

U M M I

U



U

Projectplan

Het onderzoeksmuseum
van Nederland

Universiteits
Museum
Utrecht



Voorwoord

Het Universiteitsmuseum (UMU) wordt hét onderzoeksmuseum van Nederland, dat iedereen aanzet tot het ontwikkelen van een onderzoekende geest. Juist nu, in tijden van *fake news*, *alternative facts* en uitspraken als “wetenschap is ook maar een mening”, is dat van groot maatschappelijk belang. De bezoeker ervaart hier ‘live’ wat het is om onderzoek te doen. Er zijn veel wetenschapsmusea in Nederland en in de wereld, maar dit wordt het eerste en enige onderzoeksmuseum.

Om dit te bereiken ontwikkelen we aansprekende presentaties en programmering waar de bezoeker kennis maakt met echt onderzoek en het proces van onderzoek doen. Dit doen we in een museumgebouw dat past bij deze ambities en bij de behoeften van ons snel groeiende bezoekersaantal.

Dankzij de steun van de Universiteit Utrecht kunnen we het museumgebouw ingrijpend aanpassen. Voor het herinrichten van het museum en het ontwikkelen van nieuwe presentaties, hebben we externe partners nodig. We hopen dat u na het lezen van dit plan even enthousiast bent als wij en een bijdrage wilt leveren aan de realisatie.

Paul Voogt, directeur UMU





Het onderzoeksmuseum van Nederland betreft de samenleving bij wetenschap

Al bijna honderd jaar is het Universiteitsmuseum Utrecht (UMU) dé plek bij uitstek waar samenleving en wetenschap bij elkaar komen. Sinds 1928 beheert en ontsluit het Universiteitsmuseum het academisch en cultureel erfgoed van de Universiteit Utrecht (UU). De historische collecties bevatten zo'n 200.000 objecten. Bij elkaar een prachtige illustratie van ruim 380 jaar universiteitspraktijk.

De Universiteit Utrecht is een van de voorlopers in *open science* en wil de maatschappij betrekken bij de wetenschap en vice versa. De universiteit biedt het publiek op verschillende niveaus toegang tot onderzoeksresultaten en het proces van wetenschap. Daarbij zijn dialoog en deelname cruciaal. Het UMU is hiervoor een belangrijk podium.

Door de verbinding met de UU kunnen steeds nieuwe inzichten en methoden met het publiek gedeeld worden. Daarbij spelen studenten en medewerkers van de universiteit een belangrijke rol. Bij een bezoek aan het UMU vormen ze voor jong en oud de

belichaming en inspiratiebron van wetenschap. Alle publieksbegeleiders van het UMU studeren aan de UU. En in nauwe samenspraak met wetenschappers programmeren en presenteren we onderzoek in het museum, onder meer door middel van burgerwetenschap (*citizen science*).

Het Universiteitsmuseum groeit uit tot het eerste en enige onderzoeksmuseum van Nederland voor een nog groter en breder publiek. We verschillen wezenlijk van andere wetenschapsmusea, die zich veelal richten op het tonen van het resultaat in plaats van op het onderzoeksproces. Het UMU geeft het publiek inzicht in het proces van onderzoek doen en helpt bij het stellen van onderzoekbare vragen, het zoeken van antwoorden en het op waarde kunnen schatten van deze antwoorden. Zo worden onze bezoekers 'wetenschapswijs'. We zijn er van overtuigd dat we mensen die twijfelen aan resultaten van wetenschappelijk onderzoek niet overtuigen met nog meer feiten. We nemen ze liever mee in de methode van onderzoek doen.

De drempel naar het museum verlagen

Met dit plan slaat de Universiteit Utrecht een brug naar de maatschappij. Het UMU bereikt op jaarbasis straks 100.000 bezoekers. We zijn er voor iedereen die nieuwsgierig is en actief mee wil denken of werken aan onderzoek. Onze voornaamste doelgroep zijn families met kinderen tussen 8 en 14 jaar en schoolgroepen in de leeftijdscategorie. Het aanbod is interessant voor alle generaties en we stimuleren het 'intergenerationeel leren'.

We richten ons ook op groepen die de weg naar het museum nog niet weten te vinden, waarbij we aansluiten bij de ambities van de Universiteit Utrecht om actief te werken aan diversiteit en niemand uit te sluiten. De Vereniging van Science Centers en Wetenschapsmusea (VSC), biedt ondersteuning bij het ontwikkelen en uitvoeren van beleid op dit gebied. Hier maakt het UMU actief gebruik van.

Museumbezoek is voor een groot segment van de Nederlandse bevolking een uitje waar ze niet direct aan denken, aan toekomen of de middelen voor hebben. Het UMU wordt een 'doe-museum' waar je op verschillende niveaus actief aan de slag gaat met wetenschap. Het wordt een aansprekende en laagdrempelige plek om kennis te maken met musea. Bovendien bereiken we buiten de muren van het museum een brede groep leerlingen, waardoor de drempel ook al lager wordt.

Als onderdeel van het Centrum voor Wetenschap en Cultuur van de UU is het Universiteitsmuseum nauw betrokken bij succesvolle initiatieven als *Summerschool Junior*¹ en *Meet the Professor*². Met onze educatieve programma's bereiken we momenteel al veel scholen uit de regio, ook scholen die niet vanzelf naar een museum toekomen. Met de programma's bieden we leerlingen waardevolle vaardigheden om de complexe samenleving van de 21ste eeuw beter tegemoet te treden.

Deze programma's worden op scholen gegeven, maar ook op andere locaties buiten het museum. Daarmee brengen we het museum naar de mensen toe, ook naar die mensen die zelden of nooit een museum bezoeken.



Uitdaging en ambitie

Sinds 1996 bevindt het museum zich in de binnenstad van Utrecht, middenin het Museumkwartier. Het is gehuisvest in het voormalige Botanisch Laboratorium van de UU, uit 1902, en heeft de fraaie Oude Hortus als achtertuin. Op nog geen kilometer afstand ligt station Vaartsche Rijn: een belangrijke toegangspoort voor bezoekers tot het Museumkwartier en de binnenstad.

Het pand is ontworpen voor 20.000 bezoekers en niet berekend op de huidige bezoekersaantallen. In 2019 ontvingen we ruim 70.000 bezoekers, en we verwachten na heropening tenminste 100.000 bezoekers per jaar te verwelkomen. Bovendien is het tijd om weer helemaal aan te sluiten bij de huidige museale inzichten en presentatietechnieken. Met de verbouwing en vernieuwing van het UMU willen we de museumbeleving én de beleving van wetenschap naar een nog hoger niveau brengen, voor een nog groter publiek. Dat betekent: meer expositieruimte,

met meer aandacht voor de actualiteit en innovatieve concepten, nog uitgebreidere programmering en publieksbegeleiding en betere faciliteiten.

We dagen onze bezoekers uit om te kijken, maar vooral om zelf te onderzoeken en actief deel te nemen. Bezoekers gaan bij ons samen aan de slag, waardoor ze elkaar inspireren en van elkaar leren. Doordat ze wetenschappers ontmoeten en kennismaken met onderzoek geven we bezoekers handvatten om vragen te stellen over hun eigen leven en omgeving.

We ontwikkelen beleid om een museum te worden, waar iedereen zich thuis voelt. Zo maken we wetenschap toegankelijk en toepasbaar voor een breed publiek.



UMM

U

U

Museumplan

In het UMU

- ga je samen actief als onderzoekers aan de slag en leer je vragen stellen
- maak je op verschillende niveaus kennis met onderzoek
- draag je bij aan echt onderzoek
- zie je verrassende presentaties en ontdek je dat er altijd iets nieuws te doen is

1. Presentaties en faciliteiten

Afwisselend, vol verrassingen,
inspirerend en toegankelijk





Het museum als festivalterrein

Een bezoek aan het nieuwe Universiteitsmuseum wordt als een bezoek aan een festival: afwisselend, vol verrassingen en inspirerend. Bezoekers bepalen na de introductie zelf waar ze beginnen, wat ze doen en hoe diep, actief of ver ze willen gaan.

De inrichting van het museum, met een centrale as met daaromheen de verdeling in vaste presentaties en vrije ruimtes, maakt flexibel programmeren en afwisseling mogelijk.



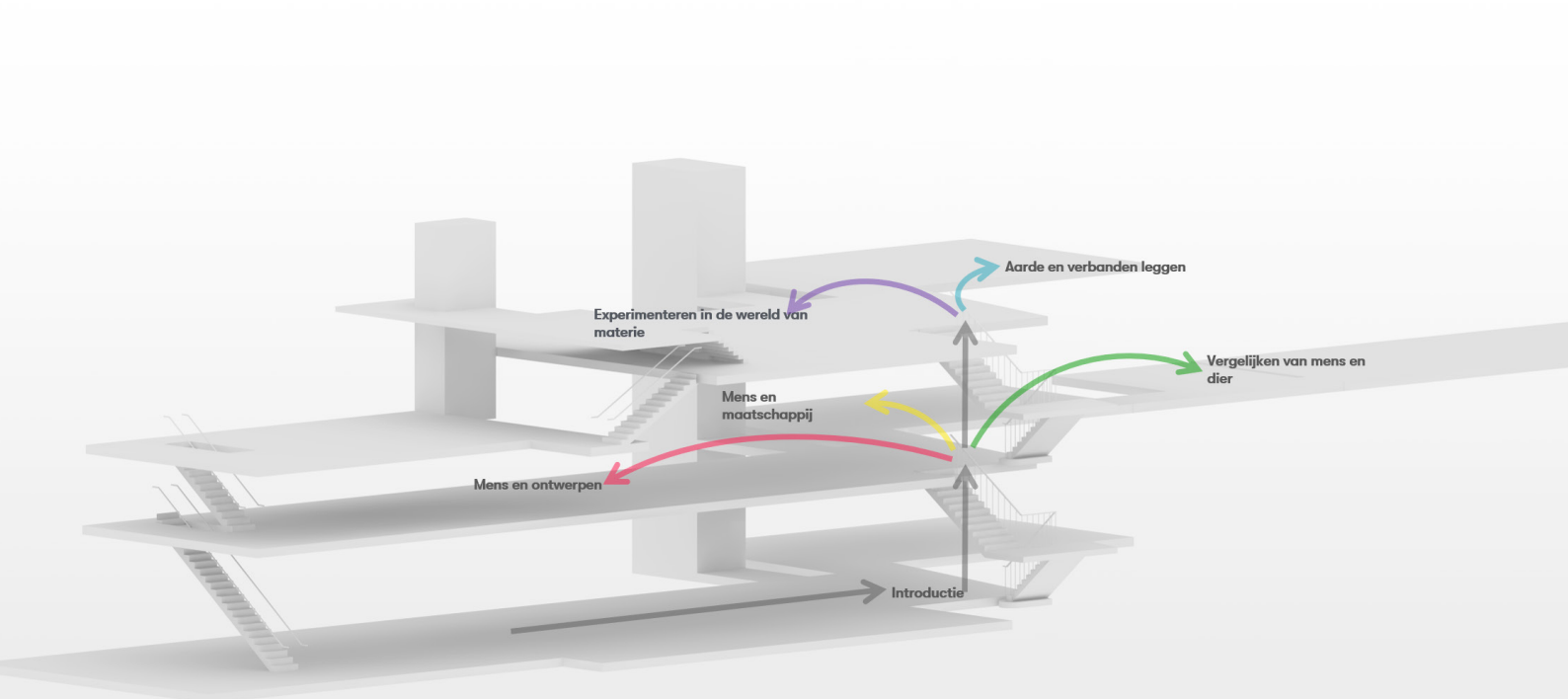
Eyecatcher entree

Vanaf de straat is te zien waar het binnen in het museum over gaat. Bezoekers worden op een speelse manier betrokken bij het museum en het gebouw nodigt uit om naar binnen te gaan. Voor de ontwikkeling van dit onderdeel schakelen we een interactiedesigner in.

Opzet presentaties

De presentaties worden semipermanent en we kunnen er steeds nieuwe elementen aan toe voegen. De actuele onderzoeks- en publieksactiviteiten zorgen voor een wisselend aanbod. Met vijf thema's die aansluiten bij de breedte en diversiteit van onderzoek van de UU, ontdekt de bezoeker hoe wetenschappers onderzoek doen. Naast deze thema's wordt er ieder jaar een extra thema geprogrammeerd in de wisselruimte. Hier komen hedendaagse onderwerpen aan bod, gecombineerd met collectie en wetenschappelijk onderzoek.

De opbouw met flexibele en digitale elementen maakt het mogelijk om in te spelen op de actualiteit. De uitstraling verschilt per zaal. Er wordt ruimschoots gebruik gemaakt van objecten uit de collectie en andere visuele presentaties. De exposities combineren de schoonheid van de collectie met (inter)activiteit, creativiteit en humor. In iedere zaal worden faciliteiten gecreëerd om publieksactiviteiten te kunnen uitvoeren.



Semipermanente presentaties

De vijf semipermanente themazalen reflecteren de breedte van de Universiteit Utrecht en geven een 'onderzoeker aan het werk'-gevoel. Ieder inhoudelijk thema is gekoppeld aan een ander aspect van onderzoek doen, zoals verbanden leggen of experimenteren.



1. Mens en ontwerpen

In deze zaal ontdekken bezoekers de creativiteit en inventiviteit van onderzoekers. Bezoekers ontdekken wat onderzoekers bedenken en ontwerpen om problemen met het menselijk lichaam aan te pakken. Utrecht kent hierin een lange onderzoekstraditie, die loopt van ambachtelijk handwerk tot de laatste technieken op het gebied van 3D-printen van lichaamsdelen. Bezoekers gaan net als een onderzoeker instrumenten en hulpmiddelen voor een probleem bedenken en ontwerpen.

2. Vergelijken van mens en dier

Mens en dier hebben een bijzondere verhouding tot elkaar: we beschouwen dieren als onze beste vrienden en tegelijkertijd eten we dieren, of gebruiken we ze als proefdier. Bij geneeskunde, diergeneeskunde en biologie wordt naar dit soort onderwerpen onderzoek gedaan. Hoe onderzoekers dit doen, ervaren de bezoekers in deze zaal.

3. Aarde en verbanden leggen

Aardwetenschappers onderzoeken de aarde, de bodem en het gesteente. Dat levert hen kennis op over 'hoe de aarde werkt'. Elk onderzoek levert een bijdrage aan vragen over het ontstaan van landschappen, processen in en op onze aarde of klimaatverandering. Hoe onderzoekers speuren naar aanwijzingen en verbanden leggen, ontdekken bezoekers zelf in deze zaal.

4. Experimenteren in de wereld van materie

In deze zaal gaat het over het zichtbaar maken van de wereld van materie via het experiment. Je kunt het experiment zelf doen en zien wat er gebeurt. Nadat de bezoekers hiermee hebben geoefend, hebben ze meer inzicht in de hedendaagse exacte wetenschappen.

5. Data en maatschappij

In deze zaal worden bezoekers geprikkeld door uiteenlopende onderzoeken naar bronnen en data van Utrechtse wetenschappers over onderwerpen die raken aan mens en maatschappij. Het is een zaal waarin we verschillende manieren van sociaalwetenschappelijk en geesteswetenschappelijk onderzoek tonen.



Objectinstallaties

De collectie van het UMU is rijk en veelzijdig en in het vernieuwde museum speelt deze een grote rol. Om de objecten bij te laten dragen aan het concept van het onderzoeksmuseum kiezen we voor verrassende installaties waar bezoekers door bewogen worden. Met de installaties willen we de rijkdom, verscheidenheid en veelheid van de collectie tonen. Zowel fysiek als digitaal. Op niet tekstuele wijze vertellen we hierdoor verhalen, creëren we statements, bieden we context en ontstaan er 'selfiepunten'. Om tot onverwachte inzichten en visueel aantrekkelijke installaties te komen gaan we samenwerken met kunstenaars. Door de nieuwsgierigheid en creativiteit die binnen de kunsten en de wetenschappen ruimschoots aanwezig zijn met elkaar in contact te brengen, ontstaan er waardevolle kruisbestuivingen.



Black Box Experiment

Dit experiment is de rode draad tijdens het museumbezoek. De Black Box is een dichte doos waar een onbekend object in zit. Bezoekers onderzoeken de inhoud zonder de doos te openen en passen bij elke zaal een andere wetenschappelijke methode toe. Dit is een metafoor voor het doen van onderzoek, waarbij het object van onderzoek ook niet altijd zichtbaar is.

Toegankelijkheid en faciliteiten

Om het stijgend aantal bezoekers goed te faciliteren en aansprekende presentaties voor ons publiek te bieden, zijn aanpassingen aan het museumgebouw een voorwaarde. We vinden het belangrijk dat bezoekers zich bij ons thuis voelen en dat ook minder validen zich als vanzelfsprekend door het gebouw kunnen bewegen. Doordat we het gebouw slimmer gaan benutten, wordt het vloeroppervlak vergroot. Hierdoor kunnen we de presentaties, het entreegebied en de winkel uitbreiden.



2. Interactie en onderzoekend leren

Bezoekers gaan als onderzoekers aan de slag



Ontwerpend en onderzoekend leren

Bij de conceptontwikkeling hebben we uitvoerig onderzoek gedaan naar de principes van het onderzoekend en ontwerpend leren als basis voor de interactie in het museum. Het model van SLO (het nationaal expertisecentrum leerplanontwikkeling) dient als uitgangspunt. Het bijzondere is dat we deze principes (die in eerste instantie ontwikkeld zijn voor het onderwijs) in samenwerking met een interactiedesigner nu geschikt maken voor individuele bezoekers.



Samen aan de slag

Bezoekers gaan bij ons samen aan de slag, waardoor ze elkaar inspireren en van elkaar leren. Ze doen ervaringen op die thuis niet mogelijk zijn. De aansporing om samen aan de slag te gaan zet aan tot intergenerationeel leren: een gezamenlijke (leer)ervaring van volwassenen en kinderen. Kinderen vinden zelf hun weg en volwassenen worden uitgedaagd met onderzoeksvragen waar ook zij niet direct het antwoord op weten. Er zijn drie niveaus van interactie. Het eerste niveau is heel laagdrempelig, het tweede niveau vereist instructie en bij het derde niveau gaan bezoekers onder begeleiding van een publieksbegeleider aan de slag. Afhankelijk van het soort activiteit ligt de ervaring de ene keer dichterbij de beleavingswereld van de bezoekers, en de andere keer dichterbij het verhaal van de wetenschapper. Daarbij werken we met echte materialen en echt onderzoek.

Introductie activiteit

We bieden bezoekers bij binnenkomst een actieve introductie met wow-effect. Ze worden hierdoor gestimuleerd om in een 'onderzoeksmodus' te komen die vervolgens in het hele museum wordt aangesproken. Dit bereiken we door het aanbieden van onderzoekjes die nieuwsgierigheid, herkenning en verwondering oproepen. Deze activiteit wordt samen met een interactiedesigner ontwikkeld.



Interactieve objecten en onderwerpen

Innovatieve middelen uit de onderwijspraktijk van de UU worden ingezet in het museum. De bezoeker kan ze aanraken en uitproberen. Zoals de 'kat in plakjes' die bij de faculteit Diergeneeskunde is geprepareerd om studenten de anatomie van een huiskat te laten onderzoeken. Of de zogenaamde 'sensakoe' waarmee studenten vaardigheden leren die nodig zijn bij het laten bevallen van een koe. Door objecten en onderwerpen van echte materialen en digitale animaties te voorzien, laten we bezoekers zien hoe deze objecten in onderzoek gebruikt werden: hoe werd het vastgehouden en gebruikt door onderzoekers?



Ontwikkeling interacties met het publiek

De onderwerpen die in het UMU aan bod komen zijn uitdagend. Om de interactie zo goed mogelijk op de doelgroep af te stemmen worden ideeën al vroegtijdig met de bezoeker getest. Zo ontdekken we in een vroeg stadium wat het publiek aanspreekt en begrijpt. Met eenvoudige middelen (papieren prototypes) is het al

mogelijk om te ontdekken waar de aandachtspunten in een ontwerp zitten. Bij de ontwikkeling van idee naar ontwerp worden de interacties steeds zo aangepast dat ze nog beter aansluiten bij de belevingswereld van de bezoekers. Bijkomend voordeel is dat er een concreet voorbeeld ligt waar een wetenschapper op kan reageren.



Pilot Testen met bezoekers

Er wordt veel getest met bezoekers, zoals tijdens de voorjaarsvakantie van 2020. Dit was vlak voordat het museum haar deuren sloot voor de verbouwing. Gedurende deze week is er onder meer een interactietest uitgevoerd met een speciaal voor dit doel ontwikkelde 'boorkern' om te bepalen hoeveel uitleg en context er nodig is om met het materiaal aan de slag te gaan. Bij deze tests werden observaties, interviews en enquêtes gebruikt om terugkoppeling van de bezoekers te krijgen.

3. Meedoen met onderzoek en presenteren van actuele wetenschap

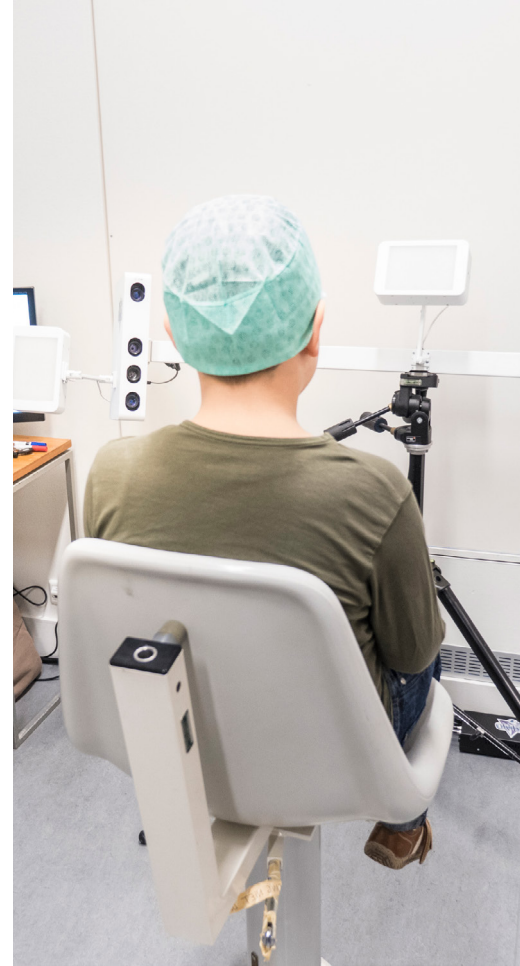
Bezoekers kunnen meedoen aan lopend wetenschappelijk onderzoek en zien wat er nu gaande is



Deelnemen aan wetenschappelijk onderzoek in LAB's

Het UMU heeft de afgelopen jaren geëxperimenteerd met een aanpak die in het nieuwe museum structureel wordt ingebed: de zogenaamde LAB's. Dit worden levendige en eigentijdse plekken waar wetenschap en publiek elkaar ontmoeten rondom actueel onderzoek. Op verschillende momenten in het jaar wordt er nieuw onderzoek gepresenteerd, in duidelijk herkenbare onderzoekszones.

Hier nemen bezoekers hands-on deel aan echt wetenschappelijk onderzoek. De gemene deler is dat zowel de onderzoeker als het publiek er baat bij hebben. De onderzoeker ontvangt data en input van een zeer divers publiek. De mate van deelname varieert: van proefpersoon tot onderzoeksassistent tot burgerwetenschapper. Het Universiteitsmuseum experimenteerde de afgelopen jaren al met deze vormen: de bezoeker als proefpersoon bij SchedelLAB, als onderzoeksassistent in ArcheoLAB en als burgerwetenschapper in SchimmellAB. In elk lab is de dialoog tussen onderzoeker en publiek essentieel. Het is onze ambitie om te streven naar een volgend niveau van betrokkenheid waarbij het publiek de onderzoeksagenda helpt bepalen.



Pilot

ArcheoLAB en SchimmellAB

In het ArcheoLAB hielpen de bezoekers met het sorteren van archeologische vondsten uit de Utrechtse bodem. Door zelf het echte materiaal te hanteren (en soms zelf een pot te reconstrueren) maakten bezoekers op indringende wijze kennis met het werk van een archeoloog en van wetenschappers van de Universiteit Utrecht die betrokken zijn bij archeologisch en geologisch onderzoek. Voor de archeologen was het een manier om heel veel vondstmateriaal in korte tijd te verwerken.

In het SchimmellAB werd de bezoeker uitgedaagd om een monster te nemen uit eigen tuin en dit op te sturen naar het Westerdijk Instituut. Daar werd gekeken of er een schimmelsoort in zat, die nieuw was voor de wetenschap. Als dat zo was, dan werd hij vernoemd naar de bezoeker, onder de slogan 'Wereldfaam, een schimmel op je naam'. Het Westerdijk Instituut verwierf op deze wijze nieuwe soorten voor hun schimmelcollectie.



Nauw contact met wetenschappers

Om relevant hedendaags onderzoek op het spoor te komen werken we nauw samen met faculteiten en onderzoeksgroepen. Wij begeleiden hen bij het delen van hun onderzoeksresultaten binnen het museum. Voor onze bezoekers is de directe ontmoeting met een wetenschapper inspirerend en voor de onderzoeker

biedt het museum een podium om zich verder te bekwamen in het communiceren met het publiek. Wie aan een kind van tien kan uitleggen waar het onderzoek over gaat, kan het immers uitleggen aan een heel breed publiek.



Ruisvrije onderzoeksruimte

In deze onderzoeksruimte kunnen bezoekers bijdragen aan onderzoek door deel te nemen als proefpersoon. Bezoekers zijn hier zelf onderzoeksobject. Telkens staat een ander onderzoek centraal. De flexibele elementen maken het mogelijk om de ruimte telkens op een andere manier in te richten. Om het onderzoek dat hier plaatsvindt correct te laten verlopen wordt de ruimte geluids dicht, prikkelvrij en trillingvrij ingericht. Aan de buitenzijde van de ruimte worden presentaties toegevoegd om het onderzoek toe te lichten en eventuele tussentijdse resultaten van het onderzoek te tonen.

Wisselruimte voor tijdelijke tentoonstellingen

In de wisselruimte wordt elk jaar een ander wetenschapsonderwerp geprogrammeerd. Het zijn steeds actuele onderwerpen die gecombineerd worden met collectie uit het

verleden. De wisselruimte biedt plaats aan verrassende presentaties, waar geëxperimenteerd kan worden met nieuwe vormen van interactie en publieksoverdracht.



UU NU: ruimte voor actuele wetenschap

Om in te kunnen spelen op de nieuwste ontwikkelingen richten we een ruimte in voor het tonen van actuele wetenschap door middel van film- en animatieclips. De inhoud kan snel gewisseld worden. Ook creëren we de mogelijkheid om live-verbindingen te maken met plekken die niet toegankelijk zijn: gespecialiseerde laboratoria of onderzoek 'in het veld'. In de inrichting komen veel zitjes, zodat de ruimte ook als praatplek tussen wetenschap en publiek gebruikt kan worden.



4. Publieksbegeleiding programmering, en zichtbaarheid

Met publieksbegeleiding en programmering verlagen we de drempel van het museum en van wetenschap



Persoonlijke publieksbegeleiding

Publieksbegeleiders vormen een belangrijk onderdeel van de beleving van het onderzoeksmuseum, zowel in de presentaties als in de programmering. Ze ondersteunen het publiek door ze onderzoekbare vragen te laten stellen en op weg te helpen in de wereld van de wetenschap.. Onze publieksbegeleiders zijn studenten

van de Universiteit Utrecht. Om ze langere tijd aan ons te binden, ontwikkelen we een trainingstraject waarbij studenten in de praktijk geschoold worden in wetenschapeducatie en publieksinteractie. Deze training wordt ontwikkeld volgens de principes van het onderzoekend en ontwerpend leren.



Het UMU komt naar je toe

Gedurende de sluiting organiseert het Universiteitsmuseum 'educatie op locatie'. De programma's voor schoolgroepen worden op de scholen zelf aangeboden. Publieksbegeleiders nemen de educatiecollectie mee in de (elektrische) bakfiets. Dit biedt kansen om ook scholen te bereiken die normaal niet zo snel naar een museum gaan. Daarnaast werken we samen met partners die een goed bereik hebben in alle wijken van de stad, zoals openbare bibliotheken. Tijdens de periode van sluiting kijken we wat goed werkt en dat zetten we ook na heropening voort, zodat ons bereik zo breed mogelijk blijft.

Zichtbaarheid en het bereiken van nieuwe groepen

Voor het bereiken van nieuwe groepen en zichtbaarheid tijdens sluiting werken we aan:

- het aanbod van schoolprogramma's in het museum, waarbij we onderzoeken hoe we bottlenecks als vervoer naar het museum en kosten voor museumbezoek of aanvullende programmering kunnen oplossen voor klassen/leerlingen die anders moeite zouden hebben om te komen
- aansluiting bij de ambities en plannen van het Samenwerkende Utrechtse Musea (SUM) om de diversiteit van museumbezoek te vergroten, bijvoorbeeld door het organiseren van de Museum Nacht Kids, speciaal gericht op kinderen die normaal gesproken niet zo snel komen
- programmering voor specifieke doelgroepen, waarbij we in gesprek gaan met die groepen voor het ontwikkelen van aansprekend aanbod
- ontwikkelen van digitaal aanbod om klassen en individuele webbezoekers (ook als ze niet kunnen komen, zoals nu) te betrekken bij het museum en bij wetenschap

Flexibele av-middelen voor de wisselende programma's

Voor de wisselende programma's stellen we een mobiele unit samen die overal ingezet kan worden. Deze unit bevat alle elementen om een audiovisuele presentatie te kunnen verzorgen. De mobiele unit wordt uitgebreid met vaste elementen in de diverse ruimtes, zoals digiborden, mediaplayers en beamers. Ook willen we werken met live-verbindingen, waardoor bezoekers in contact komen met onderzoek terwijl het gebeurt. Daarvoor willen we regelmatig een 'razende reporter' inzetten.



Onderzoek en actualiteit centraal bij programmering

Presentaties en programmering zijn nauw met elkaar verweven. Dagelijks zijn er programma's en activiteiten die aansluiten bij een inhoudelijk verhaal of voortbouwen op wat er in een LAB gebeurt. Ook zijn er demonstraties waarbij gebruik gemaakt wordt van objecten en verhalen in de zalen. Dit zijn aantrekkelijke en herkenbare onderwerpen voor de bezoeker. We werken hierbij altijd samen met wetenschappers en andere kennispartners.

Daarnaast haken we aan bij bestaande externe initiatieven zoals de MuseumJeugdUniversiteit en het Weekend van de Wetenschap. Deze flexibele programmering maakt het mogelijk snel in te spelen op actuele ontwikkelingen of discussies. Ook voor vakgebieden die minder makkelijk met objectgebaseerde presentaties worden belicht, zoals geesteswetenschappen en sociale wetenschappen.

Het UMU is de aangewezen plek om informatie-vaardigheden te oefenen, zoals het kritisch omgaan met bronnen, het onderscheiden van feiten en meningen en het formuleren van onderzoekbare vragen. Zoals met een dilemma spel over mens-dier relaties, dat ook gaat over ziektes die van dieren op mensen kunnen overspringen (zogenaamde zoönosen, zoals Covid-19)

Universiteitsmuseum Utrecht
Lange Nieuwstraat 106
3512 PN Utrecht
(030) 253 80 08
info.museum@uu.nl

U
UM
U
UM
MU