Il Muniss (Museo scientifico dell'Università di Sassari) tra collezioni e terza missione

Stefania Bagella, Giuseppe Demuro, Giampaolo Dore, Paola Murru
Muniss, Ufficio Terza missione e Territorio, Università di Sassari

Uno spazio espositivo accessibile, accogliente e aperto alle attività pubbliche

1

Le Collezioni e la Terza missione

Il Muniss integra le **collezioni storico-scientifiche** dell'Ateneo (fisica e chimica, anatomia, botanica, mineralogia, zoologia, veterinaria e agraria) con la **divulgazione della cultura scientifica e la promozione della partecipazione** pubblica, in linea con le finalità dell'**Ufficio Terza missione e Territorio**.

Il Muniss, proponendosi come spazio informale e facilitatore, promuove momenti di confronto e laboratori, anche sui temi dell'**Agenda 2030** e sullo sviluppo sostenibile (SDGs) e in **collaborazione con altri servizi** ed iniziative nazionali e d'ateneo , con realtà associative e istituzionali del territorio e con le scuole.

2

Hands on!

Per superare una certa osticità nella comunicazione delle collezioni storiche abbiamo dedicato ai più piccoli (scuola dell'infanzia e primaria) **laboratori** di scoperta e partecipazione in stile "**caccia al tesoro**" e "domande e risposte", utilizzando un approccio attivo e **hands-on**. E' presente anche un piccolo insieme di oggetti vintage, come macchine da scrivere e telefoni a disco, manipolabili.
I laboratori cercano di **valorizzate le competenze** delle bambine e dei bambini, (ad esempio quelle geografiche e naturalistiche), e l'**elaborazione personalizzata**.

3

Percorsi e competenze trasversali

Le attività legate ai percorsi per le competenze trasversali sono finalizzate a stimolare nei ragazzi e ragazze delle scuole superiori e universitari (tipicamente un **non-pubblico**) la **partecipazione**, sia sotto il profilo dell'acquisizione di conoscenze, che sotto quello della **comunicazione in pubblico**, con un **focus su diversi target** (coetanei, bambini, pubblico generico), nell'ambito di manifestazioni ad alta presenza di pubblico come la Scienza in Piazza, Monumenti Aperti, la Notte Europea dei Ricercatori - Sharper.

4

Gamification con il progetto Culturgame

Il coinvolgimento del Museo, insieme al Dipartimento di Architettura DADU, nel **Progetto nazionale CulturGame**, come soggetto dimostratore del **gioco scientifico Ecobab**, ha rappresentato un'esperienza innovativa nel campo della **gamification**, che ha permesso a centinaia di studentesse e studenti delle **scuole medie di primo grado** di familiarizzare con il **fitoplancton** e con il suo ruolo negli ecosistemi marini.

ANMS XXXIV PADOVA 2025

muniss
MUSEO SCIENTIFICO | UNIVERSITÀ DI SASSARI