

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 II

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 978-884677060-8

Il presente PDF con ISBN 978-884677061-5 è in licenza CC BY-NC



Heritage Education
Cittadinanza e inclusione II

13.

HERITAGE EDUCATION: L'ARCHEOLOGIA
COME MOTORE DI PROGRESSO SOCIALE

HERITAGE EDUCATION: ARCHAEOLOGY
AS AN AGENT OF SOCIAL PROGRESS

Silvia Nanni, Alfonso Forgione

*Università dell'Aquila*¹

La pedagogia del patrimonio culturale come *social heritage*

Alla luce delle Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione civica (Ministero dell'Istruzione, 2020) e tenendo conto degli obiettivi dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile (ONU, 2015), è necessario sensibilizzare le giovani generazioni affinché non solo comprendano il valore della loro eredità ma sappiano anche interpretarla, condividerla e avere un ruolo attivo nel definire il significato di patrimonio.

Questo approccio al "patrimonio", che definiamo di pedagogia sociale, consente di lavorare su una dimensione fondamentale per lo sviluppo del senso di comunità, vale a dire la conservazione e la valorizzazione della memoria.

In questa direzione il testo di Nuzzaci Antonella, *La didattica museale tra pedagogical literacy, heritage literacy e multiliteracie: costruire il profilo del letterato del 21° Secolo*, sottolinea come la conoscenza e l'uso dei patrimoni a fini formativi apra nuove frontiere sul versante delle competenze di base, trasversali, disciplinari, interdisciplinari e transdisciplinari contribuendo ad individuare fonti e modalità di conoscenza alternative per garantire a tutte le categorie di soggetti un accesso esteso, integrato, sistematico ed equo alle risorse ed a quegli apprendimenti che appaiono indispensabili per esercitare la cittadinanza attiva.

Il termine "attiva", nella sua accezione pedagogica, identifica la capacità educativa che un'esperienza genera e che agisce sui soggetti con effetti trasformativi e inclusivi. Già le riflessioni deweyane ci hanno avver-

¹ Il progetto e la responsabilità del presente contributo sono condivisi dagli autori: Silvia Nanni ha redatto il paragrafo 1 e 2; Alfonso Forgione il paragrafo 3 e 4.

tito che se la valenza educativa risulta positiva, determina nell'individuo una consapevolezza tale da orientarsi nella direzione di miglioramento della propria condizione intellettuale e/o materiale

Dal 2018 intendiamo l'educazione al patrimonio culturale, o meglio "per e attraverso" il patrimonio culturale (come da *Decisione UE 2017/864* del Parlamento europeo e del Consiglio sull'Anno europeo del patrimonio) che, come un approccio non si esaurisce nella comunicazione dei contenuti culturali e simbolici, in contesti formali e non formali, in presenza e a distanza, ma insiste sulla riscoperta dell'identità dell'uomo e della comunità di appartenenza, di cui il patrimonio è espressione stessa. La *Heritage Education*, che viene descritta come "una modalità di insegnamento basata sul patrimonio culturale che include metodi attivi, risulta essere una proposta curriculare trasversale, un partenariato fra i settori educativo e culturale, che impiega la più ampia varietà di modi di comunicazione e di espressione". (Cfr. *Decisione UE 2017/864*).

Inoltre, la pedagogia del patrimonio ricorre a metodi di comunicazione e di espressione vari: dai più tradizionali ai più innovativi. Il patrimonio si caratterizza proprio per la molteplicità di materiali e un'incredibile pluralità di linguaggi, mezzi di scoperta e di comprensione del mondo che consentono ricerche, interazione e scambi internazionali basati non solo e non tanto sulla lingua, ma su una grande varietà di strumenti facilitando la lotta contro l'esclusione e la dispersione. Ci si riferisce in particolare alla Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sul valore dell'eredità culturale per la società, siglata a Faro (Portogallo) il 27 ottobre 2005 ed entrata in vigore nel 2011, in cui l'accento non è posto più sull'oggetto sia esso monumento, opera d'arte, museo, sito archeologico ecc. ma sul soggetto, cittadino e/o comunità, messi al centro del «processo di identificazione, studio, interpretazione, protezione, conservazione e presentazione dell'eredità culturale» (Art. 12 a.).

La pedagogia del patrimonio culturale, non essendo una materia ma, piuttosto, un approccio in grado di produrre una cultura dell'emancipazione e dell'autoregolazione dei comportamenti, diviene strumento di promozione dell'educazione ai diritti umani, alla globalità e all'inclusione sociale. Si avverte nuovamente l'eco della considerazione deweyana relative alla *learning for democracy*.

Del resto, per l'educazione al *cultural heritage*, come per la cittadinanza, si tratta di concetti sottoposti nel tempo ad una profonda revisione, che ne ha ridefinito peculiarità ed ambiti di indagine. Assumendo, dunque, i nuovi significati e ruoli prodotti nei contesti della società con-

temporanea, l'educazione al patrimonio culturale diventa agente dei processi di educazione e costruzione dell'identità europea, con implicazioni sull'individuo e sulla società. (Cfr. Scalcione, 2021b).

La definizione di Patrimonio culturale come *social heritage* – eredità sociale –, con lo specifico riferimento ai beni, è riconducibile alla produzione culturale del *cultural Heritage*, all'interno della quale vengono raccolti e selezionati un insieme di beni e conoscenze che un gruppo sociale riceve dal passato e tende a conservare e trasmettere alle generazioni future come sistema formativo complesso e interdisciplinare (Branchesi, Iacono, Riggio, 2018).

La *heritage education* per l'inclusione sociale

Possiamo affiancare al concetto di *cultural heritage*, quello di *heritage education*, inteso quale educazione che rafforza l'opportunità di apprendimento informale offerta dal patrimonio culturale, attraverso azioni che sostengono le capacità dei soggetti di divenire agenti consapevoli del cambiamento per il miglioramento della loro condizione intellettuali e materiali (Federighi, 2018).

La pedagogia del patrimonio si presenta quindi come uno straordinario mezzo per intrecciare saperi e promuovere il senso di appartenenza a quella "comunità di eredità" che la Convenzione di Faro del Consiglio di Europa definisce come «costituita da un insieme di persone che attribuisce valore ad aspetti specifici dell'eredità culturale, e che desidera, nel quadro di un'azione pubblica, sostenerli e trasmetterli alle generazioni future» (Consiglio d'Europa, 2005, p. 6).

Si basa su un legame tra ricerca-azione, è cerniera tra gli ambiti umanistici, tecnologici, scientifici, artistici e al tempo stesso trasversale alle varie discipline, di cui rompe chiusure e limiti. Implica un "partenariato", tra i responsabili dell'educazione e quelli dei beni culturali, aprendo così le realtà educative agli attori culturali del territorio e viceversa.

Dall'interazione tra le persone, tra le visioni e i "luoghi" nasce la cosiddetta "Comunità patrimoniale" che ha un ruolo fondamentale per stimolare soprattutto una coscienza diffusa e condivisa della storia e della cultura a cui affidare un compito di coesione sociale positiva che necessita di partecipazione attiva per la sua conservazione, tutela e valorizzazione. In questo senso rappresenta una grande conquista innovativa, rispetto alla precedente Convenzione Europea del Paesaggio (2000), la

Convenzione europea sul valore del patrimonio culturale per la società del 27 ottobre 2005 o Convenzione di Faro in cui il patrimonio culturale viene presentato come fonte utile sia allo sviluppo umano, quindi con funzioni educative, sia alla valorizzazione delle diversità culturali e alla promozione del dialogo interculturale, come modello di sviluppo economico fondato sui principi di utilizzo sostenibile delle risorse.

Tale processo si presenta quindi come un'attività formale, non formale e informale, che, mentre educa alla conoscenza e al rispetto dei beni con l'adozione di comportamenti responsabili, adotta la prospettiva della formazione permanente alla cittadinanza attiva e democratica di tutte le persone.

Queste sono le premesse del "Progetto Amiternum" a L'Aquila, sostenuto dall'Ateneo del capoluogo abruzzese, che vede l'interazione tra discipline diverse, l'archeologia cristiana e medievale e la pedagogia generale e sociale. Dai link teorici: educazione, patrimonio, inclusione, partecipazione, comunità, si aprono nuove finestre su attività, progetti, azioni che assumono queste teorie e riflessioni pedagogiche, sinteticamente accennate nell'economia del lavoro, e provano a declinarle fattivamente sul territorio.

Conoscenza e divulgazione

Ricostruire la storia di un territorio, effettuare ricerche, scavi, ricognizioni, e poi tutelare, conservare, vincolare, restaurare siti o emergenze archeologiche ha senso solo se al centro del progetto c'è la comunità alla quale quel territorio appartiene e, quindi, una corretta comunicazione e diffusione del sapere.

La scelta del tipo di comunicazione in relazione a un'area archeologica, di un museo o di un luogo di interesse culturale non può prescindere da una linea comunicativa, appunto, consapevole del pubblico a cui si rivolge, senza pretendere da questi una adeguata specializzazione e/o competenza in materie storiche, artistiche o archeologiche.

Troppo spesso, infatti, le aree archeologiche appaiono al visitatore come luoghi esclusivi, destinati a pochi eletti che, con il compito di custodire e proteggere in maniera immutabile nel tempo quegli stessi luoghi, costituiscono il tramite tra la cultura e il fruitore, ricorrendo a metodologie incomprensibili quasi alla totalità dei profani (Manacorda, 2014).

L'archeologo, lo storico, lo storico dell'arte, talvolta, finiscono conta-

giati dalla "sindrome della fistula plumbea": l'utilizzo, anche immotivato, di terminologia estremamente ricercata e settoriale che viene usata per la descrizione nelle didascalie dei reperti, delle opere o dei resti archeologici (Volpe, 2018).

È alla luce di questi problemi che il progetto dell'Università degli Studi dell'Aquila di trasformare il sito archeologico di "Campo Santa Maria"² ad Amiternum in un laboratorio di creatività e in un valido esempio di welfare culturale ha preso vita: superare le barriere tra visitatori e sito archeologico.

È ferma convinzione dell'Ateneo aquilano, dunque, rendere il sito archeologico un luogo visitabile da tutti, dove chiunque dovrebbe sentirsi a proprio agio, essere partecipe e parte integrante della storia, del conoscere e appassionarsi al punto da uscire con la voglia di scoprire nuovi siti e luoghi di cultura (Dal Maso, 2018).

A tal fine è risultato indispensabile mettere in campo utili strumenti per una adeguata ricerca storico-archeologica, per la conservazione, la protezione e, infine, la valorizzazione del sito, con strumenti didattici e divulgativi efficaci e funzionali a "raccontare" la storia che stiamo riscoprendo. Con appositi accorgimenti e mirate strategie, l'intento finale consiste nel trasformarlo in breve tempo in un virtuoso esempio di welfare culturale.

L'archeologia concepita come salutogenesi³, si trasformerebbe in un utile strumento di prevenzione al decadimento sociale e cognitivo, oltre che mezzo per il superamento del *cultural divide*, attraverso gli strumenti della cultura, dell'inclusione e del coinvolgimento attivo della popolazione, facendo leva sul "mito fondatore" che la città di Amiternum ha sempre costituito per tutto il territorio aquilano, città e piccoli borghi circostanti.

Per raggiungere questo scopo, non va trascurata la valenza educativa, sociale e produttiva del progetto: in alcune aree del paese considerate "marginali", come quella presa in esame, il tema della divulgazione (che sia archeologica, storica, artistica o umanistica in generale) dovrebbe avere come obiettivo fondamentale la crescita culturale della popolazio-

² Nello specifico si tratta di un sito archeologico con oltre 1500 anni di storia e 7 edifici finora individuati che, a più riprese, hanno interessato un'area ricca di emergenze archeologiche, monumentali e di alto valore storico e culturale

³ In quanto scienza dello sviluppo della salute, la salutogenesi si concentra sui fattori che contribuiscono allo stato di benessere dell'uomo invece che sui fattori che causano la malattia.

ne, puntando sulla "democratizzazione" della cultura, e il superamento di quel divario culturale e sociale che è ancora molto forte nelle diverse fasce di popolazione.

Risulta fondamentale, quindi, recuperare un rapporto vivo con il pubblico, inserendolo in situazioni reali e renderlo attivamente partecipe alla storia del territorio (Valenti, 2018).

Tutto questo, ovviamente, è possibile solo attuando strategie comunicative di spessore e ben progettate, superando una impostazione comunicativa di tipo unidirezionale, esclusivamente passiva, con il passaggio a un coinvolgimento attivo del pubblico (Volpe, De Felice, 2014), senza per questo scadere in un linguaggio sensazionalistico ed esibizionistico.

L'arte di raccontare la storia (lo storytelling) in modo da "sedurre" (Dal Maso, 2018) è la tecnica giusta per coinvolgere personalmente i visitatori: riuscire a farli sentire a proprio agio e partecipi della Storia, ma allo stesso tempo facendoli confrontare con nuove conoscenze.

Rendere partecipe il grande pubblico, non solo alla fine di un lungo processo di ricerca, mostrando i risultati ottenuti, ma dall'inizio delle indagini, in modo da coinvolgere visitatore, coinvolgerlo e appassionarlo, creando una cultura partecipativa, alla portata di tutti (Revello Lami 2017).

Il "progetto Amiternum", un laboratorio multidisciplinare di ricerca scientifica

L'investimento dell'Ateneo aquilano concretizzatosi nell'acquisto dei terreni sui quali sorgono le rovine dell'antica cattedrale di Amiternum, nel cuore della città romana alle porte dell'Aquila, è stato effettuato al fine di trasformare il sito in un vero e proprio laboratorio multidisciplinare per le differenti anime dell'Ateneo, non solo quelle di area umanistica.

Le nove campagne di scavo condotte dall'équipe di Archeologia Medievale del Dipartimento di Scienze Umane, in località "Campo Santa Maria" ad Amiternum, avviate nel 2012, hanno riportato alla luce i resti monumentali di quella che con ogni probabilità fu la prima cattedrale della diocesi amiternina (una sintesi dei risultati delle indagini archeologiche in Forgione, Savini 2019).

Come già accennato in precedenza, per valorizzare l'intera area e renderla un valido esempio di divulgazione scientifica, è risultata indispen-

sabile una approfondita conoscenza del sito e a tal proposito il progetto è stato inserito nel Piano Strategico di Ateneo 2020-2025, creando una apposita Struttura organizzativa e un Gruppo di ricerca.

Tutto questo ha avuto come obiettivo la creazione di supporti scientifici utili a realizzare nell'immediato futuro visite immersive e innovative al sito archeologico in oggetto: strumenti didattici e divulgativi tradizionali, quali pannelli didattici inclusivi e immersivi, capaci di raccontare la complessità in maniera semplice e chiara, senza per questo banalizzare i dati acquisiti. A questa tipologia di supporti vanno associati strumenti altamente innovativi, quali ricostruzioni tridimensionali, realtà aumentata e realtà virtuale, al fine di rendere ulteriormente coinvolgente la visita. L'obiettivo principale, oltre alla ricerca storico-archeologica, rimane quello di stimolare continuamente la partecipazione attiva da parte della comunità locale e dei turisti, mettendo nuovamente al centro la persona, renderla protagonista, limitando al suo giusto ruolo le applicazioni tecnologiche che, comunque, rimangono parte essenziale di questo progetto.

Alla luce di quanto appena affermato, nel "Progetto Amiternum" il corretto utilizzo delle ICT (Information and Communication Technology) e dei social media ricoprono un ruolo fondamentale, puntando a ottenere un effetto di *cultural addiction*, considerandole dei facilitatori in grado di veicolare in maniera immediata per i sensi umani non solo il patrimonio visibile, ma anche – e soprattutto – l'immateriale (Magnelli, 2018, p. 194): basti pensare alla mole di reperti rinvenuti nel sito e conservati altrove; questa tecnologia permetterebbe al visitatore di contestualizzare il reperto (in attesa di visitare il museo che lo ospita) e osservarne dettagli, caratteristiche e informazioni, grazie alla Virtual Reality (Realtà Virtuale), senza per questo svilire le ricerche scientifiche e quindi i contenuti da mostrare al pubblico (Ibidem).

Inoltre, attraverso rilievi digitali ottenuti con strumentazione laser scanner 3D, rilievi topografici, fotogrammetrici e fotografici del complesso dei ruderi rinvenuti, è già in atto la ricostruzione filologica di affidabili modelli tridimensionali digitali e interattivi, capaci di permettere una visita virtuale del sito in loco.

Infine, particolare attenzione è stata posta nei confronti di bambini e adolescenti: l'insegnamento video-ludico è stato affrontato tramite la progettazione di un videogioco didattico sulla storia e l'evoluzione della città sabina di Amiternum fino alla fondazione dell'Aquila.

Alla luce di quanto detto, il "Progetto Amiternum" punta quindi a diventare un sito archeologico vitale, inclusivo, capace di suscitare cu-

riosità ed emozioni, sia attraverso il rapporto diretto con gli oggetti sia attraverso la mediazione di supporti didattici efficaci e interattivi (Manacorda 2008; Volpe, De Felice 2014).

Riferimenti bibliografici

- Poce, A. (2020, a cura di), *Memoria, inclusione e fruizione del patrimonio culturale: primi risultati del progetto Inclusive memory dell'Università Roma Tre*, Edizioni scientifiche italiane, Napoli.
- Brunelli, M. (2013), *Archeologi educatori. Attuali tendenze per un'archeologia educativa in Italia, tra heritage education e public archaeology*, in «Il Capitale culturale. Studies on the Value of Cultural Heritage», Vol. 7.
- Dal Maso, C. (2018, a cura di), *Racconti da Museo. Storytelling d'autore per il museo 4.0*, Edipuglia, Bari.
- Forgione, A., Savini, F. (2019), *Amiternum (AQ), Campo Santa Maria: dinamiche insediative e fasi sepolcrali di un nuovo polo di potere. Nuova sintesi delle ricerche in corso*, in «Archeologia Medievale», XLVI, pp. 197-232.
- Branchesi, L. (2018), *Il patrimonio culturale e la sua pedagogia*, in Branchesi L., Iacono M. R., Riggio A. (a cura di), *Educazione al Patrimonio Culturale in Italia e in Europa. Esperienze, modelli di riferimento, proposte per il futuro*, Italia Nostra, Roma.
- Federighi, P. (2018), *Educazione in età adulta. Ricerche, politiche, luoghi e professioni*, Firenze University Press, Firenze.
- Magnelli, A. (2018), *Innovazione, tecnologia e storytelling. Nuove forme di narrazione per il patrimonio culturale*, in Dal Maso, C. (a cura di) *Racconti da Museo. Storytelling d'autore per il museo 4.0*, pp. 187-200, Edipuglia, Bari.
- Manacorda, D. (2008), *Lezioni di archeologia*. Laterza, Bari.
- Manacorda, D. (2014), *L'Italia agli Italiani. Istruzioni e ostruzioni per il patrimonio culturale*, Laterza, Bari.
- Nuzzaci, A. (2012), *La didattica museale tra pedagogical literacy, heritage literacy e multiliteracie: costruire il profilo del letterato del 21° Secolo*, Pensa Multimedia, Lecce.
- Revello Lami, M. (2017), *When archaeology meets the crowd. Nuovi modelli di cultura partecipativa per il finanziamento e la divulgazione della ricerca archeologica*, in S. Pallecchi, *Raccontare l'archeologia. Strategie e tecniche per la comunicazione dei risultati delle ricerche archeologiche*, pp. 145-159, All'insegna del Giglio, Firenze.
- Scalcione, V. N. (2021a), *Educazione al patrimonio culturale e valutazione d'impatto sociale: questioni di pedagogia sociale*, in «QTimes», Anno XIII - n. 4.

- Scalcione, V. N. (2021b), *Educazione alla cittadinanza, pedagogia del patrimonio culturale: riflessioni di pedagogia sociale*, in «Formazione&Insegnamento», Anno XIX – n. 3.
- Valenti, M. (2018), *Problemi e prospettive*, in *Dalle fonti alla narrazione. Ricostruzione storica per il racconto della quotidianità*, in Valenti, M., Ricci, S., Fronza, V. (a cura di), *Dalle fonti alla narrazione. ricostruzione storica per il racconto della quotidianità*, pp. 7-46, All'insegna del Giglio, Firenze.
- Volpe, G., De Felice, G. (2014), *Comunicazione e progetto culturale, archeologia e società*, in «Post Classical Archaeologies», n. 4, pp. 401-420.
- Volpe, G. (2018), *Custodire il passato per raccontarlo agli uomini di oggi*, in Dal Maso, C., *Racconti da Museo. Storytelling d'autore per il museo 4.0*, Edipuglia, Bari.

SOMMARIO

Introduzione	
<i>Marinella Muscarà e Antonella Poce</i>	7
1. Vivere il patrimonio culturale per rinnovare il curriculum scolastico	
<i>Chiara Bertolini, Laura Landi, Alessandra Landini, Lucia Scipione, Agnese Vezzani, Andrea Zini</i>	11
2. Per un'eredità culturale condivisa. Il valore sociale dell'educazione al patrimonio	
<i>Elisabetta Borgia, Marina Di Berardo, Susanna Occorsio</i>	23
3. Design e Outdoor Education: il ruolo del Design nell'apprendimento nature-based	
<i>Alessio Caccamo, Carlotta Belluzzi Mus</i>	35
4. Cittadinanza globale e sviluppo delle competenze globali in futuri insegnanti di scuola primaria: un'esperienza internazionale di <i>Collaborative Virtual Exchange</i>	
<i>Davide Capperucci</i>	45
5. D come... Dante! Pedagogia jazz e pensiero creativo applicati allo studio del patrimonio culturale	
<i>Elena Dell'Andrea</i>	57
6. Patrimonio culturale e nuove generazioni. Innovazione e <i>guidance</i> nelle aree interne del Casentino e della Valtiberina	
<i>Giovanna Del Gobbo, Francesco De Maria</i>	67

7. Tra gli spazi invisibili di Palermo: la Magione.
Educare gli sguardi, rivelare il patrimonio
Giulia de Spuches, Emanuela Caravello 81
8. Democrazia ed educazione: dalla Magna Grecia
alla strutturazione della cittadinanza globale
Pasquale Gallo 91
9. Promuovere dinamiche di integrazione attraverso il patrimonio
culturale. Il progetto "Nuovi Cittadini Romani" a Palazzo
delle Esposizioni
Giulia Innocentini 101
10. Ripensare l'educazione alla cittadinanza e il ruolo del patrimonio
culturale nell'emergenza educativa
Alessandra Lo Piccolo 113
11. Per una pedagogia critica del territorio: l'esperienza
dell'Ecomuseo Urbano Mare Memoria Viva attraverso
due pratiche ecomuseali di educazione al patrimonio
Valentina Mandalari 119
12. "Intrecci di memorie". L'educazione civica per il patrimonio
culturale
Chiara Martinelli, Laerte Mulinacci 129
13. Heritage education: l'archeologia come motore di progresso
sociale
Silvia Nanni, Alfonso Forgione 137
14. Il sistema partenariale interistituzionale integrato nell'educazione
ai patrimoni culturali e ambientali: quali implicazioni
per la formazione
Antonella Nuzzaci 147
15. L'accessibilità al patrimonio culturale siciliano. Prospettive
di inclusione tra realtà e progetti: il caso dei parchi archeologici
Chiara Sani 155

16. Il museo e il patrimonio culturale per lo sviluppo delle 4C skills:
un'esperienza pilota
Mara Valente 163
17. Interculturalismo, Gender Mainstreaming, Infanzia e Anzianità.
Alcuni esempi di best practices di inclusione culturale
dai musei statunitensi
Flavia Zisa 175
18. Il patrimonio culturale come strumento di cittadinanza attiva
Franca Zuccoli 185