

Il Patrimonio culturale tra aule e musei: nuovi ambienti di apprendimento a favore delle competenze chiave di cittadinanza

Cultural heritage between classrooms and museums: new learning environments for key citizenship skills

Mariangela Scarpini

Researcher of Didactics and Special Pedagogy, Department of Humanities, Social Sciences and Cultural Enterprises, University of Parma, mariangela.scarpini@unipr.it

OPEN ACCESS

Siped
Società Italiana di Pedagogia

Double blind peer review

Citation: Scarpini G. (2025). Cultural heritage between classrooms and museums: new learning environments for key citizenship skills. *Pedagogia oggi*, 23(2), 120-126.
<https://doi.org/10.7346/PO-022025-14>

Copyright: © 2025 Author(s). This is an open access, peer-reviewed article published by Pensa MultiMedia and distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited. *Pedagogia oggi* is the official journal of Società Italiana di Pedagogia (www.siped.it).

Journal Homepage
<https://ojs.pensamultimedia.it/index.php/siped>

Pensa MultiMedia / ISSN 2611-6561
<https://doi.org/10.7346/PO-022025-14>

ABSTRACT

What learning settings should we imagine to promote key competences for lifelong learning with regard to cultural awareness and expression?

Among the various propositions that have been available to schools and other settings for years, museums represent a privileged place to approach our cultural heritage both individually and in groups.

European Recommendations (2018) and National Indications (2012, 2018) underline the value of active contact with cultural heritage, with arts and a wide range of cultural forms being seen as privileged instruments for inquiring and learning about the world (Goal 2030).

This paper aims to illustrate the elements of innovation in some activities carried out in Italy, offering immersive practices in museum contexts to different school grades and/or experiences involving arts products in schools. The guiding principle in the in-service training is the co-design of processes promoted by practitioners in different areas, coming from both museum and educational contexts.

Quali ambienti di apprendimento possiamo ipotizzare per la promozione della competenza chiave europea (2018) “in materia di consapevolezza ed espressione culturale”?

Tra le numerose proposte che la scuola e l'extrascuola sperimentano da anni nel nostro Paese e a livello europeo, un luogo privilegiato di incontro con il patrimonio culturale è il Museo.

Indicazioni nazionali (2012, 2018) e normative internazionali evidenziano il valore dell'incontro attivo con il patrimonio culturale. Il presente contributo mira a far emergere gli elementi di innovazione didattica presenti in alcune proposte sul territorio nazionale come esperienze di immersione in contesti museali e/o esperienze d'incontro con prodotti artistici presso le stesse aule di scuola di diversi ordini e gradi. Uno degli aspetti emergenti che merita di essere attenzionato è quello dello sviluppo della professionalità docente e il valore aggiunto della coprogettazione che ha contribuito allo sviluppo professionale del personale docente e delle figure afferenti tra scuola e museo.

Keywords: museum education, cultural heritage and education, museum teaching, co-design, learning environments, school culture

Parole chiave: educazione al patrimonio culturale, didattica museale, cultura della scuola, coprogettazione, ambienti di apprendimento

Received: September 21, 2025

Accepted: November 1, 2025

Published: December 30, 2025

Corresponding Author:

Mariangela Scarpini, mariangela.scarpini@unipr.it

Introduzione

Quando parliamo di Patrimonio culturale, in linea con la Convenzione del 1972, facciamo riferimento a un insieme di beni aventi un valore eccezionale riconosciuto come universale sul piano storico, artistico, scientifico, estetico, etnologico o antropologico (UNESCO). In forma più ampia possiamo sottolineare che fa parte del Patrimonio culturale l'insieme di beni materiali e immateriali considerati espressione di una cultura nelle sue molteplici manifestazioni.

Anche la nostra Costituzione, quasi trent'anni prima, lasciava scritto, tra i suoi principi fondamentali, la necessità di favorire la crescita, la promozione e la tutela del patrimonio culturale: "La Repubblica promuove lo sviluppo della cultura e la ricerca scientifica e tecnica. Tutela il paesaggio e il patrimonio storico e artistico della Nazione" (Art. 9, 1947). L'idea è che il patrimonio culturale sia un'eredità per ciascuno e ciascuna, per tutti e tutte, un'eredità che proviene dalla nostra storia e dalla nostra geografia. Ciò implica che ogni persona ne è erede, e, al contempo, ne è responsabile. Non solo: è un'eredità condivisa e questo dato rende necessario costruire una visione più ampia su diversi piani, non ultimo su quello educativo: la riflessione pedagogica e didattica è chiamata a tracciare nuove direzioni e a ipotizzare occasioni di realizzazione, di emancipazione, crescita, arricchimento esistenziale e personale. In questa direzione, la scuola è un contesto privilegiato a patto che sia autenticamente inclusiva, aperta a tutte e tutti, tesa alla promozione di benessere e capace di sostenere, anche in forme innovative, percorsi di conoscenza (Scarpini, 2025).

Ne sono un esempio diverse realtà scolastiche e museali che, intrecciando le proprie possibilità e i rispettivi saperi, stanno immaginando e costruendo nuovi ambienti di apprendimento. Scuole e luoghi del patrimonio culturale, i musei in primis, in forma sinergica, stanno sperimentando originali modi di essere museo e inedite soluzioni per essere scuola, nuovi ambienti di apprendimento che amplificano l'idea di classe (Castoldi, 2020). Questo connubio sembra particolarmente interessante in quanto concorre all'acquisizione delle competenze chiave di cittadinanza, con particolare riferimento alla "Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali".

Nelle prossime pagine raccoglieremo una selezione di esperienze virtuose in cui la costruzione di nuovi ambienti di apprendimento, che intrecciano scuole e musei, sembrano particolarmente in linea con le normative europee e nazionali e la sollecitazione a una fruizione attiva del patrimonio culturale.

1. Competenze chiave di cittadinanza e la competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Le Competenze Chiave di cittadinanza¹, ciascuna necessariamente collegata alle altre, si concentrano su plurimi aspetti che non tralasciano, ad esempio, competenze sociali e civiche le quali, per la definizione espressa nel quadro di riferimento europeo, includono competenze personali, interpersonali e interculturali. Ma cosa intendiamo, nei contesti educativi, quando parliamo di competenze? (Cambi, 2004; Pellerey, 2004; Baldacci, 2010). Le Raccomandazioni del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018. (2018/C 189/1) relative alle competenze chiave per l'apprendimento permanente (dall'infanzia, per tutta la vita all'interno di percorsi di educazione formale, informale e non formale) è considerata alla base per la realizzazione di cittadinanza attiva, inclusione sociale, sviluppo personali progettazione esistenziale in società pacifiche.

Nel testo viene sottolineato il legame tra l'alfabetizzazione al patrimonio culturale e "la capacità di riconoscere e realizzare le opportunità di valorizzazione personale, sociale o commerciale mediante le arti e altre forme culturali e la capacità di impegnarsi in processi creativi, sia individualmente sia collettivamente" (Consiglio dell'Unione Europea, 2018, p. 12).

La Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica l'impegno di esprimere

1 Le competenze possono essere applicate in molteplici contesti e in combinazioni diverse. Esse si sovrappongono e sono interconnesse; gli aspetti essenziali per un determinato ambito favoriscono le competenze in un altro. Elementi quali il pensiero critico, la risoluzione di problemi, il lavoro di squadra, le abilità comunicative e negoziali, le abilità analitiche, la creatività e le abilità interculturali sottendono a tutte le competenze chiave.

le proprie idee e il senso del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti con particolare riferimento a molteplici ambienti di apprendimento

2. Ambienti di apprendimenti: una scuola tra aula e musei

Se nell'immaginario comune un ambiente di apprendimento è un luogo, per lo più fisico, in cui, appunto, si apprende, negli ultimi decenni assistiamo a una elaborazione più articolata di una sua definizione. Secondo Hannafin e Land, gli ambienti di apprendimento (*learning environment*: LE) sono tali nella misura in cui “forniscono attività interattive e complementari che abilitano gli individui a far fronte a interessi e fabbisogni di apprendimento peculiari, ad applicarsi a livelli molteplici di complessità, ad approfondire la comprensione” (1997, p. 191). Questo comporta un evidente spostamento di sguardo dal *teaching* al *learning*, ma, con ancora più enfasi, uno sbilanciamento di attenzione dal prodotto finito al processo di apprendimento. Non sono i risultati al centro ma l'andamento e l'osservazione di questo. Tale osservazione sistematica guida la progettazione e la predisposizione di tempi, spazi e contesti tesi a facilitare l'apprendimento e l'acquisizione delle competenze (Ajello, 2002).

Prendendo in prestito le parole di Friso, possiamo sottolineare che

il vasto patrimonio museale italiano può essere vissuto come luogo privilegiato in cui il visitatore può sviluppare la sua capacità di imparare a imparare e la sua consapevolezza ed espressione culturale [...]. Proprio per il fatto che entrambe queste competenze chiave potrebbero essere potenziate negli spazi museali diventa necessario — e quasi urgente — che sia data a tutti la capacità di apprezzare l'importanza delle manifestazioni culturali e artistiche che il mondo offre” (2023, p. 73).

Trasformare, con uno sguardo progettuale di alta accessibilità e inclusione, luoghi museali in ambienti di apprendimento può essere una strategia privilegiata arricchente su diversi piani tra cui la fruizione attiva del patrimonio culturale e l'innovazione didattica.

Con l'espressione *ambiente di apprendimento*, ad oggi, si intende non solo lo spazio, ma, con questo, tutti i livelli organizzativi di un sistema di apprendimento: dagli elementi virtuali alle relazioni tra insegnanti e gruppo classe, dal clima tra docenti all'accoglienza con le famiglie, dagli spazi virtuali a quelli fisici.

Alcune esperienze scolastiche in Italia, però, stanno sperimentando la possibilità di costruire ambienti di apprendimento anche fuori dalle mura di scuola, quando in natura (Guerra, 2020; Antonietti *et alii*, 2023), quando in continuità con il territorio e gli spazi che questo può offrire (Barca, Ellerani, 2021; Losito, 2021).

Un esempio, tra gli altri, che in questa sede prendiamo in considerazione, è lo spazio museale che accoglie oggetti relativi ad uno o più settori della cultura: arte, scienze, tecnica ecc. (Zuccoli, 2024).

Facendo riferimento allo statuto del Consiglio Internazionale dei Musei possiamo definire museo “un'istituzione permanente, senza scopo di lucro, al servizio della società, che ricerca, colleziona, conserva, interpreta ed espone il patrimonio materiale e immateriale. Aperti al pubblico, accessibili e inclusivi, i musei promuovono la diversità e la sostenibilità. Operano e comunicano eticamente e professionalmente e con la partecipazione delle comunità, offrendo esperienze diversificate per l'educazione, il piacere, la riflessione e la condivisione di conoscenze” (ICOM, 2022). Accessibilità, inclusività, diversità, sostenibilità e partecipazione della comunità sembrano particolarmente in linea e rispondenti alle esigenze di una scuola che esce dalla scuola (Del Gobbo *et alii*, 2018).

Da funzione di tutela e conservazione la definizione di museo racconta il percorso che va sempre più nella direzione del riconoscimento di un ruolo educativo (Calidoni, 2008). Ad oggi alcuni musei accolgono sezioni educative e didattiche con annessi centri per il coordinamento pedagogico. Il rapporto scuola-musei che sembrava unidirezionale, da un'offerta di esperienze educative museali proposte alle scuole sta diventando

bidirezionale con la realizzazione di percorsi frutto di una stretta collaborazione tra istituzioni museali e scolastiche. [...] Come in ambito scolastico anche in quello museale possiamo definire l'ambiente

di apprendimento come un contesto di attività strutturate secondo modalità che possano prevedere un ambiente come spazio di azione reale o virtuale costruito per supportare la costruzione di conoscenze, abilità, motivazioni” (Ferrara, 2014, p. 2).

È quello che è accaduto, per esempio, in piena pandemia, nel Comune di Reggio Emilia (Bertolini, 2024; Campanini *et alii*, 2024; Landini, 2022; Landi, 2022).

3. Fare ricerca quando la scuola abita in un Museo

Dall’A.S. 2020-2021, in piena emergenza pandemica, si è dato avvio a una fruttuosa collaborazione tra il centro di ricerca CERIID², le scuole e i musei. Dentro questa collaborazione numerosi progetti hanno portato la scuola fuori dalle sue mura presso un luogo privilegiato nel cuore della città: i Musei Civici (Campanini, Pellicciari, 2020; Landini *et alii*, 2021).

Facendo seguito alle indicazioni legate alla necessità del distanziamento, infatti, ha visto la luce un Patto Educativo di Comunità in cui la compartecipazione di soggetti pubblici e privati, quali per esempio la scuola, l’ente locale, i musei, le associazioni e, più in generale, il Terzo settore, è possibile grazie alla flessibilità organizzativa in seno all’autonomia delle istituzioni scolastiche (DPR 275/99) e alla lungimiranza di dirigenti, insegnanti, educatrici e operatori museali che, lavorando in sinergia, hanno potuto contribuire alla co-costruzione e alla realizzazione del progetto, ciascuno con la propria specificità professionale. Il valore del lavoro sinergico si individua anche nella necessità di rispondere alla “questione dell’accesso dei minori alla cultura è legata anche alla capacità di valorizzare e rendere fruibile un patrimonio così vasto per un target di pubblico con esigenze specifiche diverse da quelle degli adulti. Da qui l’importanza della collaborazione delle istituzioni culturali, le scuole e le comunità educanti” (Marone, 2023, p. 132). Obiettivo di questo contributo è esplicitare alcune possibili risposte agli interrogativi che il gruppo di ricerca si è posto su come rendere accessibile e fruibile il patrimonio culturale di cui bambini e bambine, dicevamo, sono eredi, e promuovere azioni di partecipazione fin dall’infanzia.

In tal senso questo contributo intende condividere alcune riflessioni alla luce dell’interrogativo dal quale è partita la coprogettazione di una serie di attività, che qui vengono brevemente presentate, cercando di mettere in luce gli elementi da valorizzare per continuare a interrogarci su modalità sostenibili e funzionali per rendere fruibile il patrimonio culturale dentro e fuori il museo (Zuccoli, 2014).

Le esperienze nate in seno al territorio comunale di Reggio Emilia sono state attenzionate dall’Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa (INDIRE) e divenute ora proposta didattica e pedagogica in un panorama che esce dai confini del territorio comunale nella veste di modello di rilievo nazionale – e, vedremo nel paragrafo successivo, di interesse internazionale – delineato nel Protocollo d’intesa *Scuola Diffusa*³.

Sembra quanto più interessante, infatti,

l’elaborazione di esperienze formative di valorizzazione di specifici beni culturali, artistici e paesaggistici, insieme alla considerazione del loro impiego didattico, con il coinvolgimento di istituzioni scolastiche e museali in campo educativo, al fine di sollecitare processi di conoscenza in relazione ad un’elevata quantità di materiali e di opere, di fonti diverse del sapere (Marone, 2023, p. 118).

In questo paragrafo, alla luce di precedenti analisi (Bertolini, 2024; Zini, 2025), si riportano in maniera sistematica diverse esperienze tese alla promozione del patrimonio culturale tra aule e musei, tra le esperienze cui facciamo riferimento nel presente articolo: “un anno al museo”, “una settimana al museo”, “PCTO al Museo” e il “Delivery Museum: il museo va a scuola”.

Durante l’esperienza di “Un anno al Museo”, i Musei Civici accolgono quotidianamente, per un intero

2 Per il Centro di Ricerca Insegnanti e Innovazione Didattica (UniMoRE) hanno preso parte alla ricerca: Chiara Bertolini, Letizia Capelli, Roberta Cardarello, Laura Landi, Mariangela Scarpini, Lucia Scipione, Agnese Vezzani e Andrea Zini.

3 <https://www.mim.gov.it/-/protocollo-d-intesa-mi-e-comune-di-reggio-emilia>

anno scolastico, alcune classi di scuola primaria e di scuola secondaria di primo grado presso il Palazzo dei Musei e nella Biblioteca delle Arti.

A partire da questa realtà ad altre classi di diversi ordini e gradi è stata proposta un'esperienza più limitata nel tempo: "una settimana al museo" è una settimana in cui partecipare a laboratori e attività educative fra le collezioni. Le studentesse e gli studenti sostano per l'intero orario scolastico fra le collezioni e l'aula a loro dedicata. I Musei Civici si trasformano in uno speciale "libro di testo" con cui, "attraverso un approccio attivo ed esperienziale, si è chiamati a fare ricerca a scoprire nuove interconnessioni fra oggetti e collezioni" (Campanini, Pellicciari, 2020, p. 2).

Tra le esperienze in continuità con queste riportate e proposte all'interno della medesima cornice pedagogica, troviamo l'esperienza del "PCTO al Museo" (Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento) in cui il Museo è diventato luogo di incontro con professionalità legate al mondo dell'arte, della cultura e del marketing turistico per consegnare letture plurime di contesti lavorativi funzionali ad una riflessione in termini di orientamento (Landi, Scarpini, 2023), e il Delivery Museum (Bertolini *et alii*, 2024) in cui la scuola ha ripensato il setting delle proprie aule, in linea con gli indirizzi dell'ambiente di apprendimenti cui abbiamo fatto precedentemente riferimento, immaginando pratiche inedite nate dal contatto con i reperti del museo che trovano per qualche tempo casa presso una scuola. Non si tratta di esperienze cadute dall'alto, non c'è un catalogo vero e proprio da cui un docente può scegliere. Al contrario troviamo un elemento particolarmente significativo che accomuna queste esperienze: è l'attività di coprogettazione. La coprogettazione è qui intesa come strumento particolarmente funzionale al fine di promuovere la professionalità docente e non docente anche grazie a scambi, contaminazioni e condivisione di buone pratiche tra attori afferenti a professioni distinte e contesti educativi che, seppur in continuità, hanno setting diversi come la scuola e i musei.

Assumendo la sfida di dialogare tra linguaggi e modi di fare anche distanti tra loro, quelli dell'arte per esempio, i soggetti parte del progetto, dalle insegnanti agli operatori museali, hanno sperimentato il momento della coprogettazione come contesto privilegiato dentro cui promuovere scambi, incontri, contaminazioni e condivisione di buone pratiche, e che diventa opportunità di valorizzazione e sviluppo della professionalità docente. I docenti stessi hanno rilevato e condiviso durante i momenti di monitoraggio della ricerca, l'efficacia dell'esperienza vissuta dalle loro classi e il suo carattere inclusivo.

La settimana al museo ha offerto loro l'occasione di rivalutare la collegialità e l'interdisciplinarietà nella progettazione didattica e ha corroborato convinzioni sulla fecondità del diretto contatto con il patrimonio culturale. Pur nella differenza dei contesti, l'incontro con la didattica museale ha stimolato riflessioni sui modi, sui tempi e sugli spazi del fare scuola (Campanini *et alii*, 2024, p. 259).

Elementi di interesse che qui riportiamo vanno dal focus intorno ai processi di apprendimento, alle ricadute sul piano dell'innovazione didattica, facendo ricorso a molteplici metodi di ricerca.

A partire dai monitoraggi effettuati durante lo svolgersi delle esperienze si sono andati a costruire specifici strumenti quali focus group, osservazioni sistematiche, interviste in profondità, questionari (sia per studenti, sia per docenti), diari di bordo (insegnanti, educatori, tirocinanti). Si è tenuto conto dei molteplici punti di vista, dalle relazioni di insegnanti, personale educativo o dell'Equipe pedagogica, all'ascolto e all'osservazione di bambini e bambine (Bertolini, 2023).

I dati raccontano come l'esperienza immersiva nel museo abbia generato:

- un importante coinvolgimento emotivo che assume le sembianze di valorizzazione della territorialità e dei suoi beni;
- una fattiva inclusività dell'esperienza anche a partire dalla valorizzazione di differenti stili di apprendimento;
- la comprensione di contenuti scientifici, storici, artistici "la cui memorabilità si lega alla dimensione spaziale, temporale, emotiva ed estetica dell'esperienza vissuta; ha dato inoltre stimolo a collegamenti con la vita reale, ha suscitato riflessioni di tipo metacognitivo e sulle relazioni tra diversi campi del sapere" (Campanini *et alii*, 2024, p. 257);
- la valorizzazione della modalità di espressione di ogni partecipante.

Interessanti le parole degli stessi docenti coinvolti, da cui emerge che

la proposta museale ha sotto più punti di vista offerto l'occasione di ripensare la progettazione didattica in termini di co-progettazione (anche interdisciplinare), di connessione di saperi e di significatività delle esperienze di apprendimento, di sostenibilità nel proporre attività su misura e sulla possibilità di mettere in campo la valutazione formativa laddove vengono sollecitate ed esercitate le competenze (Bertolini, 2024, p. 17).

Dai dati raccolti e dall'ascolto del personale docente è stata rilevata l'efficacia delle esperienze proposte sia sul piano dell'inclusione, sia nell'ottica della valorizzazione del gruppo educativo in termini di collegialità e di interdisciplinarietà. "La progettazione didattica ha corroborato convinzioni sulla fecondità del diretto contatto con il patrimonio culturale. Pur nella differenza dei contesti, l'incontro con la didattica museale ha stimolato riflessioni sui modi, sui tempi e sugli spazi del fare scuola" (*ibidem*).

Dall'analisi degli strumenti utilizzati emerge che l'esperienza, oltre a fungere da amplificatore nell'osservazione dei processi di apprendimento, ha portato cambiamenti sul piano dell'innovazione didattica e della progettazione. Per maggiori dettagli in merito alla metodologia della ricerca e della raccolta dei dati, che sono specifici per ogni distinta proposta, si rimanda alla bibliografia di riferimento in quanto per ragioni di spazio non è possibile darne esplicitazione in questa sede; tuttavia si sottolinea che la co-progettazione, trasversale ai progetti, è un elemento chiave reso possibile anche dalle particolari contingenze dentro cui le proposte sono nate (la chiusura e le limitazioni date dalla Pandemia Covid19). Le esigenze delle diverse parti sono state fondative nell'avvio di scambi di pratiche e saperi tra insegnanti e educatori museali così come nella costruzione di pratiche condivise a partire dalle quali, dato l'impatto favorevole, si sono costruite altre proposte alcune delle quali uscite dalla città per approdare in progetti di più ampio respiro.

4. Dalla città al territorio nazionale

A partire dalle esperienze presentate in questo contributo le proposte di contaminazione tra aule e musei si sono sviluppate nella progettazione di un nuovo modello di rilievo nazionale ed europeo, delineato nel progetto di ricerca Erasmus Plus *Widespread School* rientrando in proposte educative e didattiche sotto il nome *Widespread Education* (Landi *et alii*, 2025; Damiani *et alii*, 2025). Con questo termine si raccolgono le esperienze di didattica curricolare svolte in maniera continuativa al di fuori degli istituti scolastici presso strutture legate al Patrimonio Culturale (materiale e immateriale).

In linea con le Raccomandazioni europee (2018), le Indicazioni nazionali (2012) e le Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica (2020), specifiche per il primo ciclo d'istruzione, ma anche con le Linee Guida in merito ai percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento, relative alla Scuola Secondaria di II Grado (2019), le proposte qui presentate sembrano sottolineare il valore dell'incontro attivo con il patrimonio culturale, con le arti e le molteplici forme artistiche intese come strumenti privilegiati per conoscere e interrogare il mondo (Agenda 2030), così come per sperimentare l'identità europea in tutta la sua complessità. La ricerca pedagogica non può che guardare con interesse a queste esperienze che vedono, per riprendere il titolo del presente articolo, il Patrimonio culturale al centro della didattica tra aule e musei e, così, la sperimentazione e la realizzazione di nuovi ambienti di apprendimento a favore delle competenze chiave di cittadinanza. A partire dal paradigma legato all'idea di ambiente di apprendimento sono rintracciabili elementi legati all'innovazione didattica. Allo stesso tempo, la scuola diventa elemento promotore di esperienze di immersione in contesti museali in un'ottica inclusiva, sia sul piano dell'accessibilità e della diffusione, sia su quello della cura dell'infanzia come target cui prestare particolare attenzione a partire dal quale poter rendere il patrimonio culturale a misura di tutti e ciascuno.

Riferimenti bibliografici

- Antonietti, M. *et alii* (2023). Esperienze educative in natura: il potenziale degli ambienti esterni. In *Atelier scuola. Pedagogia, architettura e design in dialogo* (pp. 13-22). Parma: Junior.
- Bertolini C. *et alii* (2024). Il Delivery Museum: tra dentro e fuori la scuola per innovare la didattica. In G. Pastori, L. Zecca, F. Zuccoli, *Cantieri aperti e scuole in costruzione* (pp. 258-263). Milano: FrancoAngeli.
- Bertolini C., Landi L., Landini M., Scipione R., Vezzani C., Zini M. (2024). *Pedagogicamente e didatticamente*. Pisa: ETS.
- Bortolotti A. *et alii* (2008). *Per l'educazione al patrimonio culturale – 22 tesi*, Milano: FrancoAngeli.
- Campanini R., Pellicciari C. (2020), “Musei Civici di Reggio Emilia: quando la scuola abita il museo”, IBC Informazioni, commenti, inchieste sui beni culturali, XXVIII, 1, www.rivista.ibc.regione.emilia-romagna.it/xw-202001/xw-202001-a0017.
- Campanini *et alii* (2024). Nuovi spazi e nuovi tempi tra scuola e museo. In G. Pastori, L. Zecca, F. Zuccoli, *Cantieri aperti e scuole in costruzione. Alla ricerca di nuovi “modelli” e pratiche per una scuola democratica* (pp. 258-263). Milano: FrancoAngeli.
- Castoldi M. (2020). *Ambienti di apprendimento. Ripensare il modello organizzativo della scuola*. Roma: Carocci.
- Consiglio Europeo (2018). *Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente (2018/C 189/01)*. Bruxelles: Gazzetta Ufficiale dell'Unione Europea.
- Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sul valore del patrimonio culturale per la società (2020) (stipulata a Faro nel 2005).
- Dallari M. (2021). *La zattera della bellezza: Per traghettare il principio di piacere nell'avventura educativa*. Trento: Erickson.
- Damiani P. *et alii* (2025). For a sustainable idea of scuola diffusa (widespread school): Meanings, practices and characteristics. In Scuola democratica (ed.), *Proceedings of the Third International Conference of the journal Scuola democratica. Education and/or Social Justice. Vol. 1: Cultures, Practices, and Change* (pp. 821-829), Associazione Per Scuola Democratica.
- 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*. Roma: Aracne.
- Ferrara V. (2014). I musei come ambienti di apprendimento. *Bollettino Telematico dell'Arte*, 726, <http://www.b-ta.it/txt/a0/07/bta00726.htm>
- Guerra M. (2020). *Nel mondo. Pagine per un'educazione aperta e all'aperto*. Milano: FrancoAngeli.
- Hannafin M.J., Land S. (1997). The foundations and assumptions of technology-enhanced, student-centered learning environments. *Instructional Science*, 25, 167–202.
- Landi L. (2022). Una settimana al museo: un percorso di ricerca-formazione tra scuola primaria e museo. In A. La Marca, A. Marzano (eds.), *Ricerca didattica e formazione insegnanti per lo sviluppo delle Soft Skills, Atti del convegno Nazionale SIRD* (Palermo, 30 giugno, 1 e 2 luglio 2022) (pp. 1046-1058). Lecce: Pensa MultiMedia.
- Landi L., Jornet A., Esteban-Guitart M. (2025). Scuola Diffusa y educación ampliada como práctica socio-educativa para la inclusión.: Un estudio cualitativo. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 28(1), 77-92.
- Landini A. (2022). La scuola che abita al museo: dall'emergenza all'immersione nella cultura, per innovare spazi e contesti dell'apprendimento. *IUL Research*, 3(6), 206–219.
- Landini A., Campanini, R., Pellicciari, C., (2021). Scuola In museo. In G.R.J. Mangione, G. Cannella, F. De Santis (eds.), *Piccole scuole, scuole di prossimità. Dimensioni, strumenti e percorsi emergenti*. I Quaderni della ricerca n. 59. Torino: Loescher.
- Mancaniello M. R., Marone F., Musai M. (2023). *Patrimonio culturale e comunità educante: per la promozione di un nuovo welfare urbano*. Roma: Mimesis.
- Ministero dell'Istruzione, Università e Ricerca (2012). *Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione*. Firenze: Le Monnier.
- Ministero dell'Istruzione, Università e Ricerca (2018). *Indicazioni nazionali e nuovi scenari*. mim.gov.it/-documents/20182/0/Indicazioni+nazionali+e+nuovi+scenari/
- Scarpini M., Landi L. (2023). PCTO al museo: orientarsi al futuro. In *Sistemi educativi, Orientamento, Lavoro* (pp. 273-275). Lecce: Pensa MultiMedia.
- Scarpini M. (2025). Un patrimonio cultural para todos: la experiencia del Museo Táctil Estatal Homero en Italia. In A. Camargo, D. Manjarrés Compiladoras (eds.) *Diversidad e inclusión en educación*, Bogotá: Cátedra Doctoral.
- Zini A., Bertolini C., Landi L. (2025). Osservare la scuola in museo: una ricerca osservativa. *MeTis*, 15(1), 164-185.
- Zuccoli F. (2024). *Didattica tra scuola e museo. Antiche e nuove forme di sapere*. Parma: Junior.