

OPEN MUSE: progetti di inclusione della neurodiversità

Patrizia Famà

Paolo Degiovanni

Katia Franzoso

Romana Scandolari

Alessandro Zen

MUSE - Museo delle Scienze, Corso del Lavoro e della Scienza, 3. I-38122 Trento. E-mail: patrizia.fama@muse.it; paolo.degiovanni@muse.it; katia.franzoso@muse.it; romana.scandolari@muse.it; alessandro.zen@muse.it

RIASSUNTO

Il contributo espone alcuni progetti di mediazione culturale per persone con disabilità cognitiva, come demenza, Alzheimer e autismo.

Il laboratorio interattivo "El mondo nóf", ispirato a un gioco antico, popolare e quotidiano, si è rivelato in grado di riattivare i ricordi e stimolare il racconto della storia personale, in cui il dialetto è mantenuto come canale comunicativo privilegiato.

Gli esiti del progetto "Al museo mi diverto anche io!", realizzato nei quattro musei provinciali trentini, hanno evidenziato come le visite sperimentali nelle sale e lo spazio di decompressione sensoriale siano state le soluzioni e i servizi più idonei per aiutare le persone nello spettro autistico a superare le difficoltà incontrate durante la visita al MUSE.

Un ulteriore strumento di facilitazione e accesso al patrimonio, per coloro che presentano un disturbo della comunicazione nell'area del linguaggio espressivo e ricettivo, è la guida MUSE in linguaggio simbolico, risultato del lavoro di traduzione della guida "MUSE facile da leggere" in linguaggio Easy to Read.

Parole chiave:

neurodiversità, inclusione, accessibilità, partecipazione, multisensorialità.

ABSTRACT

OPEN MUSE: neurodiversity inclusion projects

This contribution explains some cultural mediation projects for people with cognitive disabilities, such as dementia, Alzheimer and autism.

An interactive workshop named "El mondo nóf" (in English "The new world") inspired by an ancient, popular and everyday game, capable of reactivating memories and stimulating the personal storytelling, in which dialect is maintained as a privileged communicative channel.

The outcomes of "Al museo mi diverto anche io!" (in English "At the museum I have fun too!") project, carried out in the four provincial museums of Trentino. They showed that the experimental visits in the halls and the sensory decompression space were the most suitable solutions and services to help people on the autism spectrum to overcome the difficulties encountered during their visit to MUSE.

An additional tool of facilitation and access to the Heritage, for those with a communication disorder in the area of expressive and receptive language, is the MUSE guide in symbolic language, the result of the translation work of the "MUSE Easy to Read" guide into Easy to Read language.

Key words:

neurodiversity, inclusion, accessibility, participation, multisensoriality.

INTRODUZIONE

La cornice in cui i musei si trovano ad agire in tema di accessibilità e inclusione è quella della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani, adottata dall'Assemblea Generale delle Nazioni Unite il 10 dicembre del 1948. A questa, nel 2006, si è aggiunta la sottoscrizione della Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle per-

sone con disabilità, che garantisce a tutte le persone con disabilità di godere dei medesimi diritti delle persone normodotate e di non essere escluse dalla società e di conseguenza da ogni opportunità partecipativa (Simon, 2010).

"Niente su di noi senza di noi" è uno dei pilastri su cui si fonda il movimento internazionale per i diritti delle persone con disabilità (v. sito web 1). La rivendicazione

di base del movimento è quella di partecipare a tutti i processi decisionali che riguardano la disabilità, in modo tale che venga considerato il punto di vista di coloro ai quali le decisioni sono destinate (Bennett, 2006).

Questa idea, tanto semplice quanto rivoluzionaria, considera la partecipazione come un diritto per i cittadini e un valore aggiunto per ogni tipo di politica democratica (Sandell, 2003).

La partecipazione delle persone con disabilità, ove la partecipazione sia intesa come bene comune, offre grandi prospettive di sviluppo, come espresso chiaramente nei Sustainable Development Goals. Il riferimento è, in generale, al Goal 8 (crescita economica duratura, inclusiva e sostenibile) e al Goal 11 (rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, duraturi e sostenibili).

Più in particolare il riferimento è al Goal 10 (ridurre l'ineguaglianza all'interno di e fra le Nazioni), in cui si sottolinea l'importanza di "potenziare e promuovere l'inclusione sociale, economica e politica di tutti, a prescindere da età, sesso, disabilità, razza, etnia, origine, religione, status economico o altro" e di "garantire a tutti pari opportunità e ridurre le disuguaglianze, anche attraverso l'eliminazione di leggi, di politiche e di pratiche discriminatorie" (v. sito web 2).

Tuttavia, per cogliere tale potenzialità occorre sempre istituire sistemi di governance partecipativa che aderiscano al modello inclusivo della Convenzione ONU (Sandell, 2006).

In anni recenti un nuovo paradigma della disabilità ha ribaltato il concetto di handicap, attribuendo alla società l'incapacità di accogliere la diversità (fisica, intellettuale ecc.), piuttosto che, come succedeva in passato, all'individuo e a una sua presunta "discapacità" (Cetorelli & Guido, 2017).

La definizione di museo che nel 2022 ICOM ha approvato durante la 26esima Assemblea Generale di Praga riflette l'ampliamento del ruolo dei musei soprattutto dal punto di vista socio-culturale. Per la prima volta appaiono e vengono sottolineati concetti quali accessibilità, inclusività, diversità, sostenibilità, partecipazione della comunità.

Il MUSE, in quanto aderente a ICOM, condivide il ruolo degli enti culturali come attori di socialità e inclusione. Da alcuni anni ha intrapreso un percorso di formazione, ascolto e progettazione partecipata in favore dell'integrazione, nella vita culturale dell'ente, di persone con disabilità fisica, senso-percettiva, intellettuale-relazionale (persone nello spettro autistico), cognitiva e "culturale" (il concetto di disabilità culturale, pur non essendo riconosciuto o definito nel campo delle disabilità, viene qui utilizzato per evidenziare una situazione in cui una persona o una comunità sono svantaggiati o limitati a causa delle barriere e/o differenze culturali).

Questo percorso non può prescindere da una conoscenza a tutto tondo della cultura dell'inclusione, gra-

zie al dialogo tra le professionalità del museo e chi si occupa di educazione, sostegno e cura delle fasce di popolazione che hanno ridotta possibilità di accesso al patrimonio culturale (Cetorelli & Guido, 2020).

Per avere una visione più completa e approfondita, è sempre necessario consultare i dati ufficiali laddove presenti. I risultati del Rapporto ISTAT "Conoscere il mondo della disabilità" del 2019 (questi sono i dati disponibili più recenti) dicono che in Italia ci sono circa 3.100.000 persone con disabilità, pari al 5,2% della popolazione. La limitazione grave costituisce un ostacolo alla partecipazione culturale: solo il 9,3% delle persone che ne soffrono va frequentemente al cinema, al teatro, a un concerto o visita un museo durante l'anno. Nel resto della popolazione il dato si attesta al 30,8%. I problemi di accessibilità riducono la partecipazione culturale: solo il 37,5% dei musei italiani, pubblici e privati, è attrezzato per ricevere le persone con limitazioni gravi; appena il 20,4% di essi offre materiale e supporti informativi (percorsi tattili, cataloghi e pannelli esplicativi in braille ecc.). Riferendoci al contesto locale, sono oltre 15.000 le persone residenti in Trentino con disabilità notificate; in quasi il 60% dei casi si tratta di over sessantacinquenni, ma ci sono anche circa 1500 minori (i dati si riferiscono al 2018 e sono stati pubblicati dall'Anagrafe dell'Handicap della Provincia autonoma di Trento). La recente pandemia di Covid-19 ha acuito le condizioni di disagio e difficoltà delle persone con disabilità, sia per quanto attiene all'accesso alle cure, che in relazione alle possibilità di svago, intrattenimento e vita sociale, impattando in modo più critico su caregiver, strutture e famiglie, senza contare – in alcuni soggetti fragili – una maggiore esposizione ai rischi per la salute.

Questo contributo espone alcuni progetti di mediazione culturale per persone con disturbi delle funzioni cognitive, legati a patologie degenerative quali demenza e Alzheimer, e per persone con disturbi del neurosviluppo, vale a dire le persone nello spettro autistico.

MUSE E DISABILITÀ COGNITIVA

Dal 2018 il MUSE ha iniziato un percorso di avvicinamento alla realtà delle persone anziane, rivolgendo particolare attenzione a coloro i quali, in una fascia di età già complicata dall'inevitabile logoramento fisico, si trovano a fare i conti con un altrettanto debilitante decadimento mentale causato da sindromi e malattie degenerative.

La pandemia di Covid-19 ha evidenziato in maniera drammatica la fragilità di questa fascia di età che, fra tutte, è la maggiore deputata alla custodia della memoria, sia a livello personale, sia anche a livello di comunità; si tratta della memoria di un mondo imprescindibilmente legato alla Natura e ai ritmi della terra e delle stagioni. Un mondo che di fatto negli ultimi decenni si è modificato in maniera rapida e sostanziale e che è destinato ad andare perduto.

L'ondata di dispersione e di silenzio che si è abbattuta negli ultimi due anni sulla nostra memoria storica ci spinge a riflettere sui ruoli reali e potenziali del museo, che trovano un senso rinnovato nell'acquisire, conservare e comunicare questo straordinario patrimonio immateriale, personale e collettivo.

Per loro natura i beni immateriali sono connessi direttamente al territorio dove prendono vita e di cui costituiscono la peculiarità; tutela, valorizzazione e promozione sono resi necessari proprio dallo specifico carattere di volatilità che li distingue (cfr. UNESCO, *Convention pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel*, Parigi 2003).

A questo patrimonio appartengono i ricordi personali dei nostri anziani.

"El mondo nóf" (in italiano: Il mondo nuovo) è un laboratorio interattivo ispirato a un gioco che, da bambini, i nostri nonni facevano per rendere "straordinario" un oggetto semplice, quotidiano. Ciascuno faceva una buchetta nel terreno, appoggiava sul fondo un fiore, un tappo, un oggetto preso dalla tasca, e copriva tutto con un pezzo di vetro. Sul vetro spargeva una manciata di terra in modo da nascondere alla vista il contenuto. Il gioco consisteva nel togliere la terra per "scoprire" qualcosa di molto semplice e noto che però, in quel contesto e nel gesto del disvelamento, assumeva un aspetto straordinario.

Nella versione 2.0 del gioco, le buchette nel terreno sono state sostituite da box di legno (cubi di 30 cm di lato con un vetro posizionato a 20 cm dal fondo), mentre elementi di natura e oggetti museali (repliche di reperti) disposti sul fondo vengono utilizzati come elemento d'interesse e stimolo alla memoria e al racconto della propria storia individuale. Nel racconto individuale che l'attività provoca, il dialetto viene mantenuto come canale comunicativo privilegiato in quanto legato a valenze affettive ed emotive (Santacana & Llonch, 2012; Benvenuto, 2015, v. sito web 3).

Il gioco si svolge in tre incontri successivi. Nel primo incontro viene fatto "scoprire" dall'ospite della RSA un oggetto/reperto del MUSE portato dall'operatore che ne racconta la storia. Nel secondo incontro ogni ospite mette un proprio oggetto nel proprio "mondo nóf", lo fa scoprire agli altri ospiti e poi ne racconta la storia. Il terzo incontro prevede che sia un familiare o un caregiver a mettere nel piccolo box un oggetto dell'ospite e a raccontare qualcosa dell'ospite attraverso quell'oggetto. Durante gli incontri gli audio vengono registrati e vanno a costituire un archivio di racconti brevi che viene gestito dalla struttura ospitante: tale archivio prende il nome di "Banca dei Ricordi".

Dopo una fase di sperimentazione in una RSA di Trento, dove sono stati svolti due incontri in museo seguiti da quattro incontri in RSA, coinvolgendo in totale circa 45 ospiti, è prevista la diffusione capillare del progetto nelle diverse strutture di assistenza alla persona. Successivamente, tale attività è stata promossa all'Alzheimer Fest 2022.

MUSE E DISABILITÀ INTELLETTIVO-RELAZIONALE

Nel campo della disabilità intellettivo-relazionale si trova l'autismo, detto anche disturbo dello spettro autistico o disturbo generalizzato dello sviluppo (DGS). Le persone nello spettro autistico, come il 20% circa della restante popolazione, rientrano nella categoria più ampia della cosiddetta neurodivergenza o neuroatipicità, nella quale è identificato uno sviluppo neurologico atipico, differente rispetto alla media. In questa ideale categoria rientrano le persone nello spettro autistico, con disturbo da deficit di attenzione e iperattività (ADHD), dislessiche, disprassiche, tourettiche, discalculiche, disgrafiche ecc.

La promozione dell'accessibilità e dell'inclusione per persone nello spettro autistico al MUSE è iniziata grazie al progetto di accessibilità museale per bambini e adulti con autismo "Al museo mi diverto anche io!", un percorso di formazione, supportato dalla Fondazione Caritro, che ha coinvolto i musei provinciali trentini in un lavoro in rete tra i musei stessi e le principali realtà associative che operano con l'autismo sul territorio (AGSAT, Albero Blu, Fondazione Trentina Autismo, Il Ponte, La Locanda Dal Barba, TimeAUT), l'ASD Tersicore – Spazio Danza e l'Università di Trento (CI-MeC-TRAIN).

Il progetto si è posto l'obiettivo di formare il personale dei musei coinvolti e di identificare le barriere fisiche e le difficoltà che le persone con autismo potrebbero incontrare durante l'esplorazione delle diverse strutture museali (MART, MUSE, Castello del Buonconsiglio, Museo degli Usi e Costumi).

Le lezioni frontali si sono alternate a momenti di osservazione e di confronto interno ai vari musei per mettere in luce punti di forza e di debolezza delle rispettive strutture. Questo lavoro di disamina e confronto ha portato alla registrazione di un video che, unendo in una visita ideale i quattro musei, pone l'attenzione sulle reali difficoltà che una persona nello spettro autistico può incontrare in un museo (rumori eccessivi, luci abbaglianti, difficoltà di orientamento, difficoltà di comprensione dei contenuti); nel contempo il video prospetta soluzioni che ogni museo può adottare al fine di abbassare la soglia di stress del visitatore.

Tutto questo ha portato alla redazione di un documento contenente tutte le possibili iniziative che ciascun museo può mettere in atto per diventare maggiormente autism-friendly. Nel documento si prendono in considerazione tutti gli aspetti caratterizzanti l'incontro fra musei e autismo: dagli orari di accesso alle attività proposte passando per il sito web, il servizio prenotazione e i materiali da fornire per la visita.

Durante il corso sono stati somministrati anche dei questionari alle persone nello spettro autistico che frequentano i centri diurni e le associazioni coinvolte nel progetto "Al museo mi diverto anch'io!", ai loro genitori, agli operatori museali e al personale addetto

al front-office, per meglio coglierne punti di vista, bisogni ed esigenze.

Tre sono stati gli output importanti di questo corso per il MUSE: una visita sperimentale di sette bambini nello spettro autistico, una stanza di decompressione sensoriale e una guida del Museo in Comunicazione Aumentativa Alternativa (CAA).

- La visita sperimentale è stata progettata in collaborazione con la cooperativa socio-sanitaria Albero Blu che opera a Trento. Su richiesta degli educatori della cooperativa è stato creato un percorso di visita al piano del MUSE dedicato alla flora e alla fauna della montagna per preparare bambine e bambini di età fra i 7 e 9 anni nello spettro autistico a uscite sul territorio accompagnati da guide della SAT. I giovani visitatori e i loro accompagnatori sono stati accolti nell'aula insonorizzata e senza allestimenti adiacente a "Il labirinto della biodiversità alpina", un percorso multisensoriale che ricostruisce l'ambiente boschivo di media montagna. Con il supporto di schede scritte in CAA i bambini hanno raccolto una serie di informazioni che sono state condivise con l'operatore del MUSE il quale ha risposto alle loro domande e curiosità utilizzando il materiale tattile conservato in apposite cassettiere presenti sui piani. La modalità di svolgimento è risultata gradita e i temi trattati sono risultati di facile comprensione.

- La stanza di decompressione sensoriale (Spazio Calmo) si ispira all'approccio Snoezelen (v. sito web 4) mirato alla ricerca di un contatto con il mondo interno della persona, attraverso la stimolazione controllata dei sensi, utilizzando effetti luminosi, colori, suoni, musiche, profumi ecc., per favorire il rilassamento, il benessere, l'apprendimento esperienziale e nuove modalità di approccio alle relazioni. L'ambiente è attrezzato con sedute morbide, luci dimmerabili, proiezioni, tubo a bolle, fibre ottiche, aromi e materiali fisici. Attraverso l'attivazione dei sensi è possibile così, per chiunque viva questa esperienza immersiva, rilassarsi o attivarsi, a seconda della propria condizione psicofisica momentanea.

Questo spazio per la "pulizia sensoriale" sarà dedicato primariamente alle persone con disturbo dello spettro autistico, ma vi potranno accedere tutti i visitatori che per vari motivi si trovassero in difficoltà a proseguire una visita (guidata o autonoma) o un laboratorio e avessero bisogno di un momento di sospensione della stimolazione sensoriale, come ad esempio le persone con demenza.

Con il termine Snoezelen si indica un processo terapeutico basato su esperienze multi- e plurisensoriali, ovvero stimoli in contemporanea che coinvolgono la vista, l'udito, l'olfatto e il tatto. In alcuni casi gli stimoli vengono forniti in maniera potenziata, o addirittura convogliati in un solo canale sensoriale, così da dare origine a una vera e propria iperstimolazione. La parola Snoezelen, di derivazione olandese, è il risultato dell'unione delle parole "snuffelen" e

"doezelen", ovvero esplorare e riposare. Originariamente utilizzata proprio in Olanda su pazienti affetti da disturbi della sfera cognitiva, la terapia Snoezelen rappresenta un approccio indubbiamente tanto semplice quanto innovativo. Attraverso esperienze piacevoli, è in grado di generare stati di benessere che si riflettono in un beneficio sui sintomi psicologici e comportamentali.

- Un ulteriore strumento di accessibilità, per coloro che presentano un disturbo della comunicazione sia sul versante espressivo, sia sul versante ricettivo, è la guida MUSE in linguaggio simbolico CAA (Comunicazione Aumentativa Alternativa) redatta come traduzione della guida "MUSE facile da leggere" scritta in linguaggio EtR.

Il linguaggio Easy to Read (o Facile da Leggere) è uno standard europeo di scrittura semplificata che, tramite una serie di regole sulla strutturazione delle frasi e sull'utilizzo dei termini, riesce a rendere il contenuto facile da leggere e da comprendere per tutti.

La guida "MUSE facile da leggere" è stata scritta in collaborazione con il Gruppo EtR di Anffas Trentino Onlus e pubblicata dopo un anno e mezzo di sopralluoghi, di visite guidate e di paziente lavoro di riduzione e traduzione dei testi forniti dai ricercatori e dai mediatori culturali del Museo. Il video di presentazione della guida in EtR è indicato nel sito web 5. Dalla data di pubblicazione, gennaio 2021, fino a giugno 2023, ne sono state distribuite 6407 copie. A seguito della pubblicazione della guida in Easy to Read il MUSE nel 2022 ha intrapreso un percorso di formazione per dotarsi internamente delle competenze necessarie alla redazione della medesima guida in linguaggio simbolico CAA.

I testi in simboli nascono per persone con disabilità complesse e della comunicazione, che necessitano di tali mezzi per comprendere correttamente la sequenza delle parole. Ma anche altre persone possono usufruirne, come ad esempio le persone straniere oppure con un semplice disturbo del linguaggio.

La guida MUSE in CAA è stata sviluppata con l'utilizzo di un programma (SymWriter) che consente la traduzione morfologica di testi anche scientifici, seppur semplificati, come quelli di una guida museale; sarà un importante strumento di inclusione per tutte le persone che abbisognano di sussidi speciali per affrontare temi complessi, di respiro locale e globale, quali quelli sviluppati dal MUSE. Come la guida in EtR anche la guida in CAA nasce per rispondere a particolari esigenze, ma col tempo diventerà uno strumento per tutti (Bollo, 2014). Dalla data di pubblicazione, aprile 2023, fino a giugno 2023, ne sono state distribuite 164 copie.

L'attenzione all'utilizzo di un linguaggio inclusivo è diventata pervasiva delle azioni del Museo, tanto che sono in fase di realizzazione una sezione accessibilità e una sezione Easy to Read del nuovo sito web.

La sezione accessibilità comprenderà varie sottosezioni con informazioni su: accessibilità fisica della struttura, come arrivare al MUSE, visite guidate integrate e altre attività accessibili. Vi sarà una pagina con contenuti multimediali accessibili e il form per ottenere la gratuità nell'accesso al MUSE. Tutta la sezione accessibilità sarà scritta in linguaggio semplificato Easy to Read, in collaborazione con il Gruppo EtR di Anffas Trentino Onlus.

La sezione Easy to Read riprenderà tutte le principali sezioni del sito (esposizione permanente con approfondimenti sui vari piani, mostre temporanee, ricerca e collezioni, didattica, sedi territoriali) in modo da permettere l'accesso ai contenuti anche alle persone con disabilità cognitiva.

Sebbene l'accessibilità totale sia un traguardo utopico, essa rimane un obiettivo a cui il MUSE tende quotidianamente tramite un processo di continuo miglioramento dell'esperienza di visita rivolta a tutti i suoi pubblici.

La cura degli aspetti ideativi, progettuali e realizzativi che garantiscono accessibilità fisica, segnaletica chiara, assistenza al pubblico, formazione del personale e un adeguato utilizzo di tecnologia assistiva non può prescindere da un importante lavoro trasversale e di collaborazione fra tutti i settori di un museo: dalla ricerca alla comunicazione, dal front-office alla mediazione culturale, dall'amministrazione ai servizi tecnici, a partire dalla direzione.

Nell'affrontare i temi dell'accessibilità e dell'inclusione abbiamo adottato un approccio legato al motto "Niente su di noi senza di noi", ciò significa che ogni nostra azione viene co-costruita secondo il modello partecipativo che vede il Museo lavorare a stretto contatto con le agenzie che sul territorio si occupano di disabilità e inclusione. Co-costruire significa condividere competenze e metodologie nel rispetto dei tempi di tutti, significa ri-contrattare periodicamente gli obiettivi a breve termine in vista di una finalità comune di ampio respiro fatta di soluzioni rappresentative, efficaci e sostenibili nel lungo termine.

Per cogliere gli obiettivi dell'accessibilità e dell'inclusione i musei devono poter contare su persone competenti che sappiano collaborare per portare su un piano divulgativo concetti complessi e che, in più, si mettano in ascolto costante verso il mondo multiforme e stratificato della disabilità.

BIBLIOGRAFIA

BENNETT T., 2006. *Cultura e differenza: teorie e pratiche politiche*. In: Bodo S., Cifarelli M.R. (a cura di), *Quando la cultura fa la differenza*. Patrimonio, arti e media nella società multiculturale. Meltemi, Roma, 212 pp.

BENVENUTO F., 2015. *Il museo partecipativo: il valore emozionale degli oggetti come forma d'inclusione sociale*. Università Ca' Foscari Venezia, Corso di Laurea magistrale in Economia e Gestione delle Arti e delle attività culturali, Tesi di laurea, 113 pp. (<http://dspace.unive.it/bitstream/handle/10579/8908/846453-1187475.pdf?sequence=2>).

BOLLO A., 2014. *50 sfumature di pubblico e la sfida dell'audience development*. In: De Biase F. (a cura di), *I pubblici della cultura*. Audience development, audience engagement. Franco Angeli, Milano, pp. 163-180.

CETORELLI G., GUIDO M.R., 2017. *Il patrimonio culturale per tutti. Fruibilità, riconoscibilità, accessibilità*. Quaderni della valorizzazione - NS 4, MiBACT, Direzione Generale Musei, Roma, 204 pp.

CETORELLI G., GUIDO M.R., 2020. *Accessibilità e Patrimonio Culturale. Linee guida al piano strategico-operativo, buone pratiche e indagine conoscitiva*. Quaderni della valorizzazione - NS 7, MiBACT, Direzione Generale Musei, Roma, 342 pp.

SANDELL R., 2003. *I musei e la lotta alla disuguaglianza sociale: ruoli, responsabilità, resistenze*. In: Bodo S. (a cura di), *Il museo relazionale. Riflessioni ed esperienze europee*. Nuova edizione. Edizioni Fondazione Giovanni Agnelli, Torino, pp. 189-216.

SANDELL R., 2006. *Misurarsi con la diversità e l'uguaglianza*. In: Bodo S., Cifarelli M.R. (a cura di), *Quando la cultura fa la differenza*. Patrimonio, arti e media nella società multiculturale. Meltemi editore, Roma, 212 pp.

SANTACANA J., LLONCH N., 2012. *Manual de didáctica del objeto en el museo*. Ediciones TREA, Barcelona, 127 pp.

SIMON N., 2010. *The participatory museum*. Museum 2.0, Santa Cruz, 388 pp.

Siti web (ultimo accesso 30.07.2023)

- 1) Sofia Righetti, "La lotta all'abilismo passa dal linguaggio", articolo scritto insieme a Marina Cuollo <https://www.sofiarighetti.it/2021/01/06/la-lotta-allabilismo-passa-dal-linguaggio>
- 2) United Nation, Sustainable Development Goals (SDGs) and Disability <https://social.desa.un.org/issues/disability/sustainable-development-goals-sdgs-and-disability>
- 3) Insolito Festival <https://insolitifestival.wordpress.com/koop/>
- 4) Mondo Snoezelen <https://www.mondosnoezelen.it/significato-approcio-snoezelen-che-cose-stimolazione-multisensoriale/>
- 5) MUSE facile da leggere <https://youtu.be/8wMDKWUCglg>