

Új élmények a Mátra Múzeumban

B. GÁL Edit

*Magyar Természettudományi Múzeum Mátra Múzeuma, 3200 Gyöngyös, Kossuth Lajos utca 40.
E-mail: baryne.gal.edit@nhmus.hu*

Összefoglalás – 2018-ban az EFOP-3.3.6-17 számú „Élményből tudást – Természetesen a Mátra Múzeumban” című projekt révén lehetőség nyílt arra, hogy a gyöngyösi Mátra Múzeumban, a régi, megfakult őslénytani és ásványtani kiállítási termek átalakításával egy interaktív oktatótér is kialakuljon, amelyben a természettudományos ismeretek tapasztalati úton való tanításával szeretnénk felkelteni a programban részt vevő diákok érdeklődését e tudományterületek iránt. Az így kialakult élménytér élvezetessé, és játékosá teszi a megismerés folyamatát mind a fiatalok, mind az idősebbek számára.

Kulcsszavak – Mátra Múzeum, pályázat, interaktív élménytér, természettudományos ismeretek, élménypedagógia

BEVEZETÉS

Gyöngyösön, a Mátrába vezető 24-es út mellett található a Magyar Természettudományi Múzeum Mátra Múzeuma. Az egykori Orczy-kastély, közel 2 hektáros kertjével, a 19. század közepén nyerte el mai, klasszicista formáját. 1957-től itt kezdte meg működését a természettudományi, történeti, régészeti és néprajzi gyűjteményekkel rendelkező intézmény. A 20. század végéig a kastély épületében tekinthették meg kiállításait – közöttük a Mátraderecskén feltárt híres mamutcsontvázat – a Gyöngyösre látogatók.

A városban az elmúlt közel 18 év egyik legnagyobb beruházása a múzeum régi épületének, az Orczy-kastélynak és kertjének revitalizációja, illetve az új természettudományi pavilon megépítése volt (1. ábra). A 2000-ben kezdődött felújítások során először a kastélyépületet adták át. A rekonstrukció kiemelkedő színvonalát 2009. június 5-én az értékmegőrzés kategóriában Europa Nostra-díjjal ismerték el. Ekkor azonban nem csak a kastély újult meg, hanem a kert helyreállításával és az egykori üvegház helyén emelt, 2009-ben megnyílt, háromszintes természettudományi pavilonnal kibővültek a kiállítási terek, s ezzel egy időben megteremtődtek a múzeumpedagógiai oktatás feltételei is. A múzeum

évtizedek óta emberek ezreit vonzza a városba. A felújított környezet, a megújult kiállítások, a folyamatosan biztosított programok pedig még több, a Mátrában pihenő látogatót, átutazót sarkallnak arra, hogy eltöltsenek pár órát nálunk.



1. ábra. Orczy-kastély a mamuttal

Fig. 1. Orczy castle with mammoth

A Mátra Múzeum 2013. december végétől a Magyar Természettudományi Múzeum kezelésébe került, és annak önálló működési engedéllyel rendelkező tagintézménye lett. Az intézmény fő profilja a természettudomány, de emellett továbbra is tevékenységi körébe tartozik a helytörténeti tárgyak, dokumentumok gyűjtése, feldolgozása, a helyi tárgyi, szellemi, épített örökség feltárása, a kiállításokra alapozott komplex természetismereti, helytörténeti múzeumpedagógiai programok rendezése, szervezése, lebonyolítása. Az intézmény közművelődési tevékenységének alapját a természettudományi gyűjteményekre épülő állandó és időszakos kiállítások alkotják. Az ezekre kidolgozott múzeumpedagógiai és közművelődési programok elismertek és igen népszerűek. Évente közel 5000 tanuló vesz részt óráinkon. Kiállítási és cél-specifikus rendezvényeink révén a természeti környezet megismerésén túl szemléletformálást szeretnénk elérni, amit igényes múzeumi környezetben valósíthatunk meg.

A Magyar Természettudományi Múzeumért Alapítvány a „Természettudományos élménypedagógiai programkínálat és természettudományos élményközpontok fejlesztése” témakörben kiírt, EFOP-3.3.6-17 számú pályáza-

ton 2017-ben az „Élményből tudást – Természetesen a Mátra Múzeumban” című projekttel 297,60 millió forint vissza nem térítendő támogatást nyert. A projekt során megvalósuló élménytér és a hozzá kapcsolódó pedagógiai programok a korszerű infokommunikációs eszközök használatával teszik lehetővé az érdekesítő tudásszerzést. A projekt a Széchenyi 2020 program keretében valósult meg, amelynek során, az Orczy-kastély keleti részének négy emeleti terme, amely egykor az ásvány- és őslénytani állandó kiállításnak adott helyet, átalakult a legmodernebb multimédiás, audiovizuális eszközökkel felszerelt élményközponttá, amely nem csak a felnőtt, de immár a legifjabb múzeumlátogatók igényeit is teljes mértékben kielégíti, s ahol számtalan érdekesség, tudományos különlegesség várja a látogatókat.

HONNAN INDULTUNK?

A 2000-es évek elején a város és a megye összefogásából megvalósuló felújítás első ütemében, 2007-ben, megnyílt az átalakított Orczy-kastély, ahol a helytörténeti és vadászati kiállítás melletti harmadik egység egy főúri kedvtelést idézett föl. Nemes uraink között ugyanis sokan voltak, akik érdeklődtek a természettudományok iránt, így kastélyaikban különleges, ritka ásványokat, őskori maradványokat gyűjtöttek. Igazodva a múlthoz, a 2007-ben megnyílt kiállításon ezek a tárgyak ún. koporsóvitrinekbe kerültek, felelevenítve az egykori tárolási, bemutatási módot (2. ábra).



2. ábra. A 2007-es őslénytani kiállítás részletei
Fig. 2. Details of the 2007 paleontological exhibition

Ez a kiállítási rész (a másik kettővel egyetemben) 2017-re szemléletében, struktúrájában elavulttá vált, hiszen mai világunk nem a statikus elemekre, hanem a folytonos megújulásra, az önálló felfedezésre, megismerésre helyezi a hangsúlyt. A természettudományos élménypontok fejlesztésére kiírt pályázat tehát lehetőséget teremtett arra, hogy legalább ezt a kiállítási egységet próbáljuk átalakítani, a mai igényekhez közelebb hozni. 2018 nyarán szétbontottuk a régi tárlókat, felcsiszoltuk a padlót, falat festettünk és megkezdődött az új élménytér „felépítése”. Az egykori koporsóvitrinek helyére egyszerű, fehérre festett tároló bútorok kerültek, amelyek szinte beolvadnak a térbe, így hangsúlyosabbá váltak a besüllyesztett vitrinek, szemléltetőbbé, olvashatóbbá a színes magyarázó képek, szövegek és ezek felületén kaptak helyet a megismerésre csábító *All-in One* monitorok.



3. ábra. Az új fehér vitrinek
Fig. 3. The new white showcases

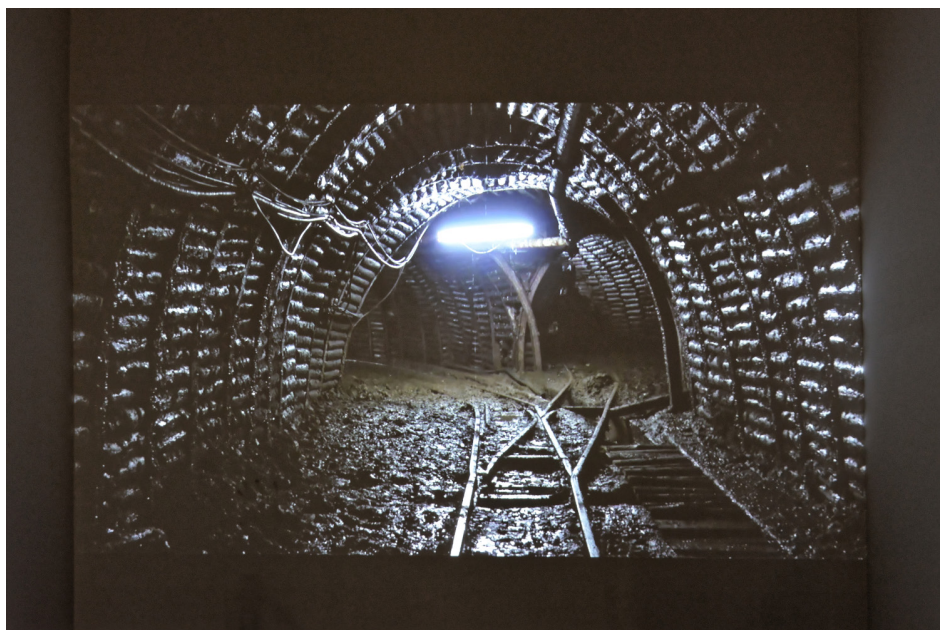
NEM KIÁLLÍTÁS – ÉLMÉNYTÉR

A 21. században egy múzeumnak nemcsak az a feladata, hogy gyűjtse és bemutassa a tárgykörébe tartozó értékeket, hanem fontos tevékenységet folytat a köznevelés és a közoktatás területén is. A Mátra Múzeumban kitüntetett cél, hogy a gyerekek megismerjék a környezetüket, tudatosan éljék a mindennapjaikat és értsék azokat a folyamatokat, amik körülveszik őket, őrizzék a természeti értékeket. Ezt pedig csak akkor érhetjük el, ha rávesszük őket a körülöttük lévő világ megismerésére és tiszteletére. Ezt a célt szolgálja az új bemutatótér. Az érdeklődők megismerhetik a szárazföldi és vízi élővilágot, a miocén tenger mélyét, vagy a vulkán keletkezésének okait, folyamatát. Ellátogathatnak egy bánya „mélyére” ahol a Mátra földtani, geológiai értékeit, ásványkincseit kutathatják. Betekinthetnek az ember természetformáló tevékenységébe, képet kaphatnak arról, hogyan alakult ki a Kárpát-medence mai arculata, s megtudhatják hogyan hat a klímaváltozás az élővilágra, a természeti környezetre. A látogató tehát egy izgalmas földtörténeti időutazáson vehet részt, s közben megismerheti a szárazföldi és vízi élővilágot, a helytörténeti eseményeket és a környezetvédelem jelentőségét.

Mi muzeológusok, múzeumpedagógusok elsősorban tárgyakban gondolkozunk, azokon keresztül, azokat megmutatva adjuk át vagy próbáljuk átadni az ismereteket. Most azonban a tárgyak kissé háttérbe szorultak és csupán „kiegészítői” az intelligens eszközökön megjelenő információknak. Ezek együtt adják a megismerés, tudásszerzés élményét. Ezért mondjuk, hogy nem kiállítást, hanem élményteret építettünk.

IDŐUTAZÁS A MÚLTBÓL A JELENBE

Az élményközpont nyitó egysége egy denevérek által lakott bányajárat hangulatát idézi (4. ábra). Ezen a bányajáraton keresztül érkeznek a látogatók a „Föld gyomrába”, ahol a múlt és jelen összehasonlítására, a különböző tudományos területek megismerésére van lehetőség. A múzeumokban ma már nem igaz az a mondás, hogy „mindent a szemnek, semmit a kéznek”, hiszen az ember minden érzékszervével próbálja befogadni az információkat. Ezért került sor a Mátra jellemző ásványainak tapintható módon történő bemutatására. A lámpafényben megcsillanó hatalmas Gyöngyösoroszból származó kvarc mindenkit arra ösztönöz, hogy megérintse az ásványt, megtapintsa felületét, szemügyre vegye a csillogó kristályszemeket.



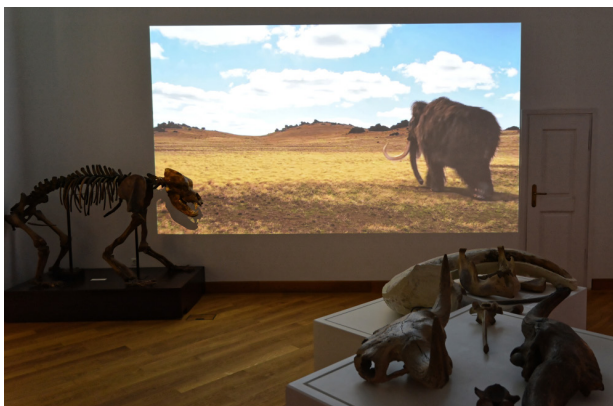
4. ábra. A bányavárat, ahonnan felfedező útra indulunk

Fig 4. The mine from where we set off on a journey of discovery

A föld mélye sok titkot rejt. Iskolás korában talán mindenki volt az aggteleki cseppkőbarlangban, látta a több millió év alatt kialakult oszlopokat, és nehezen tudta elképzelni, hogy ezeket a képződményeket akár államalapító Szent István királyunk is láthatta volna. Egy számítógépes program segítségével jól érzékelhetővé válik a cseppkőképződés lassú folyamata és megértheti a látogató a felszín változásának és a cseppkő képződésének összefüggéseit is.

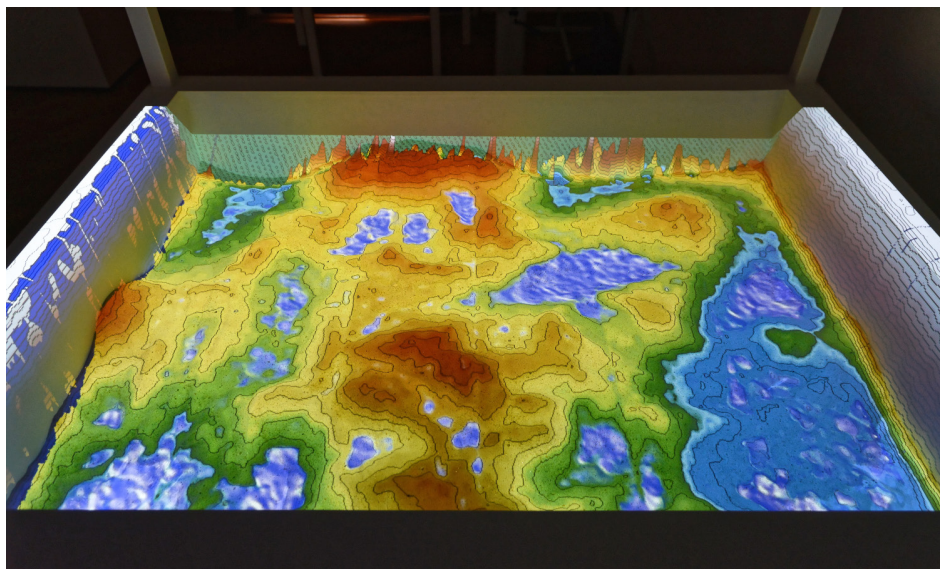
A következő teremben a vendég a miocén tenger világában találja magát. Megtudhatja hogyan alkalmazkodtak az óceánok, tengerek életkörülményeihez a ma élő növények és állatok. Megismerheti a mélytengeri ökoszisztémát, a fény és nyomás változását a tengervizekben, az emberek és a tenger kapcsolatát. A terem másik felében tanúja lehet egy vulkán „kitörésének”, ismereteket szerezhet keletkezésének okairól, folyamatáról, következményeiről és megtudhatja a Föld mely területei aktívak még ma is geológiailag.

A következő, pleisztocén időszakban, a klímaváltozások „történetét” vesszük sorra, s ehhez kapcsolódóan a mai klímaváltozás jelentőségét, ok-okozati összefüggését tárjuk az érdeklődők elé. Itt mutatjuk be a Kárpát-medence mai képeének a kialakulását, a folyóhálózat változását, a lösz felhalmozódását, az ember megjelenését. Egy vonuló mamutcsalád, és a megtapintható, nagyméretű fossziliák teszik élménnyé a nézelődést (5. ábra). A terem központi eleme egy interaktív homokozó asztal (6. ábra). A homokozó a kézzel alakított buckákból igazi domborzatot varázsol. A kiterjesztett valósággal működő asztalon a homok felszínét infrakamera tapogatja le, amit a projektor már szintvonalakkal és színekkel együtt vetít vissza. Így lehet a tálcán hegyeket, tavakat és folyókat kialakítani. A játékot nem csak a gyerekek, de a felnőttek is nagyon kedvelik. Ez az egyik olyan pontja az élménytérnek, ahol lera-gad a látogató, az idősebbeknél visszatérnek a gyermekkori élmények, s minél jobban belemerül a tájépítésbe, annál nehezebben hagyja abba.



5. ábra. Vonuló mamutcsorda

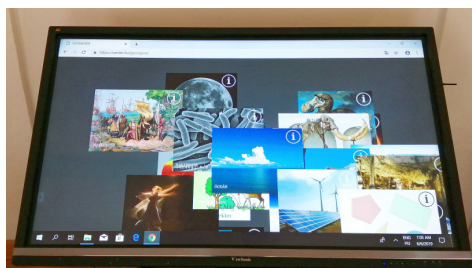
Fig. 5. Herd of migrating mammoths



6. ábra. Interaktív homokozó

Fig. 6. Interactive sandpit

Az utolsó teremben jutunk el napjaink történetéig. A régészeti tárgyak az ember természetformáló tevékenységére mutatnak rá, de ehhez kapcsolódnak azok a számítógépes programok is, amelyek a környezetszennyezésről, illetve ennek ellenpólusaként a tudatos környezetvédelemről szólnak. A felfedező séta végén ismét játékra hívjuk a látogatót. Egy igazán különleges, egyedülálló



7. ábra. Multimédiás asztal

Fig. 7. Multimedia table

multimédiás eszközzel (7. ábra) bűcsúzunk, amelynek az a nem titkolt feladata, hogy összefoglalja azokat az ismereteket, amelyeket a négy teremben közvetítettünk a látogató felé. Célja, hogy a megjelenő képek segítségével egységben láttassa az egész élményteret, ezen keresztül pedig rávilágítson a természettudomány és más tudományágak közötti összefüggésekre.

ÉLMÉNYPEDAGÓGIA A MÚZEUM FALAIN BELÜL

Az élményszerű ismeretszerzést a projekt során kiépített multimédiás eszközök, 9 projektor, 4 intelligens tábla, interaktív és multimédiás terepasztalok biztosítják. A tabletek és az *All-in One* számítógépek az egyéni „felfedezésekben” nyújtanak segítséget. A kísérletekre épített órák, az egyéni megfigyeléseken alapuló feladatok, a játékos programok, a gyerekek érdeklődését kívánják felkelteni a körülöttük lévő környezet iránt, hogy ezt követően a családi napokon, vagy egyéb rendezvényeken már szüleikkel együtt térjenek vissza hozzánk, s szerezzenek elmélyültebb tudást.

A foglalkozások 2019. február 1-én kezdődtek. A projektben Heves megyéből összesen 21 oktatási intézménnyel írtunk alá együttműködési megállapodást, amelyek közül 14 Gyöngyösön kívüli települések iskolája. Ez a több, mint 5000 tanuló 26 hónapon keresztül rendszeresen részt vesz a foglalkozásokon, amelyek részben múzeumpedagógiai órák, részben szakkörök, részben pedig nyári táborok (8. ábra).



8. ábra. Múzeumpedagógiai foglalkozások az élménytérben

Fig. 8. Museum pedagogical sessions in the experience space

Célunk, hogy azok az általános- és középiskolás tanulók, akik részesei ennek a programnak olyan ifjú emberekké váljanak, akik a természeti értéket felismerik, akik a természettudományok iránt fogékonyak lesznek – így pályaválasztásuk

során a tudományos és mérnöki területeket helyezik előtérbe –, környezettudatos életmódot folytató felnőttekké válnak, akik képesek továbbadni ismereteiket és a bennük kialakult szemléletmódot a későbbi nemzedéknek.

KÜLDETÉSÜNK

A Magyar Természettudományi Múzeum Mátra Múzeuma évi több mint 50 000 fős látogatói számával Gyöngyös legjelentősebb kulturális és turisztikai csomópontja. Az elmúlt 5 évben 2700 múzeumpedagógiai és közművelődési tevékenység valósult meg, amelyek között vetélkedők, múzeumpedagógiai órák, családi napok és táborok is nagy számban voltak. Több mint 77 000 látogató érkezett csak ezekre a programokra, amelyek célja a természettudományok megismertetése, népszerűsítése volt. Küldetésnyilatkozatunknak megfelelően a természeti környezet kutatásával és feldolgozásával hozzá kívánunk járulni a biológiai és geológiai sokféleség megismeréséhez és megőrzéséhez. Fontos szerepet akarunk betölteni a jövőben is az iskolán kívüli ismeretátadásban, minden korosztályt illetően, így biztosítva az élethosszig tartó tanulás lehetőségét is. Ehhez pedig ez az újszerű, élményalapú ismeretszerzés adja az alapot.

New experiences in the Mátra Museum

B. GÁL Edit

*Mátra Museum of the Hungarian Natural History Museum,
Kossuth Lajos utca 40., H-3200 Gyöngyös, Hungary
E-mail: baryne.gal.edit@nhmus.hu*

Abstract – In 2018, by means of the grant EFOP-3.3.6-17 „Knowledge from experience – Naturally in the Mátra Museum” we had the opportunity to renovate the old paleontological and mineralogical exhibition halls of the Mátra Museum of Gyöngyös as well as creating a new, interactive educational space. This will allow us to give hands-on experience in learning about these fields of science. The novel approach makes exploration a real adventure, not only for the students participating in the programme, but also for older age groups.

Key words – Mátra Museum, grant, interactive experiential space, natural sciences, adventure pedagogy