

SZAKDOLGOZAT

Havancsák Hajnalka

2024



Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem

Kaposvári Campus

Neveléstudományi intézet

Szakdidaktikai Tanszék

Közoktatási vezető és pedagógus-szakvizsga

szakirányú továbbképzés

Játszani is engedd!

Múzeumpedagógiai foglalkozások vizsgálata

Belső konzulens: Dr. Schlichter -Takács Anett
adjunktus

Belső konzulens

intézete/tanszéke: Neveléstudományi Intézet
Szakdidaktikai Tanszék

Készítette: Havancsák Hajnalka

Kaposvár
2024

Tartalomjegyzék

I. Bevezetés	4
I. 1. Témafelvetés – aktualitás	4
I. 2. A kutatás célja	5
I. 3. A kutatás kérdései	5
I. 4. A kutatás módszerei	5
II. Pedagógiai elméletek alkalmazása múzeumi környezetben	8
II. 1. Pedagógiai elméletek múzeumi kontextusban	8
II. 2. Tanulás a múzeumban	9
II. 3. A múzeumi tanulás hatékonysága kutatások tükrében	10
III. Múzeumpedagógia	12
III. 1. A múzeumpedagógia fogalma, kialakulásának rövid történeti áttekintése	12
III. 2. A múzeumpedagógia céljai és funkciói pedagógiai tudományok kontextusában	14
III. 3. A múzeumpedagógia szinterei, irányítói	14
III. 4. A múzeumpedagógia módszerei	15
III. 5. Színes múzeumpedagógia – múzeumpedagógiai programok, jó gyakorlatok	17
IV. A múzeumpedagógiai módszertan hasznosíthatósága Fejlesztő Iskolában	21
IV. 1. A vizsgálatban résztvevő csoport	21
IV. 2. A múzeumi tanóra jellemzői és módszertana	23
IV. 3. Múzeumpedagógia a Soproni Múzeumban	25
IV. 4. Múzeumpedagógiai foglalkozások a fejlesztő iskola diákjaival	28
IV. 4. 1. Az advent, a várakozás időszaka	28
IV. 4. 2. Sopron története	30
IV. 4. 3. Március 15. - A magyar forradalom és szabadságharc	31
IV. 5. A múzeumpedagógiai foglalkozások eredményei	33
IV. 5. 1. A problémamegoldással elsajátított tudás	33
IV. 5. 2. A múzeumpedagógiai foglalkozások hatásai	35
IV. Összegzés	38
Irodalomjegyzék	40

I. Bevezetés

I. 1. Témafelvetés – aktualitás

A Nemzeti Kulturális Örökség Minisztériumának Múzeumi Főosztálya által 2002-ben életre hívott, úgynevezett Alfa-program, két fő pillérre épült: az egyik a műtárgyak megőrzésének elősegítése és a gyűjtemények nyilvánosság számára történő elérhetővé tétele, valamint az ehhez szükséges állandó és időszakos kiállítások megvalósítása volt, míg a másik alappillér a látogatóközpontú múzeumi megközelítés fejlesztése.

E szellemiségben indult újtárá 2003-ban a Múzeumok Mindenkinek Program, amely 2008-tól, a Szabadtéri Néprajzi Múzeum Múzeumi Oktatási és Képzési Központjának irányítása alatt, Európai Unió által támogatott kiemelt projekté vált. Ez a fejlesztés nem csak a látogatóbarát és oktató múzeumi elképzelés megerősítését eredményezte, hanem lehetővé tette a múzeumok számára, hogy az oktatást és a turizmust elősegítő uniós programok keretében is forrásokat szerezzenek. A 2010-es évek elején végrehajtott szervezeti átalakulások, valamint a múzeumi szférát is érintő létszámcsökkentések és forrásleépítések ellenére a múzeumi rendszer kihasználta a kínálkozó lehetőségeket, és számos sikeres fejlesztés valósult meg az országban. A múzeumoknak szembe kellett nézniük a 21. századi körülmények között a múzeumi tudásátadás újragondolásának szükségességével, és a hatékony infrastruktúra megteremtéséhez jól átgondolt oktatási és tudásátadási stratégiára volt szükség.

Az újonnan létrehozott oktatóterekbe változatos módszertannal és tematikával készült érdekes programokkal vonzzák be a diákokat. A múzeumok társadalmi szerepvállalásának megerősítése és a fenntartható működés érdekében pedig kulcsfontosságúvá vált az iskolán kívüli, informális tanulási lehetőségek széles körű biztosítása, amely különböző generációkat képes megszólítani, illetve a digitálisan „kiszervezett” pódiumok (Bárd, 2009).

A Múzeumok Nemzetközi Tanácsa (ICOM) legújabb múzeumdefiníciójában (2022) a társadalom, köz(össég), részvétel(iség), inkluzivitás, oktatás kulcsszavak (Sandahl 2019 idézi Kolosai 2022:13, Sári 2022: oldalszám nélkül) kapnak főszerepet. Az oktatás mára elsőrangú múzeumi funkcióvá vált, a múzeumok a tanítási-tanulási folyamatok részévé váltak (Fogelné és Schlichter-Takács, 2023).

I. 2. A kutatás célja

Kutatásom célja, hogy bemutassam milyen hatással vannak a tanulókra a múzeumpedagógiai foglalkozások, mennyire könnyítik meg az ismeretszerzést, a tanulási folyamatot, valamint milyen kompetenciákat, készségeket fejlesztenek, amiket egy átlagos tanóra nem.

I. 3. A kutatás kérdései

Kutatásaim során arra keresem a választ, hogy a múzeumpedagógiai foglalkozások milyen mértékben tudják hatékonyabbá, eredményesebbé, élményszerűbbé tenni a tanulási folyamatot? A résztvevők élményszerű, tapasztalatra épülő megszerzett tudásanyaga mennyivel bővebb, mint az iskolapadban a könyvekből megszerzett tudás?

A pedagógusok többsége megtanít egy adott tananyagot, majd elviszi a tanulókat a múzeumba, ahol egy kiállítás, esetleg egy hozzá kapcsolódó foglalkozás során a diák felidézi, rendszerezi, átismétli a tananyagot. Kutatásom során nem a megtanított lexikális tudás felidézésére, rendszerezésére alkalmazom a múzeumpedagógiai foglalkozásokat, hanem minden előzetes lexikális tudás megtanítása nélkül a tanulók először múzeumpedagógiai foglalkozáson vesznek részt, majd azt követően mérem fel a tudásszintjüket. A vizsgálat célja, hogy elemezzem milyen mértékű tudás alakul ki a múzeumpedagógiai foglalkozás alkalmával.

A múzeumi foglalkozás alkalmával az információ és a lexikális tudás megszerzése élvezetesebb. Fejlesztik a készségeket, kompetenciákat. *„A tantárgyi kompetenciák mellett többek között a társas kompetenciák, a kommunikációs kompetenciák, az esztétikai és művészeti tudatosság és kifejezőképesség kompetenciája, az interkulturális kompetenciák, sőt az önálló tanulási, ismeretszerzési kompetenciák is erősíthetők a múzeumban.”* (Bárd, 2015.33.o.)

I. 4. A kutatás módszerei

A szakirodalmi áttekintésen túl, terepmunkán, a múzeumi környezet bevonásával teszteltem a múzeumpedagógiai módszertan hasznosíthatóságát fejlesztő iskolában tanuló diákok körében. A tanulókat két csoportra osztottam. A csoportok vegyes csoportok, 10-17 év közötti felső tagozatos fejlesztő iskolában tanuló diákok, akik sajátos nevelési igényűek vagy beilleszkedési, tanulási, magatartásproblémákkal küzdenek.

Az egyik csoport (kontroll csoport) csak a tanóra keretei között hallott a tananyagról, múzeumpedagógiai foglalkozáson nem vett részt az adott témában (később természetesen kárpótoltuk őket).

A másik csoport tanulói nem vettek részt a tanórán, nem szereztek lexikális tudást, csak a múzeumpedagógiai foglalkozáson elsajátított tudással rendelkeztek. A csoportokkal a tanóra, illetve múzeumpedagógiai foglalkozás előtt és után tesztet töltöttem ki, hogy felmérjem a megszerzett tudást.

Módszereim:

Résztevő megfigyelés

A foglalkozásokon részt vettem, megfigyeltem a tanulók reakcióját, aktivitásukat, viselkedésüket, a foglalkozást vezető munkáját, módszereit.

Tudásmérő tesztek

Teszteket írtam a tanulókkal a múzeumpedagógiai foglalkozás előtt, majd azt követően felmérve ezzel tudásszintjüket.

A múzeumi oktatás egyre nagyobb figyelmet kap a kutatások terén, mint egy alternatív és kiegészítő tanulási forma, amely képes különféle korosztályok számára értékes tudást és élményt nyújtani. A múzeumi óra hatékonyságának értékelése, kulcsfontosságú annak megértésében, hogy ez a tanulási forma milyen mértékben járul hozzá a résztvevők tudásának bővítéséhez.

A kutatásom során előzetes és utólagos tesztelésen alapuló kvantitatív módszert kívánok alkalmazni, amely feladatlapok kitöltésére épül.

A kutatás első lépése egy előzetes teszt megtervezése, amelyet a résztvevők a tanóra és a múzeumi óra előtt és után töltenek ki. A tanóra és a múzeumi óra befejezése után tehát egy második teszt kitöltését kell elvégeznünk, amely hasonló az előzetes teszthez, és az a célja, hogy felmérje a tudás szintjében bekövetkezett változásokat. Az előzetes és utólagos teszteredmények összehasonlítása lehetővé teszi az oktatási tevékenység hatékonyságának kvantitatív értékelését (Boncz, 2015).

Az általam vizsgált órán, a múzeumi látogatás előtt minden diák kitölt egy előzetes tesztet, amely méri az adott témában való tudásukat, érdeklődésüket és hozzáállásukat. Ez a teszt lesz az alapja a későbbi összehasonlításnak. Ezután a diákok részt vesznek a múzeumi órán, ahol különböző interaktív módszerekkel, tárlatvezetéssel, játékos feladatokkal, feladatlapokkal mélyíthetik el tudásukat az adott témában.

A múzeumi látogatás után a diákok ismételten kitöltenek egy tesztet, amely azonos a látogatás előtt kitöltöttel. Az előzetes és utólagos tesztek eredményeit összegyűjtve, a diákok által adott válaszok alapján számított pontszámok közötti különbséget számítjuk ki.

A tesztek eredményeiből következtetéseket vonhatunk le a múzeumi óra hatékonyságáról, így amennyiben azt kapjuk, hogy a teszteredmények szignifikáns javulást mutatnak, megállapíthatjuk, hogy a múzeumi látogatás pozitív hatással volt a diákokra.

Ez a módszer nemcsak a tudás gyarapodását képes kimutatni, hanem azt is, hogy milyen mértékben növeli a múzeumi óra az érdeklődést vagy változtatja meg az attitűdöket. Ahogy az előző fejezetekben már ismertettem, úgy itt is szeretném leszögezni, hogy egy megfelelően felépített óra, amely múzeumi környezetben zajlik, vagy azok platformjait használja, nagyobb hatékonysággal képes elősegíteni a bevéssődést. A tananyag hatékonyabban hívható elő újra, és gazdagabb értelmezési lehetőségeket kínál a diákoknak amellet, hogy több tanulói kompetenciát is fejleszt.

II. Pedagógiai elméletek alkalmazása múzeumi környezetben

A múzeumi környezet ideális lehetőséget kínál arra, hogy különböző pedagógiai elméletek alkalmazásával gazdag és interaktív tanulási élményeket nyújtson a látogatóknak. A konstruktivizmus, múltbéli tanulás, az élménypedagógia és más pedagógiai megközelítések fontos szerepet játszanak a múzeumi oktatásban és nevelésben, miközben segítik a látogatókat abban, hogy élmények által építsék fel saját tudásukat és értelmezzék a múltat (Kárpáti és Vásárhelyi, 2013).

II. 1. Pedagógiai elméletek múzeumi kontextusban

A **konstruktivizmus** pedagógiai elmélete szerint a tanulás az egyén saját tudásának aktív építésén alapul. A múzeumi környezet kiváló lehetőséget biztosít a konstruktivista tanulásra, mivel a látogatók aktívan részt vehetnek a kiállítások felfedezésében és értelmezésében. Ez a pedagógiai megközelítés, amely az aktív tanulást és a tudás egyéni konstrukcióját helyezi előtérbe, különösen jól illeszkedik a múzeumi környezetbe, ahol a tapasztalati tanulás és a felfedezés kiemelt szerepet kap. Ezen felfogás szerint a tudás nem egyszerűen átadásra kerül az oktatótól a tanulóhoz, hanem a tanuló aktívan konstruálja saját tudását azáltal, hogy kapcsolatokat létesít korábbi tapasztalatai és az új információk között. Ez a folyamat nem izoláltan történik; a társadalmi interakciók és a kulturális kontextus is fontos szerepet játszanak a tanulási folyamatban. A múzeumok egyedülálló tanulási környezetet biztosítanak, ahol a látogatók közvetlenül érintkezhetnek a kultúra, a történelem, a tudomány és a művészet tárgyi emlékeivel. A konstruktivizmus alkalmazása a múzeumi környezetben lehetővé teszi, hogy a látogatók aktív résztvevőivé váljanak a tanulási folyamatnak, ösztönözve őket a kritikai gondolkodásra, az összefüggések felismerésére és saját értelmezéseik kialakítására. Így bizonyos módszerek és lehetőségek aktívabban segítik a tanulókat abban, hogy a múzeumi tapasztalataikat beépítsék. A múzeumok interaktív kiállításai lehetőséget adnak a látogatóknak, hogy közvetlenül bekapcsolódjanak a tanulási folyamatba, saját tempójukban fedezhessenek fel tartalmakat, és személyes kapcsolatot alakíthassanak ki a kiállított tárgyakkal. A történetmesélés technikái segíthetnek a látogatóknak abban, hogy érzelmileg is kapcsolódjanak a múzeumi tárgyakhoz és kiállításokhoz, így mélyebb, személyes jelentést tulajdonítva nekik.

A csoportos foglalkozások és workshopok elősegítik a társadalmi interakciót és a kollaboratív tanulást, ami összhangban áll a konstruktivizmus alapelveivel. A közös felfedezés és megbeszélés révén a résztvevők aktívan konstruálják saját tudásukat (Bárd, 2015).

A **múltbéli tanulás elmélete** hangsúlyozza a múlt jelentőségét és annak relevanciáját a jelen és a jövő szempontjából. A múzeumi környezet lehetőséget nyújt arra, hogy a látogatók közvetlenül kapcsolódjanak a múlt eseményeihez és életéhez, így élmények útján sajátítsák el a történelem ismereteit (Koltai, 2011; Wineburg, 2010-2011; Falk és Dierking, 2000).

Az **élménypedagógiai megközelítés** hangsúlyozza az élmények fontosságát a tanulásban és a tudás megszerzésében. A múzeumi környezetben az élménypedagógia lehetővé teszi, hogy a látogatók interaktív módon kapcsolódjanak a kiállított tárgyakhoz és történetekhez, így élvezettel és motivációval tanulhatnak. Hatékony tanulás akkor történik, amikor az egyén aktívan részt vesz a tanulási folyamatban, és közvetlen kapcsolatban áll a tanulmányozott tárggyal vagy jelenséggel. A múzeumok esetében az élménypedagógiai megközelítés azt jelenti, hogy a látogatókat nem csak passzív befogadókként kezelik, hanem aktív résztvevőkként, akik személyes tapasztalatokon keresztül sajátíthatják el a tudást. Ez magában foglalhat interaktív kiállításokat, kézzelfogható tevékenységeket, játékos oktatási programokat, és digitális technológia alkalmazását is. Egyik fontos példa az élménypedagógia alkalmazására a múzeumokban a *Science Center* pedagógia, ahol a látogatók közvetlenül kísérletezhetnek, így saját tapasztalataik révén fedezhetik fel a tudományos elveket és jelenségeket. Egy másik példa a történelmi rekonstrukciók és élő történelem programok, ahol a látogatók korhű öltözetet viselve, korabeli eseményeket újra átélve tanulhatnak a múlttól (Öhmann, 2022; Marosi, 2009; Hansson és Hein, 2006; Vásárhelyi és Sinkó, 2004; Sdierking, 2000).

A fent említett pedagógiai elméletek alkalmazása a múzeumi környezetben jelentős hatással van a látogatók tanulási élményeire és tudásuk mélyítésére. A szakirodalomban fellelhető elméleti keretek és gyakorlati példák segítenek a múzeumi szakembereknek abban, hogy hatékonyabbá tegyék a múzeumi oktatást és nevelést, és még élménydúsabbá tegyék a látogatók múzeumi élményeit.

II. 2. Tanulás a múzeumban

Barry Lord szerint a múzeumi tanulás *„egy olyan informális, önkéntes környezetben szerzett transzformatív, affektív tapasztalat, melyben új attitűdöket, érdeklődéseket, értékeléseket, meggyőződéseket vagy értékeket fejlesztünk ki”* (Lord, 2007:17 idézi Koltai, 2010:51).

Milutinović (Pavlovic 2021:169 idézi Schlichter-Takács és Csimáné, 2023:741) szerint *„a múzeumi tanulás kulcselemei az ismert és az ismeretlen közötti kapcsolat megteremtése, a*

valódi élmény megszerzése valós tárgyak megfigyelésével és manipulálásával, illetve valós jelenségek megtapasztalása.”

A múzeumi tanulás általában önrányított, önkéntes és személyes, nem függ külső behatásoktól, lehetőséget nyújt a szereplőknek arra, hogy saját tanulási stílusuk szerint tanuljanak a múzeumokban, és saját tempójuknak és érdeklődési körüknek megfelelően haladjanak előre (Pavlovic 2021 idézi Schlichter-Takács és Csimáné, 2023).

Hooper-Greenhill az iskolai és múzeumi tanulást összevetve megállapítja, hogy a múzeumi tanulás többnyire mozgásban történik, felkelti a kíváncsiságot, gyakran eredményez meglepő helyzeteket és inspirál új ötleteket, jóval kiszámíthatatlanabb az iskolai tanuláshoz (Hooper-Greenhill, 2007; Koltai, 2011; Borz, 2016; Hegedüs 2017 idézi Schlichter-Takács és Csimáné, 2023).

A múzeumi tanulási helyzetek alkalomszerűek, egyszerre több tantárgy bevonását teszik lehetővé, minden érzékszervre hatnak, előtérbe helyezik a kooperatív módszereket, kerülnek az iskolai értékelési formákat, legfőbb előnyük a „különleges környezet”, a felfedezésen, tapasztalatszerzésen alapuló élményközpontúság (Németh, 2009; Takács, 2013 idézi Schlichter-Takács és Csimáné, 2023). A múzeumi tanulás alapvető előnye az iskolai tanulási szituációkkal szemben 1. a „különleges környezet”, 2. a tapasztalatszerzésre épülő élményközpontú ismeretszerzés, valamint 3. a nevelés minél több területének bevonása a tanulási folyamatba (Németh, 2009:197–198; Takács, 2013).

Az elmúlt 20 évben, az új digitális technológiák bevezetésével, a múzeumi tanulás átforgalmazódott, korszerűsödött (Pavlovic 2021:169 idézi Schlichter-Takács és Csimáné, 2023).

II. 3. A múzeumi tanulás hatékonysága kutatások tükrében

Young és munkatársai (2021) egy ausztrál múzeum két kora gyermekkori nevelési programját vizsgálták, melyeket óvodáskorú gyerekekkel (4-5 évesek) valósítottak meg. Az „A” program a múzeumban, a „B” program óvodai környezetben zajlott (múzeumi tárgyakkal, eszközökkel).

A kutatásban összesen 296 gyermek vett részt. A projekt célja annak vizsgálata, hogy a kisgyermekeknek szóló ismeretterjesztő és múzeumi programok hogyan támogatták a fogalmi, nyelvi és írásbeli tanulást. A programok adatgyűjtési módszerei között voltak előzetes felmérések, utólagos interjúk a pedagógusokkal, hangfelvételek, gyermek–tanár interakciók megfigyelései és a múzeumi előadók írásos visszajelzései. Mindkét programban a tapasztalati tanulásra épült. A múzeumi programok (akár a múzeumban, akár az óvodai

környezetben zajlottak) a szókincsbővítést és a leíró folyamatokat (például megkövülés) állították előtérbe a gyerekek számára ismert kifejezések használatával. Mindkét program erőssége a tanulást segítő műtárgyak változatossága és újszerűsége volt, s a gyerekeknek alkalma volt kölcsönhatásba lépni ezekkel a tárgyakkal, miközben új kifejezéseket használhattak. A projekt másik sikeres eleme a „megtestesült” tanulás. A gyerekek testüket használva, mozgás közben léptek kapcsolatba az egyedi műtárgyakkal (például hozzámérték magukat dinoszauruszcsontokhoz) megérinthették, megtapinthaták az egyes objektumokat. A projekt eredményei azt mutatják, hogy a múzeumi programok ösztönzik a gyermekek saját tapasztalatainak feltárását, illetve kiterjesztését, tartós lehetőségeket teremtenek a tanulásra (Fogelné és Schlichter-Takács, 2023).

Egy 2011-es vizsgálat célja az volt, hogy értékelje mennyit tanul egy általános iskolás csoport egy élményorientált múzeumpedagógiai foglalkozás keretén belül. A vizsgálatban 21 általános iskolás második osztályos (8–9 éves) gyermek vett részt (8 fiú és 13 lány). A vizsgálatot végzők a múzeumlátogatás előtt fókuszcsoporthoz interjút készítettek a gyerekcsoporttal. A csoport kiválasztása véletlenszerűen történt. A fókuszcsoporthoz interjút a gyerekek motivációira vonatkozó kérdés, rajz és metamorfózis tesztfeladat is szerepelt. Felmérték a gyerekek előzetes, természetről meglévő tudását múzeumok iránti attitűdjüket. A múzeumpedagógiai foglalkozás után a feladatokat újra megismételték. A korábbi állapothoz képest mind ismereteik, mind az ismereteikhez fűződő attitűdjük pozitív irányba változott, a múzeumi közegben szerzett tudás mennyiségileg és minőségileg is bővült (Walter és Takács, 2011a: 291–299).

III. Múzeumpedagógia

III. 1. A múzeumpedagógia fogalma, kialakulásának rövid történeti

áttekintése

A múzeumpedagógia alapvetően a múzeumi környezetben történő tanulásra és oktatásra összpontosít, célja pedig az, hogy a múzeumlátogatókat, különösen a fiatalokat, aktívan bevonja a kultúra, a művészetek, a történelem és a tudományok felfedezésébe.

A múzeumpedagógia fogalmának megértése érdekében fontos tisztázni, hogy ez a tudományág hogyan kapcsolódik össze a pedagógiával és a muzeológiai tudományokkal. A múzeumpedagógia a pedagógiai ismereteket alkalmazza a múzeumi környezetre, olyan módszertanokat és gyakorlatokat fejlesztve ki, amelyek elősegítik a múzeumi gyűjtemények oktatási célú hasznosítását (Guba, 2015).

A múzeumpedagógia alapvetően a múzeumok oktatási és nevelési szerepével foglalkozik, azon belül is azzal, hogy a múzeumi környezet és a múzeumi gyűjtemények hogyan használhatók fel az oktatásban és a tanulásban. A múzeumpedagógia tehát a múzeumi objektumok, kiállítások és programok pedagógiai célú felhasználásával foglalkozik, ahol a múzeumok a tanulás alternatív, interaktív tereivé válnak (Bárd, 2015).

Egyik legrégebb és ismertebb hazai meghatározása: *„az iskolán kívüli ismeretszerzés, ismeretközvetítés sajátos, múzeumban megvalósuló formájával foglalkozó pedagógiai elmélet és gyakorlat a múzeum gyűjteményi anyaga, kiállításai, az ott folyó kutatómunka és a múzeum látogatói közötti közvetítőtevékenység azon területe, amely a gyermek- és ifjúsági korosztállyal foglalkozik”* (Palotainé, 2003:11).

A múzeumpedagógiai foglalkozás alkalmával a gyerekek játszva szereznek tapasztalás útján ismereteket. A múzeumi környezetben a múzeumpedagógia eszközeinek segítségével a gyerekek játék közben alakítják esztétikai, tárgyi, viselkedési kultúrájukat, identitásukat, sajátítják el például a múzeumi viselkedési normákat, ismerik meg különböző korok művészetét, épületeit, tárgyi világát (Hajnal, é. n.).

Másként megfogalmazva a „szórakozva tanulás” („edutainment”) elvét szem előtt tartva, egy-egy célcsoport életkori sajátosságait figyelembe véve a tapasztalati tanulást központba állítva mutatja be a múzeumi tartalmakat (Takács, 2013; Kolosai, 2019 idézi Schlichter-Takács és Csimáné, 2023).

„A múzeumpedagógia egy olyan összmúzeumi ismeretátadási tevékenység, mely megfogalmazódik a kiállításokban, katalógusokban, tárlatvezetésekben, múzeumi foglalkozásokban, segédletekben és publikációkban egyaránt. ...olyan múzeumi

alaptevékenység, amely megfelelő feltételek biztosítása mellett, komplex módon, az élményszerűsége törekedve, a múzeumi sajátosságok figyelembevételével tudást közvetít a múzeumban felhalmozott ismeretanyag és a látogató között. Ezzel hozzájárul a társadalom általános műveléséhez, sőt a nemzeti kulturális örökség ily módon való közvetítésével a legszélesebb értelemben is a köz művelését végzi.” (Cseri, 2002: 58-61).

Összefoglalva röviden: *„a múzeumi gyűjteményen alapuló ismeretközvetítés, korhatár nélküli, csoportos, tartalmának illeszkednie kell a köznevelés tartalmi keretébe, alapvető szemlélete a konstruktivizmus, adaptív módszertan jellemzi, szemléletmódjában hangsúlyos a művészetpedagógia, élményszerűség” (Ringert, 2022. 94-95).*

A múzeumpedagógia fejlődése szorosan összefügg a múzeumok társadalmi szerepének változásával. Kezdetben a múzeumok elsősorban a gyűjtemények őrzésére és a tudományos kutatás elősegítésére összpontosítottak, az oktatási funkciók másodlagosak voltak. A 20. század második felében azonban egyre több figyelem irányult a múzeumok oktatási potenciáljára, aminek köszönhetően a múzeumpedagógia mint tudományág elkezdett kialakulni és fejlődni.

A múzeumpedagógiai kutatások és gyakorlatok fejlődésében jelentős szerepet játszottak egyes alapküvetők és tanulmányok, melyek mélyrehatóan foglalkoznak a múzeumpedagógia különböző aspektusaival, többek között a kiállítási kommunikációval, a múzeumi pedagógiai programok hatékonyságának értékelésével, valamint a múzeumok és az iskolák közötti együttműködés lehetőségeivel (Kárpáti és Vásárhelyi, 2013; Koltai, 2012; Koltai, 2011).

A digitális kor új kihívásokat és lehetőségeket is hozott a múzeumpedagógiában. A virtuális kiállítások, digitális gyűjtemények és online tanulási platformok lehetővé teszik, hogy a múzeumi tartalmakat szélesebb közönség érhesse el. Azonban ezeknek az új eszközöknek az integrálása a hagyományos múzeumi pedagógiai gyakorlatokba további kutatást és fejlesztést igényel. A múzeumpedagógia, mint interdiszciplináris tudományág, fontos szerepet játszik a múzeumok és az oktatás világának összekapcsolásában. Ahogy a társadalom és a technológia fejlődik, úgy kell a múzeumpedagógiai módszereknek is alkalmazkodniuk az új kihívásokhoz (Ringert, 2022). És meg is teszik. Mára létrejött a digitális múzeumpedagógia fogalma is. *„Olyan élményközpontú múzeumi foglalkozás, amely speciálisan valós, vagy virtuális múzeumi környezetben, IKT-eszközök használatával valósul meg, közvetlen hatással van a részt vevő IKT-műveltségének fejlesztésére, és a múzeumi gyűjteményhez kapcsolódó műveltségterületek ismeretanyagának átadására” (Ringert, 2022:108).*

A múzeumpedagógia láthatóan tehát egy folyamatosan változó, dinamikus terület, amely jelentős potenciállal rendelkezik az oktatás és a kulturális örökség bemutatásának terén. A múzeumpedagógiai tevékenység így összeköti a kulturális örökséget a társadalmi, oktatási és nevelési célokkal, hidat biztosítva a múlt és a jelen, a kultúra és az oktatás között.

III. 2. A múzeumpedagógia céljai és funkciói pedagógiai tudományok kontextusában

A múzeumpedagógia céljai között szerepel a múzeumi látogatók, különösen a diákok kritikai gondolkodásának, megfigyelőképességének és értelmező képességének fejlesztése. Célja továbbá a kulturális örökség iránti érdeklődés felkeltése és annak megőrzésére való nevelés. Fontos célja a társadalmi inklúzió elősegítése is, hiszen a múzeumok mindenki számára nyitottak, így különböző háttérű emberek számára biztosítanak tanulási lehetőséget. A múzeumpedagógia célja továbbá a *lifelong learning*, azaz az élethosszig tartó tanulás népszerűsítése is (Kolosai, 2022; Bárd, 2009).

A múzeumpedagógia funkciói sokrétűek. Egyrészt oktatási funkcióval bír, hiszen a múzeumok tanulási lehetőségeket kínálnak minden korosztály számára, ami magában foglalja az iskolai csoportok számára szervezett tematikus tárlatvezetéseket, műhelymunkákat, valamint a felnőttoktatás keretein belül zajló programokat is. Emellett nevelési funkciót is ellát, mivel a múzeumi élmények révén hozzájárul a látogatók személyes és társadalmi fejlődéséhez, értékek és attitűdök formálásához. A múzeumpedagógiai programok elősegítik a kulturális örökség megértését, a múlt és jelen összekapcsolását, valamint a kritikai gondolkodás és az empátia fejlesztését (Kolosai, 2022).

A múzeumpedagógia tehát kikerülhetetlen része a modern oktatási és nevelési rendszernek. Mint az oktatás innovatív formája, hozzájárul a tanulók személyes fejlődéséhez, a társadalmi integrációhoz és a kulturális örökség megőrzéséhez, megismeréséhez. A pedagógiai tudományok kontextusában a múzeumpedagógia az interdiszciplináris együttműködés és a gyakorlati pedagógiai módszertan fontos területét képezi, amely új perspektívákat nyit az oktatás és a nevelés területén.

III. 3. A múzeumpedagógia színterei, irányítói

A múzeumpedagógiai programok elsősorban a múzeumi helyszínekhez kötődnek, s többnyire a múzeumpedagógusok irányítják az adott kiállításokhoz, témákhoz kapcsolódó tanulási folyamatokat (pl. múzeumpedagógiai foglalkozás, projektnap, táborok stb.).

Előfordulhat azonban az is, hogy maga a pedagógus tart órát múzeumi helyszíneken a múzeumpedagógiai eszközök bevonásával (pl. múzeumi óra), ilyenkor a foglalkozás témája is szorosabban kapcsolódik az iskolai tantervi tananyaghoz. Szorosabb intézményi/szakemberi (múzeumpedagógus-pedagógus) együttműködések esetén találkozhatunk olyan programokkal is, melyek a pedagógusok és a múzeumi szakemberek közös tervezésével, szervezésével valósulnak meg. Ilyen esetekben általában a múzeumi tárgyak vagy műalkotások ki- vagy behelyezésre kerülnek az iskolába, vagy a tanulók rendszeresen látogatják a múzeumot, és a múzeumi tanulás beépül az iskola helyi tantervébe is (Sándor, 2018).

Vannak olyan tevékenységek, amelyek az iskolai vagy óvodai helyszínen is lebonyolíthatók, ilyenkor a múzeum települ ki az iskolai helyszínre, és ott „bőröndbe” pakolt tárgyakkal, eszközökkel tartja meg (általában múzeumpedagógusi irányítással) a foglalkozását. Például a kaposvári Rippl-Rónai Múzeum van, hogy jurtát visz ki és az iskolai helyszínen építi fel azt, vagy csontokat, sírládát visz ki az iskolába úgy és tart régészeti foglalkozást (Fogelné és Schlichter-Takács, 2023).

III. 4. A múzeumpedagógia módszerei

Számos oktatási módszer, mint a megfigyelés, szemléltetés, megbeszélés, magyarázat állandó elemei egy múzeumi órának vagy egy múzeumpedagógiai foglalkozásnak. E gyakran alkalmazott módszerek mellett számos olyan módszer is alkalmazásra kerül a múzeumi munkában, melyek elősegítik az élményalapú tanulást. Ilyenek a tárlatvezetés; szerepjáték-drámapedagógiai módszerek; feladatlapos, foglalkoztató füzetes feldolgozás; manuális tevékenység, tárgykészítés; laboratóriumi vizsgálat, vetélkedő, társasjáték; vita; kooperatív munka; projekt-módszer; történetmesélés (Takács, 2013; Koltai, 2011; Cseri, 2009; Tancz, 2009; Vásárhelyi és Sinkó, 2004 idézi Schlichter-Takács és Csimáné, 2020; Sándor, 2018).

A hagyományos alkotóelemek mellett az IKT segítségével végzett digitális múzeumi fejlesztések is beépülnek a múzeumpedagógiai gyakorlatba (Veres és Verók, 2017 idézi Ringert, 2022), mint a mobiltanulás, online tárlatvezetések, a kiterjesztett valóság (augmented reality – Ar) vagy a virtuális valóság (VR) (Schlichter-Takács és Csimáné, 2023, 2020). A digitális technológiák bevonása a múzeumi pedagógiába új dimenziókat nyit meg. Az interaktív alkalmazások, *AR (augmented reality)* és *VR (virtual reality)* technológiák lehetővé teszik a látogatók számára, hogy virtuálisan "belépjenek" a történelembe, vagy közelebbről megismerjék a műalkotásokat. Ezen technológiák használata növeli a látogatói érdeklődést és javítja a tanulási élmény minőségét (Kolosai, 2022; Guba, 2015; Bárd, 2009; Sándor, 2018).

A múzeumi oktatásra jellemző a frontális oktatás (például tárlatvezetés), a csoportmunka (például drámapedagógiai tevékenységek), az egyéni munka (például egyéni kutatás, feladatlap megoldása) és ritkábban a páros munka szervezési formája is (Schlichter-Takács és Csimáné, 2020) számától függ, hogy melyik módszer alkalmazása kívánatos.

A magyar múzeumokban a tematikus interaktív (jelmezes történelmi játékok, történeti játszóház) és komplex foglalkozások mellett jellemzők még a kézműves foglalkozások, a múzeumi szakkörök és táborok, előadások, tematikus hetek (Takács, 2013).

Tárlatvezetés: Múzeumpedagógiai program esetében a bemutatás az oktatási célt segítő tárgyakra szorítkozik, és a hagyományos frontális módszer kerülendő, a beszélgetés javasolt a célközönség bevonása, aktiválása érdekében (Koltai, 2011).

Feladatlap, foglalkoztató füzet: „Fontos, hogy a gyerekek nyelvén, a korosztályi sajátosságok figyelembevételével készüljön, minél többféle feladattípussal. Kisebbségnél ajánlott egy rajzos figura, amely „végigkíséri” a gyerekeket a kiállításon” (Koltai, 2011).

Manuális tevékenység és a tárgykészítés: „*Fontos, hogy az elkészítendő tárgy, valamint a tárgykészítési folyamat jellege kapcsolódjon az adott múzeum profiljához, a gyűjtemény típusához*” (Koltai 2011:55.).

Drámapedagógiai módszerek: Főként szituációs, szimulációs játékokat játszanak, vagy közismert történeteket dramatizálnak (Koltai, 2011).

Vetélkedő és társasjáték: népszerű múzeumpedagógiai módszerek. „*Vetélkedőket főként a felső tagozatos és a középiskolás korosztály számára szerveznek a múzeumok, a társasjáték minden életkori szakaszban sikerrel alkalmazható módszer. A résztvevők szellemi és/vagy motoros aktivizálása, a kreativitás és a szociális kompetenciák fejlesztése válik lehetővé e módszerek alkalmazása által.*” (Koltai 2011:55)

Vita: Hatékonyan fejleszti az önálló véleményalkotást, az érveléstechnikát, lehetőséget teremt a több szempontú megközelítés felismerésére, és sarkall a sajátjuktól különböző vélemények tiszteletben tartására (Koltai, 2011).

Projekt: „*A múzeumpedagógusnak ügyelnie kell a végrehajtandó feladat sokszínűségére, valamint arra, hogy a résztvevők lehetőség szerint minél változatosabb részfeladatok közül választhassanak*” (Koltai, 2011:56).

Történetmesélés: „*Különösen alkalmas egyes kultúrák bemutatására. ...könnyen átélhetővé, befogadhatóvá, személyessé teszi a kérdéskör bemutatását, a történetek pedig értékeket közvetítenek*” (Koltai, 2011:56).

Mobiltanulás (M-learning/podcasting): „*ahol a hagyományos múzeumpedagógiai módszerek kiegészülnek a digitális és a kooperációs képességek javítására irányuló szociális kompetenciák fejlesztésével*” (Koltai, 2011:57).

Digitális történetmesélés és multimédiás eszközök: ide sorolható „*a forgatókönyvírás, szerkesztés, vizuális megjelenéssel kapcsolatos manipuláció, zeneválasztás, hangeffektusok*” - ezek feladatok sorát magukba foglalva, a digitális kompetencia fejlesztése szempontjából jelentősek (Koltai, 2011:58).

III. 5. Színes múzeumpedagógia – múzeumpedagógiai programok, jó gyakorlatok

A múzeumpedagógiai programok sikere gyakran a multidiszciplináris megközelítésben rejlik, amely lehetővé teszi a látogatók számára, hogy különböző szemszögekből közelítsenek meg egy adott témát. Ez azt jelenti, hogy a programok ötvözik a művészetet, a történelmet, a tudományt és más diszciplínákat, így biztosítva egy gazdag és összetett tanulási élményt (Takács, 2013; Pál, 2021).

A Rákóczi-várkastélyban interaktív kiállításában például a “Kipróbálhatod a középkori páncélt” műhely keretében a látogatók felpróbálhatják a középkori páncélokot, a “Készíts saját címert” műhelyben pedig a látogatók címereket tervezhetnek és készíthetnek, de a “Keresd meg a rejtett kincseket a várban” játék is nagyon hatékony, ahol a látogatók nyomokat követve fedezhetik fel a vár titkait.

Az egri Kepes György Művészeti Központban VR élmények várják a látogatókat, ahol a „Képzeld el, hogy te vagy a festményben” foglalkozás keretében a látogatók belebújhatnak egy festménybe és megtapasztalhatják a művészi világot belülről, vagy meghallgathatják a festményekhez rendelt zenéket (Szabó, 2012).

A sikeres múzeumpedagógiai programok szerte a világon különböző módszereket alkalmaznak, hogy vonzóak és érthetőek legyenek minden korosztály számára. Az alábbiakban néhány kiemelkedő példát mutatok be különböző típusú múzeumokból, figyelembe véve azokat a programokat, amelyek jelentős hatással bírnak a közönségre.

1. British Museum, London, Egyesült Királyság

Program: Digitális tanulás és virtuális látogatás

A British Museum számos digitális tanulási programot kínál, amelyek lehetővé teszik a látogatók számára, hogy online fedezzék fel a gyűjteményeket.

Ezek a programok interaktív eszközöket és anyagokat tartalmaznak, mint például virtuális látogatásokat és online előadásokat (The British Museum, 2024).

2. Van Gogh Múzeum, Amszterdam, Hollandia

Program: Oktatási műhelyek

A Van Gogh Múzeum speciális műhelymunkákat szervez iskolai csoportok és felnőttek számára, ahol a résztvevők megismerkedhetnek Van Gogh művészeti technikáival és életével, és saját alkotásokat is létrehozhatnak (Van Gogh Museum, 2024).

3. American Museum of Natural History, New York, Egyesült Államok

Program: Családi programok és tudományos előadások

Ez a természettudományi múzeum számos interaktív programot kínál családok és iskolai csoportok számára, beleértve a "Night at the Museum" éjszakai programot, amely lehetőséget biztosít a látogatóknak, hogy éjszaka is felfedezzék a múzeumot (American Museum of Natural History, 2024).

4. Louvre, Párizs, Franciaország

Program: Oktatási útvonalak és workshopok

A Louvre különféle tematikus oktatási útvonalakat kínál, amelyek célja, hogy a látogatókat bevonják a műalkotások felfedezésébe interaktív és érdekes módon. A múzeum szintén rendszeresen szervez művészeti workshopokat iskolai csoportok és felnőttek számára, illetve digitális tárlatok is vannak, amelyeket a gyerekek használni tudnak (Louvre, 2024).

5. Zsidó Múzeum, Berlin, Németország

Program: Interaktív tanulási programok

A Berlieni Zsidó Múzeum interaktív programokat kínál, amelyek célja a zsidó kultúra és történelem megismertetése. A programok közé tartoznak vezetett túrák, műhelymunkák és előadások, amelyek elősegítik a kulturális érzékenységet és a történelmi tudatosságot (Jüdisches Museum Berlin, 2024).

Ezek a programok mind az egyedi múzeumi gyűjteményekre és erősségekre építenek, miközben innovatív és interaktív módszereket alkalmaznak a tanulás elősegítésére.

Fontos megjegyezni, hogy a múzeumpedagógia folyamatosan fejlődik, és a múzeumok világszerte új módszereket és programokat fejlesztenek ki a közönség bevonására és oktatására.

A múzeumpedagógiai programok fejlesztésének és fenntartásának egyik fontos akadálya a finanszírozás. A költségvetési korlátozások jelentősen befolyásolják a múzeumok képességét arra, hogy minőségi oktatási programokat hozzanak létre és kínáljanak, továbbá az iskolák és a családok anyagi képességei is erős befolyással bírnak erre a területre. A finanszírozás hiánya korlátozhatja az intézményeket abban, hogy megfelelő személyzetet alkalmazzanak, a programok széles körű kínálatában és a technológiai eszközök beszerzésében is probléma lehet, pedig ezek elengedhetetlenek a mai digitális korban való érvényesüléshez. De ugyanúgy probléma lehet az is, hogy a családnak nincs lehetősége megadni ezeket a gyermekeknek, mivel nem állnak olyan anyagi körülmények a rendelkezésükre, hogy ki tudják elégíteni ezeket az igényeket (Bárd, 2015).

Ezen próbál segíteni, az a törekvés, hogy a digitális térbe helyezték át szolgáltatásaikat, hol könnyebb és olcsóbb hozzájutni a különböző programokhoz. A digitális korban a múzeumoknak alkalmazkodniuk kell az új technológiákhoz, hogy relevánsak maradjanak és elérjék közönségüket. A digitális eszközök és platformok integrálása a múzeumpedagógiai gyakorlatba lehetőséget biztosít a múzeumok számára, hogy szélesebb közönséget szólítsanak meg. Ugyanakkor a technológiai hozzáférés egyenlőtlenségei és a személyzet digitális képzésének hiánya kihívásokat jelentenek. A szükséges technológiai infrastruktúra és a digitális oktatási anyagok fejlesztése jelentős beruházást igényel, amely nem minden intézmény számára elérhető. A digitális képzés és a technológiai ismeretek hiánya korlátozhatja a múzeumok képességét arra, hogy hatékonyan alkalmazzák ezeket az eszközöket oktatási céljaik eléréséhez (Bárd, 2015; Kárpáti és Szirmai, 2010; Bárd, 2009).

A múzeumpedagógiai programoknak relevánsnak és vonzónak kell lenniük a különféle korosztályok és csoportok számára egyaránt. A múzeumoknak folyamatosan értékelniük kell kiállításait és programjaikat annak érdekében, hogy biztosítsák, azok relevánsak maradjanak a gyorsan változó társadalmi és kulturális normák mellett. A társadalmi változásokra való reagálás, mint például a sokszínűség további kihívást jelentenek, amelyekkel a múzeumoknak foglalkozniuk kell programjaik tervezése és megvalósítása során. Az inkluzív és hozzáférhető múzeumpedagógiai programok kialakítása elengedhetetlen ahhoz, hogy a múzeumok elérjék és bevonják a társadalom minden rétegét.

Ez magában foglalja a fogyatékkal élő látogatók szükségleteit, valamint a kulturálisan és nyelvi sokszínű közönség kiszolgálását egyaránt.

Az inkluzív programok fejlesztése komplex feladat, amely speciális ismereteket és erőforrásokat igényel, valamint a múzeumi személyzet részéről az empátia és a sokféleség iránti elkötelezettséget (Bárd, 2015; Szabó, 2012; Bárd, 2009; Marosi, 2009).

A múzeumpedagógiai gyakorlatban rejlő kihívások és korlátok ellenére a múzeumok folyamatosan keresik az új módszereket és megközelítéseket, hogy hatékonyan szólítsák meg és vonják be közönségüket. Ezen kihívások kezelése érdekében a múzeumoknak stratégiákat kell kidolgozniuk a finanszírozás diverzifikálására, a digitális képességek fejlesztésére, a tartalmak relevanciájának biztosítására, valamint az inkluzív és hozzáférhető programok elérhetőségének megteremtéséhez.

IV. A múzeumpedagógiai módszertan hasznosíthatósága a Fejlesztő Iskolában

IV. 1. A vizsgálatban résztvevő csoport

A vizsgálatban részt vevő tanulók a Fejlesztő Iskola diákjai. Az iskola Sopron városának általános iskoláiból és a Soproni Tankerülethez tartozó környező települések általános iskolából lemorzsolódó sajátos nevelési helyzetű, felső tagozatos gyermekek együtt nevelését és oktatását végzi, akik hasonló korú társaikhoz képest tanulási nehézségekkel, magatartási, beilleszkedési zavarokkal küszködnek. Az iskola feladata a tanulók hiányosságait pótolni, felzárkóztatni őket, hogy újabb esélyt adjon az iskolarendszerben maradáshoz, elősegítse a helyes szocializációjukat, hogy a társadalom hasznos tagjaivá váljanak. Ne váljanak munkanélkülivé képzetlenségük miatt, a szakképzésbe lehetőségük legyen bekapcsolódni.

Ezek a gyerekek azok, akik csavarognak, bandáznak, iskola mellé járnak, ha nem kapnak időben segítséget, akkor rövid időn belül bűnözői magatartásra térnek át. A tanulók döntő többsége túlkoros, legalább egyszer megismételte az általános iskola valamelyik osztályát. Többen három-négy évvel is idősebbek. Mire ide kerülnek már több iskolába is jártak. Jelentős számuk magatartási problémákkal küzd, nehezen illeszkednek be egy nagyobb osztályközösségbe. Nincsenek céljaik, nem tudják, mit szeretnének elérni. Ennek ellenére a tanulók egy része nem rossz értelmi képességű.

Az iskola célja, hogy a tanulók nyugodt, családi légkörben, jól érezzék magukat az iskolában, és szívesen járjanak ide. Ehhez törekszik az iskola élményszerűvé tenni az oktatást. Speciális programokat, foglalkozásokat kell a tanulók számára szervezni, ahol segítséget kapnak a mindennapi életben való helytálláshoz (pl.: családi életre nevelés, pályaválasztás, drogprevenció, múzeumlátogatások, gyárlátogatások, környezeti nevelés, konfliktusok kezelése).

A Fejlesztő Iskola tanulóinak jelentős része beilleszkedési, magatartási, tanulási nehézségekkel küzd, néhány gyermek sajátos nevelési igényű. A köznevelési törvény szerint: *„beilleszkedési, tanulási, magatartási nehézséggel küzdő gyermek, tanuló: az a különleges bánásmódot igénylő gyermek, tanuló, aki a szakértői bizottság szakértői véleménye alapján az életkorához viszonyítottan jelentősen alulteljesít, társas kapcsolati problémákkal, tanulási, magatartás szabályozási hiányosságokkal küzd, közösségbe való beilleszkedése, továbbá személyiségfejlődése nehezített, vagy sajátos tendenciákat mutat, de nem minősül*

sajátos nevelési igényűnek.” (2011. évi CXC. törvény a nemzeti köznevelésről'. net.jogtar.hu).

A beilleszkedési, tanulási, magatartási nehézség átmeneti- probléma, ami nem olyan súlyos zavar, mint az SNI, de ezeknek a gyerekeknek is nagy szüksége van a segítségre. A BTMN kategóriába tartozó gyermekekre jellemző a kudarcok miatt a sikertelenség érzése, motivátlanság közömbösség, érdektelenség, feladathelyzet kerülése, fáradékonyság, kimerültség, sok hiányzás, kiközösítettség érzése, szorongás, feladathelyzetben leblokkolás, magatartásproblémák: dühkitörés, gyenge kudarctűrő képesség, agresszió. Ezek a gyerekek fokozottan érzékenyek, sok kudarcot megélték a társakkal való kapcsolatuk meglehetősen problémás, viselkedésük miatt, vagy tanulás során gyengébb teljesítmény miatt kilógnak társaik közül, az osztály peremterületére szorulnak, ami zárkózottá, vagy ép agresszívvá, de mindenképpen elszigetelté teszi őket.

A sajátos nevelési igényű (SNI) gyermekek definíciója a jelenleg hatályos köznevelési törvény szerint: *„Sajátos nevelési igényű gyermek, tanuló: az a különleges bánásmódot igénylő gyermek, tanuló, aki a szakértői bizottság szakértői véleménye alapján mozgásszervi, érzékszervi, értelmi vagy beszéd fogyatékos, több fogyatékoság együttes előfordulása esetén halmozottan fogyatékos, autizmus spektrumzavarral vagy egyéb pszichés fejlődési zavarral (súlyos tanulási, figyelem- vagy magatartásszabályozási zavarral) küzd.* „(2011. évi CXC. törvény a nemzeti köznevelésről'. net.jogtar.hu)

Ezen két kategóriába tartozó tanulók számára a tanulás sokkal gördülékenyebb és hatékonyabb, ha nem az iskolapadban, a tanórán, frontális oktatási módszerrel történik, mivel figyelmük rendkívül szerteágazó, hiperaktívak, esetenként agresszívok, nehezen motiválhatók, múlt béli kudarcélményeik miatt a tanulás egyáltalán nem érdekli őket. Hozzájuk más módszerekkel kell utat találni. Nem motiválhatóak egy iskolai tanórán úgy, mint egy átlagos diák. Számukra fontos a tapasztalatszerzés, az élmények, a látvány, a szituációs játékok, az együtt dolgozás, a csoportmunka, a játékos feladatok, a történetmesélések, a kreatív foglalkozások, a képi és a videóanyag egy adott téma feldolgozása során. Sokkal jobb eredményt érhetünk el, ha a frontális módszer helyett az érzékeikre, az érzelmeikre próbálunk hatni, mint száraz, lexikális tudást erőltetünk a fejükbe.

A múzeumpedagógiai foglalkozások lehetőséget adnak az iskolai tanterem elhagyására. Az ismeretszerzés tapasztalati úton, játékos feladatok segítségével zajlik, lehetőség van a kiállított tárgyak megtekintésére, esetenként kézbe vételére, a korhű ruhák felpróbálására, egy új ismeretlen helyszínen, nem az iskolapadban ülve szerez a gyermek az

adott témában ismereteket, megtapasztal, nem olvassa a száraz, tankönyvízű tananyagot. Idejét itt nem a tábláról való másolással, írással, a tankönyv olvasásával tölti, hanem élményként éli meg a foglalkozást, s sajátítja el a tudásanyagot. A tanulók a kreatív kézműves foglalkozásokon olyan munkadarabot készíthetnek, amit aztán hazavihetnek és kitehetik a polcukra saját kezük munkáját, rápillantva ezekre a rajzokra, saját kezük által készített munkájukra felidézhetik a múzeumban szerzett élményeket és a tapasztalat útján szerzett tudás is mélyebb, mint a tankönyvekből leckeként elolvasott ismeret. A tudás informális, nonformális módszerekkel jut el a diákokhoz, nem tudatosul bennük, hogy tanulni mennek a foglalkozásokra, egyfajta szórakozásként, kirándulásként értelmezik a múzeumban töltött foglalkozásokat.

A múzeumpedagógiai foglalkozások rengeteg olyan többletet adnak egy ismerethez, amit a tanóra keretei között a diákok nem szerezhetnek meg adhatnak élményeket, tudást, tapasztalatot, együtt töltött kellemes pillanatokot, örömet, felszabadultságot, odafigyelést, megkönnyítik az ismeretek elsajátítását, sikerélményt, társak felé nyitottságot, jókedvet, kellemes időtöltést, ízeket, illatokat, hangulatokat. Ezeket egy tantermi óra nem tudja nyújtani. A BTMN és az SNI tanulók számára ezek a plusz érzések, hangulatok kiemelten fontosak. A kiállított tárgyak és a foglalkozások résztvevői közt személyes viszony épül ki. Emellett a múzeumpedagógiai foglalkozáson részt vevő tanulók különböző kompetenciái is fejlődnek, a logikájuk, a mozgásuk, a kreativitásuk, az alkotó kedvük, a problémamegoldásuk, a koncentrációjuk, a kommunikációjuk, a társas viselkedésük.

A múzeumpedagógiai foglalkozások kapcsolódhatnak az iskolai tananyaghoz, különböző tantárgyakhoz – irodalom, történelem, hon- és népismeret, vizuális kultúra, digitális kultúra, technika, etika, állampolgári ismeretek. A tantárgyi ismeretek megszerzése, az élményalapú tanulás mellett megtanulják tanulók a múzeumi viselkedési szabályokat, normákat.

IV. 2. A múzeumi tanóra jellemzői és módszertana

A múzeumi tanóra egy különleges és hatékony tanítási módszer, amelyben a tanulók egy múzeumban vagy kiállításon vesznek részt, hogy élőben tapasztalják meg a tananyagot és közvetlen kapcsolatot alakítsanak ki a kiállított tárgyakkal és témákkal. Egy ilyen tanóra során a tanulók aktívan részt vesznek a kiállított tárgyak felfedezésében és értelmezésében, amely során különféle technikát alkalmazva építik be a látottakat a tanultakba.

Az élményalapú tanulás révén a tanulók élvezettel és nagyobb motivációval vesznek részt az ilyen órákon, mivel közvetlenül találkoznak a tananyaggal, ami valóságosabbá és érthetőbbé teszi számukra a megtanult fogalmakat és témákat. A múzeumi tanóra lehetőséget ad a tanulóknak a társas interakcióra, ahol megoszthatják egymással a tapasztalataikat, véleményüket és észrevételeiket a kiállított tárgyakról és témákról, ezzel is segítve a konstruktív gondolkodási képességüket. A bevésés is nagyobb hatékonysággal történik, mivel a tanulók több érzékszervüket is használják a múzeumi tanóra során, mivel látják, hallják, tapintják és érzékelik a kiállított tárgyakat és környezetüket. Továbbá lehetőséget biztosít a tanulóknak arra, hogy saját tempójukban és érdeklődésüknek megfelelően fedezzék fel és tanulják meg a tananyagot (Hansson és Öhman, 2022; Kolosai, 2022; Sándor, 2018; Ruanglertbutr, 2014; Takács, 2013; Vásárhelyi, 2010; Falk és Dierking, 2000).

A múzeumi tanórák célja a diákok ismereteinek bővítése konkrét témákban vagy tárgyakban, például történelem, művészet, természettudomány vagy technológia és a természettan területén. Ezek az órák segítenek megérteni és értékelni a különböző kultúrákat és történelmi korszakokat, és elősegítik a kulturális örökség iránti tiszteletet, és lehetőséget biztosítanak arra, hogy a diákok összekapcsolják a különféle tanulmányi területeket, és felismerjék, hogy a tudás hogyan válik átfogóvá (Guba, 2015; Gibbs et al., 2007).

Hatékonyabb eredményeket érhetünk el a tanulási folyamatban, ha még az iskolában megtörténik a probléma felvetése, a téma bemutatása, esetlegesen előzetes kutatómunka (például történelmi, irodalmi háttérismeretek), ha szükséges a csoportok beosztása (Fogelné és Schlichter-Takács, 2023). A pedagógus az iskolában tehát, jó, ha előzetesen felkészíti a tanulókat a múzeumi látogatásra, áttekinti velük a témát és célokat, valamint ismerteti a látogatás menetét és a viselkedési szabályokat is. A múzeumi helyszínen a diákok felfedezik és tanulmányozzák a kiállított tárgyakat, különböző módszerek alkalmazásával, például tárlatvezetéssel, interaktív eszközökkel, feladatlapokkal. Ezt követi egy rövid összegzés a felmerülő kérdések megválaszolása még a múzeumban. Végül az iskolában megbeszélik és értékelik tapasztalataikat, összegzik, mit láttak, és azt, hogy ebből mit tanultak és milyen új gondolatokat kapcsolnak a megtapasztaltakhoz, illetve hogyan tudják ezt az iskolai tananyaghoz csatlakoztatni, és miként alkalmazhatják az újonnan szerzett ismereteket és tapasztalatokat iskolai környezetben (Hansson és Öhman, 2022; Guba, 2015; Szabó, 2012; Koltai, 2011; B. Varga, 2010; Bárd, 2009; Vásárhelyi és Sinkó, 2004).

Lehetőség szerint, a pedagógusnak érdemes folyamatos kapcsolatban lenni a múzeum oktatási részlegével, hogy személyre szabott programokat dolgozzanak ki együtt a diákok számára (Kolosai, 2022; Szabó, 2012).

IV. 3. Múzeumpedagógia a Soproni Múzeumban

A Soproni Múzeum különböző kiállítóhelyein élményszerű múzeumpedagógiai foglalkozásra várják az óvodás, kisiskolás, középiskolai és felsőoktatásban tanuló diákcsoportokat állandó és aktuális időszaki kiállításaihoz. Foglalkozásaik kiegészítik az iskolai tananyagokat, gondolkodtatnak, újrendezik a meglévő ismereteket, megkönnyítik a társadalomismeret, történelem, irodalom, művészetek, hon- és népismeret tanítását. A műtárgyakkal történő ismeretszerzést fotók, dokumentumok, kiadványok és demonstrációs eszközök segítik (<https://sopronimuzeum.hu/muzeumpedagogia>).

Mint minden múzeumpedagógiai foglalkozáson itt is lehetőségük van a részt vevő tanulóknak kipróbálni olyan tevékenységeket, amelyekkel eddig még nem találkoztak, kézbe fogni olyan tárgyakat, amikre a hétköznapokban nincs lehetőségük.

A múzeum sajátossága, hogy sajátos és speciális nevelési igényűeknek megfelelő foglalkozásokat is tartanak.

1. Otthon a városban - Kiállítás, múzeumpedagógiai foglalkozás - múzeumpedagógiai óra

A foglalkozás résztvevői több mint 400 évet repülhetnek vissza az időben, hogy megtudják, hogyan éltek a leggazdagabb városi polgárok Sopronban. A korabeli bútorokkal berendezett szobabelsőkben beszélgetnek arról, hogy milyen körülmények között laktak elődeink, mit ettek, hogyan öltözködtek. A kiállítás minden termében kisfilmek színesítik a hallottakat, kivetítve megtekinthetik több száz éves receptek elkészítését és bepillanthatnak az „Időutazó soproni polgárok” beszélgetésébe is. Megtudhatják, hogy mire való az olajlámpás óra és, hogy miért kerülhetett a korban egy babaház annyiba, mint egy valódi ház. Megcsodálhatják az írószekrényeket, különféle ládákat, tálalókat, megannyi mestermunkát. Az is kiderül, hogy mi a csuda az az asztalág. (<https://sopronimuzeum.hu/foglalkozasok/otthon-a-varosban-kiallitas>)

Korosztály: óvodástól középiskolás. Időtartam: 60 perc.

A kiállítás helytörténeti, hon és népismereti jellegű. A múzeumi óra kiválóan kapcsolódik az 1921-es népszavazáshoz is. 1921. december 14-e és 16-a között Sopron és környékének lakossága népszavazáson döntötte el, hogy Magyarországhoz vagy Ausztriához szeretne-e tartozni. Ez volt a trianoni békeszerződés egyetlen komolyabb területi revíziója, amit a nagyhatalmak tartósan elfogadtak. (<https://sopronimuzeum.hu/foglalkozasok/otthon-a-varosban-kiallitas>)

2. Sopron és a Korona kiállítás – múzeumpedagógiai foglalkozás

Sopronban többször is járt a magyar Szent Korona, egy királyt és két királynét is koronáztak a városban. Több izgalmas történet is kapcsolódik a koronához és a városhoz. Olyan krimibe illő történetekről mesélnek a foglalkozásvezetők, mint a korona elrablása vagy a Macskakői rablóvár lerombolása, melyek mind megtörtént eseteket dolgoznak fel. Mátyás királyunk harca a koronáért és a soproniak közreműködése is szóba kerül a foglalkozás során. Játékos feladatlappal idézik fel a soproni eseményeket, egy animációs filmen megelevenedik a 17. század, és végül közösen eljátszanak egy korabeli koronázást is. (<https://sopronimuzeum.hu/foglalkozasok/sopron-es-a-korona-kiallitas-muzeumpedagogiai-foglalkozas>). Korosztály: óvodástól középiskolásig. Időtartam: 60 perc.

3. Történelmi tekergő – múzeumpedagógiai foglalkozás

A Múzeumnegyed tereit a földszinttől a harmadik emeletig bejáró foglalkozás során kiderül, hogy a szobrok is tudnak vándorolni és hogy nem minden az, aminek látszik... A foglalkozás résztvevői bebújnak a középkori eredetű torony belsejébe, két vetített jelenet segítségével pedig azt is megtudhatják, hogy milyen lehetett az élet a lakótornyokban. A Látványtár iparművészeti kincseinek megtekintése után felmennek a torony legmagasabb szintjére, kitekintenek a Tűztoronyra és közben egy várostörténetet bemutató panel segítségével felidézik Sopron legfontosabb eseményeit. Végül pedig meghallgatják és megnézik „Az agyaras leány” című mesét is. (<https://sopronimuzeum.hu/foglalkozasok/tortenelmi-tekergo-muzeumpedagogiai-foglalkozas>). Korosztály: óvodástól középiskolásig. Időtartam: 60 perc.

4. Mesélő Storno-gyűjtemény – múzeumpedagógiai foglalkozás

A Storno család historizáló lakása elkalauzol minket a 19. század mindennapjaiba. Az eredeti berendezéssel, festményekkel és falfestésekkel díszített terekben rengeteget lehet tanulni Sopronról és az 1800-as évek életmódjáról. Id. Storno Ferenc – a kéményseprőből lett restaurátor – történetén keresztül a foglalkozásvezetők bemutatják a korabeli mesterek és céhek világát, megelevenednek a berendezési tárgyak, bútorok is. A kis ékszeres ládák titkos rekeszei is megnyílhatnak. (<https://sopronimuzeum.hu/foglalkozasok/meselo-storno-gyujtemeny-muzeumpedagogiai-foglalkozas>). Korosztály: óvodástól középiskolásig. Időtartam: 60 perc.

5. Központi Bányászati Múzeum – múzeumpedagógiai foglalkozás

Az Esterházy-palotában működő bányászattörténeti kiállítás kicsik és nagyok számára egyaránt sok izgalmat kínál. A foglalkozás során a résztvevők megtudhatják, hogy miért nevezik Brennberget égő hegynek, és hogy bányászat nélkül bizony se mobiltelefonunk, se autónk, se laptopunk nem lenne. A bányászok embert próbáló és veszélyes munkájáról és az őket segítő gépekről makettek segítségével kaphatnak bővebb ismereteket. Végül pedig mindannyian leereszkedhetnek az élménybányába, a vállalkozó kedvűek még a csillék tolását is kipróbálhatják. (<https://sopronimuzeum.hu/foglalkozasok/kozponti-banyaszati-muzeum-muzeumpedagogiai-foglalkozas>). Korosztály: óvodástól középiskolásig. Időtartam: 60 perc.

6. Lenck-villa kiállítás – múzeumpedagógiai foglalkozás

Liza kisasszony férjhez megy. Az 1892-ben épített Lenck-villa épületében teremről-teremre járva a résztvevők is részesei lehetnek a nagy napnak. Megtudhatják, hogy a 19. században hogyan készülődtek erre a jeles eseményre, hogy mit jelent a kelengye szó, és mit csinál a képfestő. Betekintést nyerhetnek a nagypolgárság életébe, a céhek és a különböző mesterségek világába. A Lenck család által építtetett villa alsó szintjén pedig a cselédség világában merülhetünk el egy kis keresgélős játék erejéig. Bebarangolhatják a kovács- és kádárműhelyt, a borospincét, bepillantunk a kocsmába és a piacra is. (<https://sopronimuzeum.hu/foglalkozasok/lenck-villa-kiallitas-muzeumpedagogiai-foglalkozas>). Korosztály: óvodástól középiskolásig. Időtartam: 60 perc.

7. Lenck-villa kert – múzeumpedagógiai foglalkozás

Ki a szabadba! Nézd a méhek szemszögéből a világot, repülj egyet a Lenck-villa kertjében! A minden érzékszervet bevonó játékos ismeretterjesztő aktivitások között szerepel a közösségi fűszerkert és méhlegelő növényeinek megismerése, a rovarhotel meglátogatása, „virágporgyűjtő” mozgásos játék, a méhek tánca, illatfelismerés, a méhek látásának színtesztje, tapintós gyümölcs- és zöldségmustra. A foglalkozás végére a résztvevők az egész kertet megismerik és bejárják. (<https://sopronimuzeum.hu/foglalkozasok/lenck-villa-kert-muzeumpedagogiai-foglalkozas>). Korosztály: óvodástól felső tagozatig.

8. Macskakő Gyermekmúzeum – múzeumpedagógiai foglalkozás

Egy gondolatnyira vagy a bármikortól!” – így szól a varázsigé a Macskakő Gyermekmúzeum bejáratánál. Az Időkapun keresztül belépünk "Eggenberg hercegnő birodalmába".

Kincskereső játékkal a kiállítás műtárgyait fedezzük fel, titkos fiókokat nyithatunk, történelmi korokon átívelő lakomán vehetünk részt, régi korok ruháiba, kiegészítő kellékeibe öltözve bálozunk, énekelünk és táncolunk, átéljük, hogyan éltek, játszottak, tanultak hajdanán a gyerekek. (<https://sopronimuzeum.hu/foglalkozasok/macskako-germekmuzeum-muzeumpedagogiai-foglalkozas>). Korosztály: óvodás, alsó tagozatos.

IV. 4. Múzeumpedagógiai foglalkozások a Fejlesztő Iskola diákjaival

IV. 4. 1. Az advent, a várakozás időszaka

Ez a négy hetes időszak nagyon alkalmas arra, hogy a karácsonyi várakozást, az ünnepre való hangolódást megéljük, és a diákokat is arra ösztönözzük, hogy lelassuljanak és kicsit befelé fordulva átgondolják a szeretteikhez, barátaikhoz és környezetükhöz való viszonyaikat.

Az óra célkitűzése az, hogy megismertessük a résztvevőkkel az adventi időszak jelentőségét, hagyományait és kulturális gyökereit.

Az iskolában advent első vasárnapját megelőző pénteken egy rendhagyó délelőtti foglalkozásra került sor. Előtte tesztet töltöttünk ki, mely felmérte milyen előzetes tudással rendelkeznek a gyerekek. A diákok segítségével összeállítottunk egy rövid bemutatót az adventről, a gyertyák történetéről, az adventi ünnepkörről és jelentőségéről. A bemutató után beszélgetés következett – az adventi időszakról. Milyen hagyományokat ismernek vagy tartanak otthon? Mit tudnak erről az időszakról? Milyen eszközök, tárgyak jellemzik ezt a négy hetet? Mik a gyertyák jelentései? Mi változott az évek során és mi maradt meg a hagyományokból? Mi az, amit magukkal vinnének a látottakból és szívesen használnának otthon a saját családjukban?

Majd a délelőttöt közös iskolai adventi koszorú készítésével folytattuk. Az adventi koszorúhoz a hozzávalókat az iskola tanulói saját kezűleg gyűjtötték közösen a hét folyamán rajz és technikaórák alkalmával közös erdei sétákon. A gyertyákat a tanári kar szerezte be. A diákok a közös iskolai adventi koszorú mellett egy saját koszorút is készíthettek, amit haza is tudtak vinni, így egy emlékük is maradt. Akinek kedve támadt saját kézzel készített karácsonyi üdvözlőlapokat alkothatott, melyeket haza is vihetett. A kézműves foglalkozás közben adventi zenéket hallgathattak ezzel is idézve az adventi időszak hangulatát. Az iskola tanulói közösen gyűjtötték össze az alapanyagokat, egymást segítve alkották meg a közös iskolai adventi koszorút, együtt készítették el saját koszorúikat és a karácsonyi üdvözlőlapokat is.

A közös tevékenység összekovácsolta a csapatot, mely egyébként nehezen csiszolódik össze és ritkán mozog együtt egy irányba, részben a különböző családi és szociális háttér, részben pedig az év közben becsatlakozó tanulók miatt. A közös beszélgetés az ünnepről, az elmesélt családi ünnepi szokások személyessé tették a beszélgetést, mindenki kicsit jobban megismerte a társát és a környezetét, ahonnan érkezett.

A következő iskolai napon tesztet töltöttünk ki a diákokkal az adventről, a tesztek jól sikerültek, az adventi időszakra vonatkozó ismereteket, hagyományokat, tudást kiválóan elsajátították a közösen eltöltött kreatív délelőtti alkalmával.

1-4. kép: A koszorúkészítés



Forrás: Saját fotó

IV. 4. 2. Sopron története

A foglalkozás helyszíne a Múzeumnegyed. A Múzeumnegyed Sopron főterén található az ország egyik legszebb múzeumegyüttese, négy műemléképület, a Storno-ház, a Tábarnok-ház, a Fabricius-ház és a Tűztorony összekapcsolásával, a belváros szívében jött létre.

A Múzeumnegyed különlegessége, hogy a múlt és a jelen találkozik egy épületben, Sopron történetét mutatja be egészen az őskortól napjainkig. Az épületegyüttes a család minden tagjának kínál érdekes látnivalókat. A kiállításokban és a foglalkoztatóterekben megismerhetik a város történelmét a különböző generációk.

A foglalkozás apropója a hűség napja, melyet Sopron városa december 14-én ünnepel. A tanulók ezen a napon történelmi, helytörténeti ismereteket sajátíthatnak el. A hűség napját 2001 óta ünnepli Sopron városa. 1921. december 14. -én Sopron lakossága népszavazáson úgy döntött, hogy nem Ausztriához, hanem Magyarországhoz szeretne tartozni. A soproni népszavazás jelenti a trianoni békeszerződés egyetlen területi revízióját.

A foglalkozásra 12 fővel, a hetedik és nyolcadik osztállyal érkezünk. A Múzeumnegyed egy részében a Stornó házban kapott helyet egy állandó kiállítás, ami bemutatja a látogatóknak Sopron város és Sopron Vármegye történetét az őskortól egészen az 1989-es Páneurópai Piknikig.

A foglalkozáson megismerhettük Sopron történetét, megnézhattuk a középkori lakótoronyt, megismerhettük a Tűztorony és a várfal történetét, ellátogathattunk a Tűztoronyba, ahonnan csodás kilátás nyílt a városra, megnézhattuk a város kulcsát, a hűségkaput. A lakótorony legmagasabb szintjéről megnézhattuk a Tűztoronyt. Egy várostörténetet bemutató panel segítségével felidézhattuk Sopron történetének legfontosabb eseményeit napjainkig. A lakótorony egyik szobájában megnézhattuk „Az agyaras lány” történetét, hozzá tölthettünk ki játékos feladatlapokat. A foglalkozást egy városi sétával zártuk, megtekintve a népszavazáshoz kapcsolódó műemlékeket. A csoport visszaérkezve az iskolába tudásszintmérő tesztet töltött ki a látottakról.

Az iskolában maradt csoport – az ötödik és a hatodik osztály a hűség napjáról nézett meg egy ismeretterjesztő filmet, mely bemutatta a népszavazást képekben, megismerhették a népszavazás történetét és szerepeltek benne a séta kapcsán meglátogatott helyszínek is. A tantermi órán részt vett csoport kevesebb ismeretét sajátította el a látottakból, mint a foglalkozáson részt vett csoport. Nem tudták mindannyian felidézni a fontosabb helyszíneit a népszavazásnak, Sopron történetére nem emlékeztek olyan részletességgel, mint a foglalkozáson részt vett tanulók.

A múzeumpedagógiai foglalkozás egyértelműen hatékonyabb volt a helytörténeti ismeretek megszerzését illetően, mint a tanóra. A személyes élményt, sem a korabeli képek, sem a tanórán levetített kisfilm nem pótolja. A foglalkozáson részt vett tanulók sokkal részletesebben fel tudták idézni a hűség napjának eseményeit is, mivel az emlékhelyeken ismertették velük.

IV. 4. 3. Március 15. - A magyar forradalom és szabadságharc

Március 14-én csütörtökön délelőtt az soproni Orsolya téren a Soproni Huszár Hagyományörző Egyesület az óvodásokat és az iskolásokat rendhagyó programmal várta. Előtte tesztet töltöttünk ki a tanulókkal előzetes tudásukról. A lovas huszárok segítségével bepillanthattak a résztvevők a huszárok életébe, játékos huszárképzésen vehettek részt, készíthettek huszárcsákót, megtekinthették a Huszármúzeum kiállítását, huszárnak öltözhetnek, felülhetnek a huszárok lovaira is.

Ehhez az ünnephez kapcsolódóan, az a cél, hogy a diákok megismerjék és megértsék a március 15-i forradalom és szabadságharc történetét és jelentőségét a magyar történelemben. Érdekes felfedezni az események hátterét és megismerni azokat a kulcsfontosságú szereplőket, akik részt vettek a forradalomban. Az ingyenes programon a gyermekek a huszárok életét, öltözkését, életmódját ismerhették meg.

A részt vevő 12 fős csoport az iskola hetedik és nyolcadik osztályos tanulói, akik közt már a tanév elejétől ellentétek éleződtek ki. A nyolcadik osztály tanulói 15-17 év közötti diákok, hetedik osztály tanulói 13-15 év közötti gyerekek. A két osztály nem szívesen tartózkodik egymás társaságában. A programon ez a két osztály vett részt. A másik két osztály – az ötödik és a hatodik – az iskolában maradt.

A foglalkozáson részt vett osztályok az iskolába visszatérve tudásmérő tesztet töltöttek ki az elsajátított ismereteikről. A csoport tagjai elmesélték élményeiket, rajzon ábrázolták azt az élményt, ami nekik a legjobban tetszett, be tudták mutatni a huszárok egyenruháját, fegyvereit.

A másik csoport nem vett részt a foglalkozáson, a huszárok egyenruháit, fegyvereit képeken, tanórai keretek között ismerték meg. Nem jutottak olyan élményekhez, mint a foglalkozás résztvevői. Nem foghattak kardot a kezükbe, nem ülhetek fel a huszárok feldíszített lovaira, nem foghattak a kezükbe kardot, nem készíthettek huszárt, nem viselhették az öltözküket. A tanórán maradt gyerekek a tudáspróba feladatait kevésbé sikeresen oldották meg, mint azok a gyerekek, akik ellátogattak a programra, felültek a ló hátára, foghattak

kardot a kezükbe, megtudhatták a lószerszámok neveit, magukra ölthették az egyenruhát, huszárképzésen vehettek részt.

Az élmények, a tapasztalat által szerzett tudás sokkal maradandóbb, mélyebb, mint a tankönyvből elolvasott a történelem órán megbeszélte képekkel illusztrált információ.

A Huszármúzeumban szerzett élményekre a diákok szívesen emlékeztek, felidéztek a vidám pillanatok, olyan élményhez jutottak, amit egy tanóra keretében nem lehet megvalósítani-tanórán nem ülhetnek fel a huszár lovára, nem foghatnak kardot a kezükbe, huszárt ugyan technika órán készíthetnek, de teljesen más hangulatban, mint ott a foglalkozás helyszínén, egy huszár mellett rajzolva.

A foglalkozás a csoport tagjait is összekovácsolta, egyfajta csapatépítő tréningnek is alkalmas volt, csökkentette a hetedik és a nyolcadik osztály közötti személyes ellentéteket.

Véleményem szerint a tanítási folyamatban a tanulóknak a tanórán, tanteremben megszerzett lexikális ismeretek mellett szükségük van ismereteik elmélyítéséhez a tapasztalatszerzés, ismeretszerzés útján elsajátított tudásra. A múzeumpedagógiai foglalkozás alkalmával megvalósul a kiállítási tárgyakkal való interakció, a gyűjteményre épülő ismeretszerzés, a folyamatos interakció, kooperatív munkaszervezés, többirányú kommunikációs formák alkalmazása. Ezen módszerek alkalmazása könnyebbé teszi a tanulási folyamatot a tanulók számára.

5-7. kép: A Huszáros délelőtti képekben



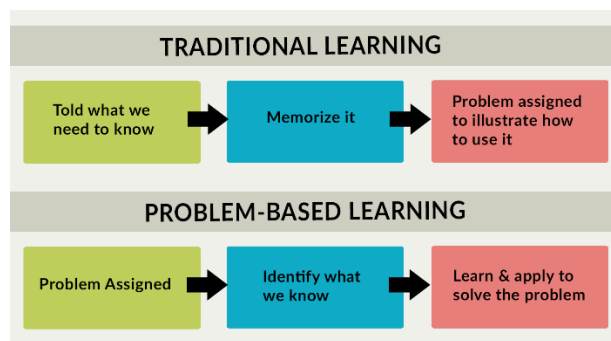
Forrás: Saját fotó

IV. 5. A múzeumpedagógiai foglalkozások eredményei

IV. 5. 1. A problémamegoldással elsajátított tudás

A problémamegoldáson alapuló tanulás (*PBL – Problem-Based Learning*) egyre inkább teret nyer a modern oktatásban, mint hatékony módszere a kritikus gondolkodás, a kreatív problémamegoldás és az örömteli tanulás elősegítésére. A PBL alapvetése, hogy a tanulókat valóságos, gyakran multidiszciplináris problémák megoldására ösztönzi, így teremtve meg a lehetőségét a mélyebb tudás megszerzésére és a tartós tanulói bevésésre (Emory University, 2020; N.Nádasi, 2006). A múzeumi órák tökéletes színterei lehetnek az ilyen jellegű tudás támogatásának és végrehajtásának, mivel jellegükből adódóan minden adott ahhoz, hogy a diákok ki tudják bontakoztatni azokat a képességeiket, amelyeket az itt ismertetett modell megkíván.

1. ábra



Forrás: (Emory University, 2020)

A PBL központi eleme az aktív tanulás, amely ellentétben áll a passzív tudásátadással. A diákok nem egyszerűen információkat fogadnak, hanem aktívan részt vesznek a tanulási folyamatban, problémákat elemeznek, hipotéziseket állítanak fel, és megoldásokat keresnek. Ez az aktív részvétel segíti a tanulókat abban, hogy mélyebben elmerüljenek az adott témában, és jobban rögzítsék az új ismereteket. Ahogy a fenti ábrán is láthatjuk, már az alapoknál egészen más szemléletet valósít meg ez a modell, mivel már az elején bevonják a diákokat, akik az egész folyamatban aktívan vesznek részt, és nem csak passzív befogadói a tudás átadásának. A problémamegoldás során a tanulók valós vagy valósághoz közel álló helyzetekkel találkoznak, ami lehetővé teszi számukra, hogy a tanultakat közvetlenül kapcsolják a gyakorlati élethez. Ez a kontextualizált tanulás segít abban, hogy a diákok ne csak elméleti tudást szerezzenek, hanem képesek legyenek azt gyakorlati helyzetekben is alkalmazni, mivel a kontextus adta relevancia növeli az ismeretek tartós bevésését (Emory University, 2020; N.Nádasi, 2006)

A PBL gyakran csoportos tevékenységeken, projektmunkákon keresztül valósul meg, ahol a diákok együttműködésére van szükség a problémák megoldásához. Az ilyen tanulási forma nem csak az együttműködési készségeket fejleszti, hanem lehetővé teszi a diákok számára, hogy különböző perspektívákat ismerjenek meg, és új megoldási stratégiákat sajátítsanak el (N.Nádasi, 2006).

Ennek a modellnek egyik kulcsfontosságú aspektusa a reflexió, amely a tanulási folyamat szerves részét képezi, ahol a diákokat arra ösztönzik, hogy gondolkodjanak el a tanulási folyamaton, és értékeljék a megoldási stratégiáikat is (Sántha, 2008). A reflexió, vagyis a tudatos visszatekintés és elmélkedés a tapasztalatainkon, kulcsfontosságú szerepet játszik a pedagógiában. Ez a folyamat az, amely lehetővé teszi a tanárok és a tanulók számára, hogy mélyebben megértsék az oktatási folyamatokat, a tanulási tapasztalatokat és a pedagógiai gyakorlatok hatékonyságát. A reflexió nem csak a tanulási folyamat egyik eleme, hanem a tanárképzés és a szakmai fejlődés alapvető eszköze is. Ez a tevékenység teszi lehetővé a pedagógusok számára azt, hogy kritikusan értékeljék saját gyakorlatukat, felismerjék erősségeiket és fejlesztendő területeiket, ami ösztönzi őket a folyamatos tanulásra és szakmai fejlődésre. A reflexív gyakorlat lehetővé teszi a tanárok számára, hogy jobban megértsék a diákok egyéni szükségleteit és alkalmazkodjanak hozzájuk, és ez az individualizált megközelítés javítja a tanulási eredményeket a diákok körében. Továbbá ösztönzi a kreativitást és az innovációt az oktatásban, mivel segítségével a tanárokat új módszerek kipróbálására, valamint alternatív tanítási stratégiák és eszközök bevezetésére ösztönzi (Sántha, 2008; Falusi, 2003; Szivák, 2014)

A reflektív gondolkodás és az ahhoz kapcsolható gyakorlatok során, a csoportos megbeszélések vagy a szakmai naplók, elősegítik a tapasztalatok és a legjobb gyakorlatok megosztását a pedagógusok között, így erősítve a kollegiális támogatást. Azáltal, hogy a tapasztalatokat át tudják adni egymásnak a pedagógusok, a különféle tapasztalatok áramoltatásával elő tudják segíteni, hogy a különféle technikák és gyakorlatok „közkinccsé” váljanak (Falusi, 2003; Szivák, 2014; Sántha, 2008).

A diákok számára a reflexió támogatást nyújt abban, hogy fel tudják dolgozni a tananyagot, összekötni az új információkat korábbi tudásukkal, és kritikai gondolkodásra ösztönzi őket, így a tanulási folyamat mélyebbé és tartósabbá válik. Továbbá az etikai kérdések és dilemmák tudatosításában is segít, valamint abban, hogy felelősséget tudjanak vállalni saját tanulásukért és cselekedeteikért.

Ennek érdekében ösztönözni kell a diákokat is, hogy rendszeresen végezzenek önértékelést és társaik értékelését is, ami elősegíti a reflexív gondolkodást (Falusi, 2003; Sántha, 2008).

Így a fentiek alapján mind a három múzeumi tanóra után elengedhetetlen és erősen ajánlott elvégezni a reflexiót, mind a tanárnak, mind a diákoknak külön-külön és együtt is. Ezáltal minden órának olyan haszna lesz, amely minden résztvevő számára pozitív tapasztalatokat, gondolatokat vonz maga után.

Mivel egy múzeumi tanóra kiváló lehetőséget kínál az aktív tanulásra és a kritikai gondolkodás fejlesztésére, ahol a reflexió fontos szerepet játszik a tanulási élmény elmélyítésében, így itt fokozottan érvényes az, hogy erre nagy szükség van.

IV. 5. 2. A múzeumpedagógiai foglalkozások hatásai.

A három múzeumi foglalkozás előtt minden reggel a diákok az iskolába érkeztek, a szokott időpontban. A tanulók előzetes tudását minden múzeumpedagógiai foglalkozás előtt felmértük kollégáimmal, rövid tesztek segítségével. Minden előzetes ismeretátadást mellőzve voltunk kíváncsiak a tanulók ismereteire az adott témában.

Az advent

Az adventtel kapcsolatban megkérdeztük a diákokat: Mit jelent az advent? Mikor tartjuk ezt az ünnepkört? Milyen szokásokat ismernek? Mikor gyújtjuk meg az adventi gyertyákat? Milyen színűek a koszorú gyertyái? Mit jelentenek a gyertyák színei? Hogy kapcsolódik az ünnep Jézushoz?

A tesztek 50-60 százalékos tudást tükröztek a gyerekek előzetes tudását illetően. A tanulók ismerték az adventi gyertyagyújtás hagyományát, az ünnepkör lényegét, de nagy mértékben hiányos volt a tudásuk az advent kezdő és végpontjával kapcsolatban, a gyertyák színével, a színek jelentésével is gondjuk akadt.

A rövid teszt elkészítése után kezdődött az adventi délelőtt az iskolában. A nap végén ismét tudásmérő tesztet töltöttünk ki a diákokkal, melyek jelentős mértékben jobb eredményt mutattak, mint a múzeumpedagógiai foglalkozás előtti tesztek. A tanulók átlagban 90 százalékos tesztet írtak. A nehézséget a gyertyák története jelentette számukra, nem minden tanulónak sikerült elsajátítani a délelőtt folyamán a gyertyák történetét, de jelentős mennyiségű ismeretanyagot tudhattak magukénak a délelőtt végén, és az ismeretek megszerzése mellett élményekkel is gazdagodtak, megtanultak adventi koszorút készíteni, együtt, közösen, csapatban dolgoztak, segítették egymás munkáját, alkottak.

Sopron- a hűség városa múzeumpedagógiai foglalkozás

A diákok ezen a napon is az iskolába érkeztek a szokott időben. Az adventi délelőttöz hasonlóan a program kezdete előtt egy tudásszintmérő feladatlapot töltöttek ki diákjaink. A feladatlapok a következő kérdéseket tartalmazták: Miért lett Sopron a hűség városa? Mikor történt a népszavazás? Miről szavaztak? Hány szavazattal nyert a város? Melyek a legismertebb helyszínek a városban? Melyik országhoz csatolták Sopront?

A diákok tudása nagy mértékű hiányosságot mutatott ezen témakört illetően. A tesztek átlagban 30- 40 százalékosra sikerültek. A teszt megírása után buszra szálltunk, hogy megismerkedjünk Sopron városának történetével, a hűség városa cím megszerzésének okaival, a jelentősebb helyszínekkel, az esemény történelmi hátterével. A napot Múzeumnegyedben folytattuk, majd egy városi séta után az iskolába visszatérve ismét tudásszintmérő tesztet töltöttünk ki a programon részt vevő csoporttal és az iskolában maradt 5. és 6. osztállyal is, akik tanóra keretében szerezték meg a témakörhöz kapcsolódó tudást.

A múzeumpedagógiai foglalkozáson részt vett csoport tesztjei 80-90 százalékos eredményeket mutattak, míg az iskolai tanórán maradt diákoké átlagban 60-70 százalékos tudást tükröztek.

Mindkét csoportnál jelentős javulást láthatunk, de a múzeumpedagógiai foglalkozáson részt vett csoport jobban teljesített a teszten, mint a tanórán részt vett társaik.

Megállapíthatjuk, hogy a múzeumpedagógiai foglalkozás ebben az esetben is hatékonyabb volt, mint a tanórai ismeretátadás.

Március 15. ünneplése-múzeumpedagógiai foglalkozás

A diákokkal a szokásokhoz híven az iskolában kezdtük tanítási rend szerint a napot. A programra az iskolából közösen indultunk. Az indulás előtt tudásszintmérő tesztet töltöttünk ki tanulóinkkal a március 15. eseményeit illetően. Kiemelt hangsúlyt fektettünk a tesztek kérdéseinél a huszárokra is. A tanulók ismeretei a témát illetően jók, a teszteket 75-85 százalékos eredményekkel töltötték ki. A szintmérőt követően elindultunk a múzeumpedagógiai foglalkozásra. A foglalkozáson elsősorban a huszárok voltak a középpontban. A délelőtt vidám hangulatban telt, a gyerekek ezt a foglalkozást kedvelték a legjobban a három közül. A foglalkozást követően ismét visszaérkeztünk az iskolába, ahol az első teszthez hasonló tesztet töltöttek ki diákjaink. A tesztben a huszárok öltözékével, fegyverzetével kapcsolatos kérdésekre helyeztük a hangsúlyt. A tanulók 90 százalék felett teljesítettek.

A múzeumpedagógiai foglalkozások hatékonyabbak voltak, mint a tanórai ismeretszerzés. A gyerekek élményekkel gazdagodtak, alkottak, együtt gondolkodtak, együtt dolgoztak, segítették egymást, játszva tanultak, eredményesebben, mint a tankönyvekből.

A múzeumi foglalkozások előnyei az iskolai környezettel szemben a foglalkozások kapcsán

Az iskolai oktatással szemben a múzeumlátogatásnak számos előnye van. A teljesség igénye nélkül a legfontosabbak a következők: a múzeumi foglalkozásra jellemző a komplexitás, „a nevelés minél több területének bevonása (testi-, értelmi-, érzelmi-, erkölcsi-, esztétikai-, művészeti-, egészség-, környezeti-, állampolgári-, multikulturális nevelés) a tanulási folyamatba” (Németh, 2009). A diákok a múzeumpedagógiai foglalkozások alkalmával megtanulták a múzeumi viselkedés szabályait, jól érezték magukat, szívesen vettek részt a különböző játékos feladatok megoldásában, de tapasztalat útján tudást is szereztek, ami élményekhez kapcsolódik, amit a későbbi időkben szívesebben és könnyebben felidéznek.

A múzeumpedagógia élményközpontú módszerekkel dolgozik, több érzékszerv bevonásával hat a célcsoportra. Hatékonyabb ismeret elsajátítás rendhagyó módszerek (szórakoztatva tanulás, aktivitás és interaktivitás) alkalmazásával (Koltai, 2012).

Biztosítja az élethosszig tanulás lehetőségét: „Az egész életen át való tanulás ... paradigmája benne él a mi régi -jó pap holtig tanul- szólásmondásunkban, az utóbbi évtizedekben azonban újra és nyomatékkal került előtérbe a fogalom. ... *A fejlődésnek nem mindig nevezhető, gyors átalakulás mindnyájunkra rákényszeríti a tanulást, hiszen a hétköznapi életben is és munkánkban is egyre inkább folyamatos fejlődésre, ismeretszerzésre, tanulásra van szükség*” (Vásárhelyi, 2009.81.o.)

A múzeumi térben oldottabb légkör alakulhat ki, mint az iskolapadban ülve, s közben *„eredeti tárgyakkal, muzeális értékekkel foglalkozhatnak a tanulók, és olyan többlettudáshoz juthatnak, amit csak egy felkészült múzeumpedagógus adhat*” (Tóthné Timár-Geng, 2009.201.o.).

Mára a pedagógus feladata is átalakult. Már nem az ismeretátadás a legfőbb feladat, hanem, hogy a tanuló képes legyen alkalmazni az elsajátított készségeket, képességeket, tanulási technikákat (Bárd, 2009).

VI. Összegzés

Szakedolgozatom kutatási témája a múzeumpedagógiai foglalkozások hatékonyságának vizsgálata a tanórával szemben, fejlesztő iskolai környezetben. Dolgozatom első részében röviden bemutattam a múzeumpedagógia történetét, kialakulását, céljait, funkcióit, módszereit, a múzeumi tanulás jellemzőit, hatékonyságát, a különböző pedagógiai elméletek megvalósulását a múzeumi környezetben.

A szakdolgozat második részében egy soproni Fejlesztő Iskola diákjaival megvalósított múzeumpedagógiai programsorozat elemeit, eredményeit mutatom be.

Az iskola tanulói különleges bánásmódot igénylő, beilleszkedési, tanulási, magatartásproblémával küzdő sajátos nevelési igényű gyermekek. Ezen diákok számára az utolsó esély a Fejlesztő Iskola, szinte mindegyikük túlkoros, lemorzsolódott, viselkedésük miatt a közösség előző iskolájukban nem fogadta be őket, nehezen kezelhetőek, többen agresszívek, vagy túlságosan zárkóztak, hiperaktívak, nagyobb létszámú osztályokba nem beilleszthetők, mert viselkedésükkel zavarják a tanóra menetét. A Fejlesztő Iskolát a Tankerület jelölte ki számukra utolsó lehetőségként az általános iskolai bizonyítvány megszerzésére. Az Iskola feladata a hozzájuk irányított tanulók tanítása, nevelése, fejlesztése, felzárkóztatása, pályaválasztásuk segítése.

A kiválasztott diákokkal két múzeumpedagógiai foglalkozáson és egy általam (néprajz szakos bölcsészként) vezetett iskolai-múzeumpedagógiai foglalkozáson vettünk részt, melynek kapcsán a foglalkozások hatékonyságát vizsgáltam elsősorban a tudáselsajátítás kapcsán.

A foglalkozások keretében a Fejlesztő Iskola tanulói az adott ismereteket nagyobb mértékben sajátították el a múzeumpedagógiai foglalkozások alkalmával, mint egy átlagos, megszokott hétköznapi tanórán, ahol a tankönyv, a munkafüzet feladatai, esetlegesen rövid videók szolgáltak segítségül az adott témában tudásuk megszerzéséhez.

A múzeumpedagógia foglalkozások kiragadják a résztvevőket a megszokott iskolai környezetből, egy új helyszínre, egy megszokottól eltérő miliőbe kerülnek, ahol tekintve hátrányos helyzetüket, esetlegesen addig még egyetlen alkalommal sem jártak, új viselkedési szabályokkal szembesülnek, eddig számukra ismeretlen foglalkozáson vehetnek részt. A múzeumpedagógiai foglalkozások alkalmával a tanulók új viselkedési normákat sajátítanak el, élményeket szereznek, tapasztalnak, közel kerülnek a kiállított tárgyakhoz, kézbe vehetik, felpróbálhatják, kipróbálhatják a kiállítási tárgyakat, részesei lehetnek ezzel egy adott történelmi kornak, bebarangolhatják egy adott történelmi esemény útvonalát, helyszíneit.

Hatással vannak rájuk az új illatok, ízek, hangulatok. Játékos feladatok segítségével a csoportmunka módszereivel a résztvevő diákok a közösen megoldott feladatok alkalmával összekovácsolódnak, így a foglalkozásoknak csapatépítő, közösségépítő hatása is megfigyelhető.

A múzeumpedagógiai foglalkozáson részt vett tanulók különböző képességeik, készségeik is fejlődnek a foglalkozások alkalmával -kommunikációs készségük, empátiájuk, a logikájuk, a mozgásuk, a kreativitásuk, az alkotó kedvük, a problémamegoldásuk, a koncentrációjuk, a társas viselkedésük.

Az interaktív múzeumi órák kiragadják a résztvevőiket a megszokott tantermi környezetből, a tanóra anyagát egy új helyszínen sajátítják el a diákok.

A szerzett élmények, tapasztalatok, a kézműves foglalkozásokon általuk készített, hazavihető tárgyak egy később is könnyebben felidézhető, mélyebb ismeretet, tudást adnak a múzeumi tanórán részt vevő gyermekeknek.

Az élményközpontú, interaktív múzeumpedagógiai foglalkozások segítik, támogatják színesebbé teszik az iskolai tananyag elsajátítását, egy életre szóló felejthetetlen élményt nyújtanak a tanulóknak egy, a hagyományos tantermi órától eltérő tanórán.

Irodalomjegyzék

- American Museum of Natural History, 2024. *American Museum of Natural History*. Letöltés dátuma: 2024.02.20. Forrás: <https://www.amnh.org/learn-teach/teens>
- B. Varga, J. (2010). A múzeumpedagógia mint a múzeumi tudás optimális kommunikációja. In: *Múzeumi iránytű 5. Tudás és gyakorlat, Múzeumpedagógiai módszerek – európai példák és hazai alkalmazások, Módszertani fejlesztés*. Szentendre: Szabadtéri Néprajzi Múzeum, Múzeumi Oktatási és Képzési Központ, pp. 126-135.
- Bárd, E. (2009). Országos felmérés az iskolák múzeumhasználatáról. In: A. Dr. Németh, É., Dr. Szabolcs, T. és Dr. Vásárhelyi, T. (szerk.), *Múzeumi iránytű 3. Múzeum és iskola 2009. Múzeumok a közoktatás szolgálatában. Kutatási Jelentés*. Szentendre: Szabadtéri Néprajzi Múzeum, Múzeumi Oktatási és Képzési Központ, pp. 40-59.
- Bárd, E. (2015). *Múzeum – az élményszerű tanulás helyszíne. A múzeumpedagógia jelene és lehetőségei*. Budapest: ELTE, Pedagógiai és Pszichológiai Kar, Neveléstudományi Doktori Iskola, Pedagógiatörténeti Program.
- Boncz, I. (szerk., 2015). *Kutatásmódszertani Ismeretek*. Pécs: Pécsi Tudományegyetem Egészségtudományi Kar.
- Cseri M. (2002). *A múzeumpedagógia helye és szerepe a magyar múzeumokban*. In: Kovács J. (szerk.) *Múzeumok a „köz művelődéséért” – Nemzetközi múzeumpedagógiai konferencia* (pp. 58-61). Budapest, Pulszky Társaság.
- Emory University, 2020. *Rollins School of Public Health*. Letöltés dátuma: 2024.02.22. Forrás: <https://sph.emory.edu/rollins-tlc/course-design/problem-based-learning/index.html>
- Falk, J. H. és Dierking, L. D. (2000). *Learning from Museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning*. UK: AltaMira Press.
- Falusi, I. (szerk., 2003). *Didaktika*. Budapest: Nemzeti Tankönyvkiadó Rt.
- Fogelné Pálos, A. és Schlichter-Takács, A. (2023). A múzeumpedagógia beépülése a Szennai Fekete László Általános Iskola gyakorlatába. *Gyermeknevelés Tudományos*

Folyóirat, 11(2–3), 131–177. Letöltés dátuma: 2024.02.20. Forrás: <https://doi.org/10.31074/gyntf.2023.2-3.131.177>

- Gibbs, K., Sani, M. és Thompson, J. (2007). *Lifelong Learning in Museums - A European Handbook*. Ferrara: EDISAI srl.
- Guba, P. (2015). *Mediális tárgyak szerepe a természettudományi és művészeti múzeumi gyerekfoglalkozásokon*. Budapest: ELTE-TTK, Természettudományi Kommunikáció és UNESCO Multimédiapedagógiai Központ.
- Hansson, P. és Öhman, J. (2022). Museum education and sustainable development: A public pedagogy. *European Educational Research Journal* 21(3), pp. 469-483.
- Hein, G. E. (2006). Museum Education. In: S. Macdonald, szerk. *A Companion to Museum Studies*. hely nélkül.: Blackwell Publishing Ltd, pp. 340-352.
- Jüdisches Museum Berlin, 2024. *jmberlin*.
Letöltés dátuma: 2024.02.23. Forrás: <https://www.jmberlin.de/en/programs-for-school-groups>
- Kárpáti, A. és Szirmai, A. L. (2010). Értékelő elemzés az Országos Múzeumpedagógiai Adatbázishoz. In: I. Dr. Bereczki & I. Ságbi, szerk. *Múzeumi iránytű 6. Helyzetkép és perspektívák, Múzeumpedagógia Magyarországon 2008-2009*. Szentendre: Szabadtéri Néprajzi Múzeum, Múzeumi Oktatási és Képzési Központ, pp. 13-162.
- Kárpáti, A. és Vásárhelyi, T. (2013). *Kiállítási kommunikáció-Tudomány – kiállítás – kommunikáció*. Budapest: Eötvös Loránd Tudományegyetem.
- Kárpáti A. (2009). Múzeumi tanulás csoportokban – A kollaboratív tanulásmélet jelentősége a múzeumpedagógiai munkában. In: Vásárhelyi T. – Kárpáti A. (szerk.): A múzeumi tanulás kézikönyve. Magyar Természettudományi Múzeum, ELTE TTK Multimédiapedagógiai és Információtechnológiai Központ, Budapest, pp.102–107.
- Knausz I. (2001). A tanítás mestersége. Egyetemi jegyzet Letöltés dátuma:: 2024.02.26. Forrás: <http://mek.oszk.hu/01800/01817/01817.htm#13>

- Kolosai, N., 2022. *Anyá, menjünk ma múzeumba! – a múzeum, mint innovatív kulturális játszótér*. Budapest: Társadalmi Innovációs Nemzeti Laboratórium, ELTE Tanító- és Óvóképző Kar.
- Koltai, Zs. (2011). *A múzeumi kultúraközvetítés változó világa, A múzeumi kultúraközvetítés pedagógiai és andragógiai szempontú vizsgálata*. Veszprém: Iskolakultúra.
- Koltai, Zs. (2012). Innováció a múzeumpedagógiai elméletben és gyakorlatban. *Új pedagógiai szemle* 62(9-10), pp. 84-91.
- Koltai, Zs. (2023). Múzeumi tanulás a rezilienciáért – múzeumi reziliencia a közösségekért. *Tudásmenedzsment* 24(2), pp. 47-63.
- Louvre (Louvre Museum), 2024. *louvrekids*.
Letöltés dátuma: 2024.02.10. Forrás: <https://louvrekids.louvre.fr/>
- Magyar Mezőgazdasági Múzeum és Könyvtár, 2024. *mezogazdasagimuzeum.hu*.
Letöltés dátuma: 2024.02.23. Forrás: <https://www.mezogazdasagimuzeum.hu/esemenyek/advent-a-mezogazdasagimuzeumban>
- Marosi, Á. (2009). Múzeumpedagógiai programok és módszertani lehetőségek a Herman Ottó Múzeumban. In: M. Pató (szerk.), *Múzeumi iránytű 1. Nyitott kapukkal- Kapun belül és kívül, Írások a szolgáltató és oktató múzeumról*. Szentendre: Szabadtéri Néprajzi Múzeum, Múzeumi Oktatási és Képzési Központ, pp. 93-101.
- N.Nádas, M. (szerk., 2006). *A gyakorlati pedagógia néhány alapkérdése*. Budapest: ELTE PPK Neveléstudományi Intézet.
- Németh, Cs. (2009). Múzeum és iskola változó kapcsolatáról. In: Vásárhelyi Tamás – Kárpáti Andrea (szerk.), *A múzeumi tanulás kézikönyve*. Továbbképző tanfolyami jegyzet. Budapest. 197–200.
- Pál, F., (2021). Óvodások múzeumi tanulása – Kirándulni volna jó! Játék és tanulás a múzeumok világában. *Gyermeknevelés Tudományos Folyóirat* 9 (1), pp. 57-86.

- Palotainé Simon, I. (2003). A múzeumpedagógia elméleti alapjai. In: Foghtúy Krisztina – Szepesházy Kurimay Ágnes (szerk.): Múzeumpedagógiai tanulmányok I. Budapest. pp. 11–8.
- Ringert, Cs. (2022). A digitális múzeumpedagógia modellje. *Közösségi Kapcsolódások*, 1, 92–112. Letöltés dátuma: 2024.03.01. Forrás: <https://doi.org/10.14232/kapocs.2022.1.92-112>
- Sándor, Z. (2018). Múzeumpedagógia a köznevelésben – vizuális nevelés a múzeumban. *Sárospataki Pedagógiai Füzetek*, pp. 167-180.
- Sántha, K. (2008). Tanárjelöltek reflektív naplói a gyakorló tanításról. *Pedagógusképzés* 6 (35), pp. 87-94.
- Schlichter-Takács, A. és Csimáné Pozsegovics, B. (2020). Múzeumpedagógia újragondolva – A kaposvári Rippl-Rónai Múzeum múzeumpedagógiai foglalkozásainak vizsgálata, módszertani megújítása. *Gyermeknevelés Tudományos Folyóirat*, 8(2), 232–259. Letöltés dátuma: 2024. 01.10. Forrás: <https://doi.org/10.31074/gyntf.2020.2.232.259>
- Schlichter-Takács, A. és Csimáné Pozsegovics, B. (2023). Múzeumi tanulási lehetőségek digitális technológiákkal – nyelvi múzeumok példáival. *Magyar Nyelvőr*, 147(5), 738–754. Letöltés dátuma: 2024.01.05. Forrás: <https://doi.org/10.38143/Nyr.2023.5.738>
- Szabó, J. (2012). *Múzeumpedagógiai tanulmányok*. Debrecen: Debreceni Egyetem, Neveléstudományok Intézete Andragógiai Tanszék.
- Szivák, J. (2014). *Reflektív elméletek, reflektív gyakorlatok*. Budapest: ELTE Eötvös Kiadó.
- Soproni Múzeum, Letöltés dátuma: 2024.03.01. Forrás: (<https://sopronimuzeum.hu/foglalkozasok/otthon-a-varosban-kiallitas>)
- Takács, A. (2013). A művészeti nevelés jó gyakorlatai hazai múzeumokban – múzeumpedagógia a pedagógusok nélkülözhetetlen eszköztára. *Gyermeknevelés* I (2), pp. 48-56.

- The British Museum, 2024. *britishmuseum.org*.
Letöltés dátuma: 2024.01.30.Forrás: <https://www.britishmuseum.org/collection>
- Tóthné Timár-Geng, Cs (2009). A múzeumlátogatás az iskolai oktatás-nevelés folyamatában. In: Vásárhelyi T. – Kárpáti A. (szerk.): A múzeumi tanulás kézikönyve. Magyar Természettudományi Múzeum, ELTE TTK Multimédiapedagógiai és Információtechnológiai Központ, Budapest, pp. 201–202.
- Van Gogh Museum, 2024. *Van Gogh Art Lessons*.
Letöltés dátuma: 2024.01.15. Forrás: <https://www.vangoghmuseum.nl/en/visit/school-groups/van-gogh-at-school>
- Vásárhelyi, T. (2009). Az egész életen át tartó tanulás, az iskola és a múzeumok. In: A. Dr. Németh, É. Dr. Szabolcs T. és Dr. Vásárhelyi T. (szerk.), *Múzeumi iránytű 3. Múzeum és iskola 2009, Múzeumok a közoktatás szolgálatában, Kutatási jelentés*. Szentendre: Szabadtéri Néprajzi Múzeum, Múzeumi Oktatási és Képzési Központ, pp. 146-163.
- Vásárhelyi, T. (2010.), A múzeumok és a közoktatás kapcsolata. *Múzeumi iránytű 4. Élmény és tudás, Múzeumi szakemberek a közoktatás szolgálatában*, pp. 105-109.
- Vásárhelyi, T. és Sinkó, I. (2004.), *Múzeum az iskolatáskában*. Budapest: Nemzeti Tankönyvkiadó.
- Wineburg, S. (2010/2011). Historical Thinking and Other Unnatural Acts. *Kappan 92 (4)*, pp. 81-94.
- 2011. évi CXCV. törvény a nemzeti köznevelésről'. Letöltés dátuma: 2024.04.01.Forrás: net.jogtar.hu

NYILATKOZAT

a szakdolgozat nyilvános hozzáféréseről és eredetiségéről

A hallgató neve: Havancsák Hajnalka
A Hallgató Neptun kódja: HJ1OJV
A dolgozat címe: Játszani is engedd!
Múzeumpedagógiai foglalkozások vizsgálata
A megjelenés éve: 2024
A konzulens intézetének neve: Neveléstudományi Intézet
A konzulens tanszékének a neve: Szakdidaktikai Tanszék

Kijelentem, hogy az általam benyújtott szakdolgozat egyéni, eredeti jellegű, saját szellemi alkotásom. Azon részeket, melyeket más szerzők munkájából vettem át, egyértelműen megjelöltem, és az irodalomjegyzékben szerepeltettem.

Ha a fenti nyilatkozattal valótlan állítottam, tudomásul veszem, hogy a záróvizsga-bizottság a záróvizsgából kizár és a záróvizsgát csak új dolgozat készítése után tehetek.

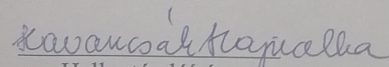
A leadott dolgozat, mely PDF dokumentum, szerkesztését nem, megtekintését és nyomtatását engedélyezem.

Tudomásul veszem, hogy az általam készített dolgozatra, mint szellemi alkotás felhasználására, hasznosítására a Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem mindenkori szellemi tulajdon-kezelési szabályzatában megfogalmazottak érvényesek.

Tudomásul veszem, hogy dolgozatom elektronikus változata feltöltésre kerül a Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem könyvtári repozitori rendszerébe. Tudomásul veszem, hogy a megvédett és

- nem titkosított dolgozat a védést követően
- titkosításra engedélyezett dolgozat a benyújtásától számított 5 év eltelté után nyilvánosan elérhető és kereshető lesz az Egyetem könyvtári repozitori rendszerében.

Kelt: 2024.április 21.


Hallgató aláírása

NYILATKOZAT

HAVANCSÁK HAJNALKA (név) (hallgató Neptun azonosítója: H310JV)
konzulenseként nyilatkozom arról, hogy a
záródolgozatot/szakdolgozatot/diplomadolgozatot/portfóliót¹ áttekintettem, a hallgatót az
irodalmi források korrekt kezelésének követelményeiről, jogi és etikai szabályairól
tájékoztattam.

A záródolgozatot/szakdolgozatot/diplomadolgozatot/portfóliót a záróvizsgán történő
védésre javaslom / nem javaslom².

A dolgozat állam- vagy szolgálati titkot tartalmaz: igen nem^{*3}

Kelt: 2024 év április hó 20 nap

Szilvete - Tóth Anett
belső konzulens

¹ A megfelelő dolgozattípus meghagyása mellett a többi típus törlendő.

² A megfelelő aláhúzendő.

³ A megfelelő aláhúzendő.