al fine di garantire l'accessibilità delle collezioni e l'inclusione dei differenti pubblici. Il MARTA è uno dei musei archeologici più importanti d'Italia e racconta le radici del meridione e la vivacità del Mediterraneo attraverso le testimonianze della cultura magno-greca. L'allestimento del museo ripercorre la storia di uomini e donne dal Paleolitico fino medioevo.

Attraverso un questionario a risposta multipla e una più ampia lettura di dati anche qualitativi pervenuti dall'analisi di specifiche interviste rivolte ad un campione composto da 116 visitatori, è stato possibile tracciare e descrivere il piano di accessibilità relativo al museo MARTA secondo una prospettiva di *user perception* (per una lettura più esaustiva dei risultati, si veda Pinnelli e Ruggieri, 2021).

Il campione, perlopiù composto da persone afferenti al mondo della scuola e della formazione e in minor misura da visitatori con bisogni speciali (4,4%), in controtendenza rispetto ai dati Istat sopracitati, mostra importanti criticità tanto sul piano dell'accessibilità fisica (mezzi di trasporto poco accessibili, assenza di parcheggi dedicati, segnaletica poco intellegibile, assenza di semafori con segnalazione acustica adiacenti al Museo, nessun percorso tattile per non vedenti, rampe troppo ripide, assenza di punti a sedere e di decompressione lungo il percorso), quanto su quello sensoriale e cognitivo (buon adattamento della leggibilità, operato dai curatori, a discapito, però, di altri canali comunicativi come CAA, Braille, LIS, anche mediati da linguaggi e dispositivi multimediali).

Nei suggerimenti esposti dai fruitori, richiesti nell'ultima sezione del

questionario, si evidenziano problematiche relative alla:

- ← redazione delle didascalie, ben scritte, ma non sempre riconducibili agli oggetti esposti, soprattutto nelle vetrine molto affollate di reperti;
- ← assenza di percorsi tattili e video in LIS;
- ← altezza dei reperti esposti, che non ne consente l'agevole visione a persone con un campo visivo ridotto.

Alcune traiettorie di intervento:

il focus sui pittogrammi e sulle riproduzioni tattili

Sulla base delle evidenze rilevate e in accordo con un piano di implementazione dell'accessibilità avviato dal museo MARTA, al fine di garantire una logica inclusiva e non semplicemente rivolta a categorie "speciali", sono state formulate delle proposte di intervento e di adattamento che hanno trovato attuazione e progettualità a partire dal luglio 2021.

Al gruppo di esperti UniSalento è stata richiesta una consulenza sulla progettazione di un piano di lavoro sull'accessibilità del contesto museale del MARTA. Il focus della consulenza è stato posto sui seguenti aspetti:

- ← elaborazione di pittogrammi per veicolare le informazioni relative a servizi e spazi museali;
- ← riproduzione tattile di opere e reperti con calchi e modelli al fine di offrire un'esperienza di visita multisensoriale, accompagnata da didascalie in Braille, audioguide e audiodescrizioni;
- ← video in LIS e maggiori supporti cartacei;
- ← miglioramento delle audioguide e maggiore presenza di dispositivi multimediali;
- ← interventi di audiodescrizione delle opere;
- ← supporti in Comunicazione Aumentativa Alternativa, scaricabili preventivamente dal sito web o distribuibili all'ingresso del museo, per fornire un kit di accompagnamento alla visita rivolti a persone con bisogni comunicativi complessi;
- ← mappe tattili;
- ← pannelli e brochure accessibili.

In vista dell'economia del contributo, in questo lavoro si porrà particolare attenzione ai primi due focus.

Nell'ambito dell'implementazione di un sistema comunicativo mediato da pittogrammi intellegibili e accessibili, la sinergia tra il gruppo di esperti UniSalento e gli enti di progettazione e comunicazione (*FabLAB*)

Taranto e Never Before) che collaborano con il MARtA, ha permesso il dialogo tra diverse figure professionali al fine di individuare e attuare soluzioni condivise e accessibili per tutti. A seguire, alcune soluzioni proposte da parte del gruppo di lavoro ai designer e comunicatori (Figura 1 e 2) fanno ben comprendere la logica con cui si è scelto di operare: attenzione a disambiguare l'informazione iconica, referente prediletto per una comunicazione mediata dalle immagini. I pittogrammi presenti erano perlopiù ancorati a canoni estetici che intendevano "antichizzare" le figure rendendole, però, poco intelleggibili e accessibili. Nei pittogrammi, infatti, l'iconicità legata alla relazione tra significato e simbolo, deve essere chiara e inequivocabile nell'immediato. L'eccessiva stilizzazione dei pittogrammi, che può rispondere ad un design accattivante, spesso collide con il principio di comprensibilità e di chiarezza. Si evidenzia la necessità di progettare un design lineare, senza orpelli grafici che avrebbero l'unico risultato di affaticare visivamente l'utente, implicando un notevole sforzo cognitivo.

Ognuno di noi, al di là della difficoltà o deficit, ad esempio, avrebbe difficoltà a comprendere i pittogrammi genderizzati, così come la "i" indicante l'info point, redatta in stampato maiuscolo, può facilmente essere confusa con il numero 1 del sistema di numerazione romano. Allo stesso tempo, sempre in considerazione della pregnanza iconica, il simbolo della caffetteria è stato ulteriormente rafforzato da un elemento visivo aggiuntivo: la sineddoche – una parte (la tazza) per il tutto (caffetteria) –, è stata esplicitata da un pittogramma indicante una tazza fumante più convenzionale.

Sul piano della comunicazione, il gruppo di lavoro UniSalento ha operato su un riorientamento del linguaggio sociale maggiormente conforme a designare situazioni di svantaggio e disabilità (Figura 3). Alla forma aggettivale disabile è stata preferita la locuzione persona con disabilità, così come alle forme linguistiche privative (non udente, non vedente) è stata preferita l'identificazione dell'area del deficit (disabilità visiva/uditiva). Allo stesso tempo, è stata disambiguata l'informazione veicolata da alcuni pittogrammi troppo generici e forvianti. Ad esempio, il pittogramma in cui si associa l'immagine di un occhio al simbolo del divieto è particolarmente confusivo (Figura 4): si indica qualcosa di accessibile ai fruitori ciechi, oppure c'è il divieto di guardare? E gli ipovedenti? Pertanto, il piano di lavoro è stato arricchito con pittogrammi più specifici e chiari.

Pittogrammi originali	Pittogrammi adattati
 <p>UOMO DONNA DISABILE</p>	 <p>UOMO PERSONA CON DISABILITÀ DONNA</p>
 <p>BILINGUE CAPPETTA BASSO FONTO</p>	 <p>BILINGUE CAPPETTA BASSO FONTO</p>

Figura 1

Figura 2

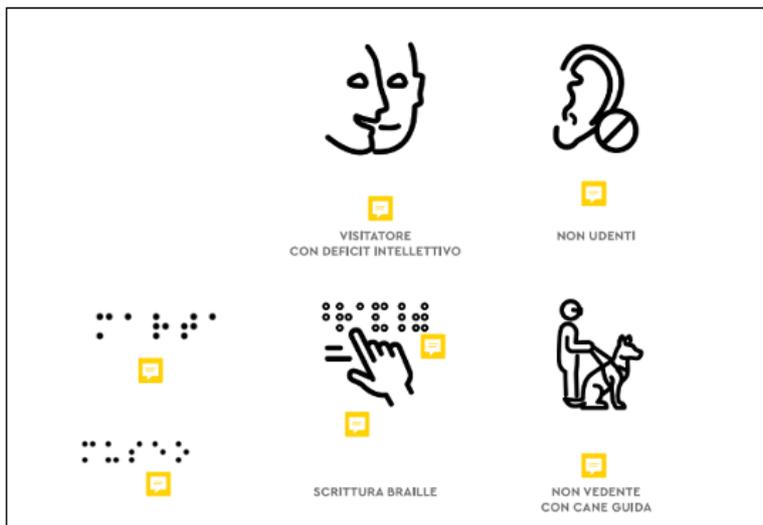


Figura 3

Pittogramma originale	Pittogrammi adattati
	

Figura 4

La lettura tattile del reperto archeologico è un altro aspetto che il gruppo di lavoro ha preso particolarmente in considerazione.

Come è noto, la percezione tattile non possiede l'immediatezza della percezione visiva e si realizza nel tempo: la sostanziale differenza tra i due sensi consiste nel carattere sintetico/globale della vista ed il carattere analitico del tatto (Fiorucci, 2019; Fiorucci, Pinnelli, 2013; Levi, 2013). La conoscenza e l'interpretazione della realtà museale, in presenza di deficit visivi, avvengono attraverso un approccio multisensoriale e la riscoperta della tattilità (Grassini, 2016).

In quest'ambito, il proposito dell'intervento di consulenza è stato la valutazione delle tecnologie e dei dispositivi tattili allo stato dell'arte e la loro integrazione, al fine di dimostrare alcune soluzioni che possano rendere interessante e fruibile l'esperienza di una visita presso un'esposizione museale anche per le persone con disabilità sensoriale.

Alla direzione museale, sono stati prospettati alcuni scenari in cui le tecnologie (stampanti 3D, computer vision, sensori, segnalazioni acustiche, natural language processing ecc.) e la user experience (quale esperienza si desidera far vivere, quali sensazioni si vogliono evocare nel visitatore e con quale modalità di interazione) possono essere implementate.

Nello specifico, il gruppo di lavoro ha fornito al FabLab del Museo Archeologico di Taranto alcune indicazioni operative per la creazione di postazioni multisensoriali di alcuni reperti della collezione museale.

Nei musei, le audioguide consentono di migliorare l'esperienza di fruizione, anche se sovente sono maggiormente orientate a descrivere dimensioni storico-culturali, a discapito degli elementi strutturali ed iconici. Inoltre, nell'ambito delle soluzioni per migliorare l'esperienza di una visita museale delle persone con disabilità visiva, le audioguide raramente sono affiancate da tavole tattili o riproduzioni di reperti tattili. La sola comprensione di ascolto, in un sistema percettivo analitico e molto più lento, quale è quello delle persone con cecità, rende la fruizione museale più difficile e poco stimolante.

In questa direzione, nelle sue proposte il gruppo di lavoro ha rimarcato il bisogno di un aiuto tecnologico in grado di combinare tatto e udito per consentire una migliore percezione della realtà museale e di condurre i fruitori non vedenti verso un'esperienza più completa di fruizione.

Un esempio di postazione multisensoriale ha riguardato un reperto particolarmente prezioso (Figura 5 e 6): la statua in bronzo raffigura Zeus nell'atto di scagliare la folgore (perduta) con la mano destra. La statua, alta 74 cm, rappresenta un capolavoro della bronzistica tardo-arcaica.

La postazione multisensoriale è composta da una serie di elementi atti ad assicurare alla persona con disabilità visiva una fruizione completa dei reperti (Figura 6).

In primis, è stata realizzata una riproduzione tridimensionale di Zeus in scala. Si sottolinea l'importanza di evitare una riproduzione fedele al 100% dell'opera, eliminando o appiattendone alcuni elementi decorativi e orpelli che potrebbero inficiare la comprensione globale del manufatto e che rallenterebbero il processo di costruzione dell'immagine mentale da parte della persona con disabilità visiva. Sulla sinistra della riproduzione tattile (figura 6), è riportata l'opera in 2D: ciò è funzionale alla necessità di fornire ai visitatori un termine di paragone con le figure piane. La competenza nell'uso degli altri canali sensoriali non rende le persone "meno vedenti". Infatti, la competenza extra visiva legata alla capacità di dedurre informazioni sul mondo circostante è una risorsa importante e ciò vale per tutti, sia per le persone cieche che vedenti. Nel rettangolo in basso a destra sono posizionate le didascalie in Braille. Infine, dai due emettitori circolari in alto è prevista la funzione di sintesi vocale, utile ad accompagnare il visitatore nel processo di fruizione.

In questa specifica area di intervento, la consulenza ha posto anche particolare attenzione alle tematiche che spaziano dall'allestimento degli spazi e dei percorsi espositivi alla presentazione degli oggetti, dall'illuminazione alla redazione di pannelli o alla struttura di un testo o di una didascalia, anche in riferimento ai bisogni esposti da fruitori ipovedenti. Le indicazioni e le soluzioni suggerite sono di carattere tecnico e contestuale e sono finalizzate a rendere il setting museale sufficientemente sicuro in termini di mobilità autonoma, orientamento e fruibilità per chi vede male, poco o pochissimo.

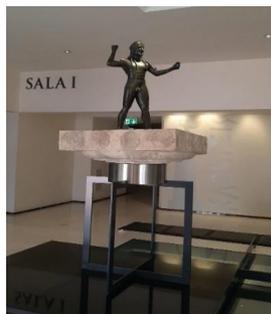


Figura 5



Figura 6

Conclusioni

Il patrimonio museale si delinea quale vettore di sviluppo culturale e risorsa per la crescita personale e collettiva, promuovendo nel processo di democratizzazione culturale il coinvolgimento responsabile degli individui e della collettività. Si tratta di importanti obiettivi che interessano l'intera struttura del Sistema Museale Nazionale nell'ottica della più ampia pervasività culturale e della accessibilità partecipata e condivisa.

Uno dei risultati raggiunti attraverso il progetto descritto è stato proprio quello di attuare la reale progettazione partecipata tra gruppi di lavoro e stakeholder. Ciò ha consentito di varcare quelle linee di confine tra le diverse professioni coinvolte (storici dell'arte, designer, pedagogisti, operatori museali), sollecitando il dialogo e suscitando la condivisione di informazioni, esigenze, visioni e più in generale, conoscenze implicite ed esplicite, mettendole a servizio del progetto. I risultati prodotti in questa esperienza e gli adattamenti realizzati e in via di realizzazione, sebbene tarati sullo specifico contesto di riferimento, costituiscono la base progettuale di molte altre realtà espositive anche più piccole rispetto all'imponenza del MARTa ed un prossimo obiettivo di ricerca guarderà proprio all'esportabilità di tali risultati. Creare la cultura dell'inclusione, strutturare organizzazioni in grado di prendere decisioni in prospettiva inclusiva e concretizzare pratiche specifiche e sostenibili, così come la letteratura incoraggia a fare, definiscono le sfide per un cambiamento sostanziale e non solo formale; l'intervento esposto e il patto di collaborazione e corresponsabilità interistituzionale attuati, vanno in questa direzione e costituiscono un tassello del processo su cui occorre sempre impegnarsi e vigilare.

Riferimenti bibliografici

- D.P.R. 21 del 4 ottobre 2013. Adozione del programma di azione biennale per la promozione dei diritti e l'integrazione delle persone con disabilità https://www.lavoro.gov.it/documenti-e-norme/normative/Documents/2013/Decreto_del_Presidente_della_Repubblica_4_ottobre_2013.pdf
- Del Gobbo, G., Torlone, F., Galeotti, G. (2018). *Le valenze educative del patrimonio culturale. Riflessioni teorico-metodologiche tra ricerca evidence based e azione educativa nei musei*, Aracne, Roma.
- Fiorucci, A., Pinnelli, S. (2013), *Audio descrizione e disabilità visiva*, in «Italian Journal of Special Education for Inclusion», vol. 1(1), pp. 133-147.

- Fiorucci, A. (2019). Disabilità visiva. Voce Dizionario, in d'Alonzo L. (a cura di), *Dizionario di pedagogia speciale per l'inclusione*. La scuola, Brescia.
- Grassi, C. (2015). *Aspetti e implicazioni pedagogico-didattiche della mediazione museale*, in «Annali della didattica e della formazione del docente», vol. 7, 10.
- Grassini, A. (2016). *Per un'estetica della tattilità. Ma esistono davvero le arti visive?*, Armando Editore, Roma.
- Levi, F. (2013). *L'accessibilità alla cultura per i disabili visivi. Storia e orientamenti*, Silvio Zamorani editore, Torino.
- MIBAC (2008), Commissione per l'analisi delle problematiche relative alla disabilità nello specifico settore dei beni e delle attività culturali, Linee guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi di interesse culturale. "Gazzetta Ufficiale", Serie Generale, 114, 16 maggio 2008, Suppl. Ordinario 127.
- MIBACT (2015). Piano nazionale per l'educazione al patrimonio culturale, Direzione Generale Educazione e Ricerca, Dicembre 2015.
- MIBACT (2016a). Il Piano nazionale per l'educazione al patrimonio culturale.
- Muscarà, M., Romano, A. (2020), *Didattica e apprendimento nei musei nell'era della pandemia di COVID-19*. Media Education, 11(2), pp. 61-73.
- Nuzzaci, A. (2008). Musei, fruizioni, competenze: per una progettazione e valutazione dei servizi e dei prodotti didattico-museali, in Nuzzaci A. (a cura di), *Il museo come luogo di apprendimento*, Pensa MultiMedia, Lecce, pp. 27-69.
- OMS (2001). ICF. International Classification of Functioning, Disability and Health. Geneva: WHO.
- ONU (2006). Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità. Assemblea Generale dell'ONU, 13 dicembre 2006.
- Pinnelli, S., Ruggieri, M.C. (2021). *Il Museo come vettore di inclusione e partecipazione: l'accessibilità nel Museo Archeologico di Taranto*, in «Italian Journal of Special Education for Inclusion», IX, 2, pp. 77-93.
- Poce, A. (2017). *Il patrimonio culturale per lo sviluppo delle competenze nella scuola primaria*. Franco Angeli, Milano.
- ISTAT (2019). Rapporto Istat 2018, "L'Italia dei musei" https://www.istat.it/it/files/2019/12/LItalia-dei-musei_2018.pdf
- UNESCO (2009). *Policy Guidelines on Inclusion in Education*, UNESCO, Paris.
- WHO, The World Bank (2011). *World Report on Disability*, Malta.
- Zanato Orlandini, O. (2017). *Musei accessibili e inclusivi. Uno sguardo pedagogico*, in «Studium Educationis», 13, 3.