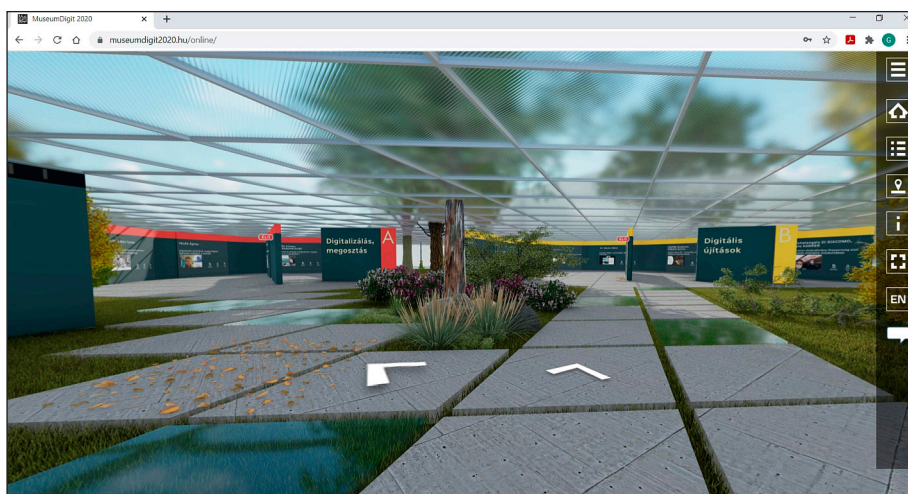


Schlay Georgina

## Egy konferencia töredékei

### MuseumDigit 2020

Az idei konferenciaszezon más volt, mint az eddigiek. Ugyan a személyes szakmai találkozókra kevésbé volt lehetőség, ennek ellenére viszont a pandémia kezelése, az ökológiai problémák és az aktívabb digitális jelenlét kihívásai miatt még inkább előtérbe került a szakmai kapcsolatok és az intézményi együttműködések fontossága. A MuseumDigit 2020 (november 26–27.) online konferencia előadásai és kerekasztal-beszélgetései rávilágítottak a nemzetközi múzeumi élet aktuális kérdéseire, valamint számos jó gyakorlatot ismerhettünk meg.



*Digitális pavilonok*

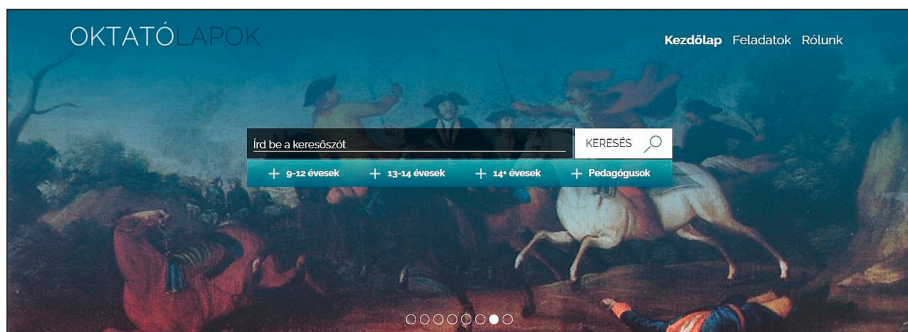
A konferencia ideje alatt valós idejű beszélgetéseket lehetett meghallgatni, a már jól ismert Zoomon keresztül. A bőséges számú videókat pedig izgalmas környezetben pillanthattuk meg a belépés után. A konferencia helyszínének hagyományosan helyet adó Magyar Nemzeti Múzeum díszterme helyett virtuálisan felépített pavilonok fogadták a résztvevőket. Négy pavilonban kerültek elhelyezésre a tematikusan csoportosított YouTube-videók, az előre felvett videókat a saját tempónkban, érdeklődésünknek megfelelően böngészhetjük. A továbbiakban az „A” pavilon – *Digitalizálás, megosztás* néhány előadásának összefoglalása olvasható.

*Czékemány Anna* színháztörténész, a Petőfi Irodalmi Múzeum Múzeumpedagógiai és Felnőttképzési Főosztályának vezetője a *Kapocs* elnevezésű összegyűjteményi projektet mutatta be az érdeklődőknek. A projektben összesen hat közgyűjtemény, a Szépművészeti Múzeum és a szervezetileg hozzá tartozó Magyar Nemzet Galéria, a Magyar Nemzeti Múzeum, a Petőfi Irodalmi Múzeum, az Országos Széchényi Könyvtár és a Magyar Nemzeti Levéltár, valamint a Digitális Pedagógiai Módszertani Központ vett részt. Az együttműködés keretében a *Kapocs – összközgyűjteményi legó* című virtuális kiállítás<sup>1</sup> „megnyitása” mellett kiadásra került a *Kapocs – Közgyűjtemények új szerepben* című online kiadvány<sup>2</sup>. Az előadó bepillantást engedett az együttműködés részleteibe, valamint a kiállítás létrehozásának hátterébe. A rövid videóból megtudtuk, hogy a kiállításhoz a Thinglink nevű platformot használták. A saját honlapba is beágyazható, sokoldalúan felhasználható és a kiállítási felületet egyedire szabható program ingyenesen használható, segítségével három hét alatt készítették el a reformkort és az 1848-as forradalom eseményeit bemutató virtuális tárlatot. A háttérben pedig létrehoztak egy olyan metaadat-struktúrát, amely segítségével az oktatásban felhasználható adatokat egységesen lehet jelölni, használatával a pedagógusok például a tantárgyi kapcsolódás, korosztály, vagy a NAT szerint szűrhetik a tartalmakat. Ugyanezek a metaadatsablonok jelennek meg kiemelve az online kiadványban is. Ahogy az előadó hangsúlyozta, a kiadvány nagy erénye, hogy olyan online felületek is összegyűjtésre kerültek benne, amelyek interaktivitásukkal a diákok digitális kompetenciáit is fejlesztik.



Csonka Laura, a Magyar Nemzeti Levéltár levéltárpedagógus munkatársa az *Oktatólapok*<sup>3</sup> elnevezésű új oktatási szolgáltatást mutatta be előadásában. A levéltári online felület a Közgyűteményi Digitalizálási Stratégia (KDS) keretében valósult meg 2020 nyarán. Kialakításának célja az volt, hogy egy helyen és bárki számára elérhető módon gyűjtsek össze a közoktatásban használható gyűjteményi anyagokat, ezáltal segítve a digitális oktatást.

A felület kialakítása során törekedtek az élményszerűsége és a gyors használatra, így a témakörök és az interaktív feladatok kialakítása a Nemzeti Alaptantervhez igazodik, a pedagógusok különböző szűrők segítségével találhatják meg a diákjaik számára megfelelő tartalmakat. Eddig nyolc témakör került fel a honlapra, ebben helyet kaptak a korábbi projektekben készített, valamint a tavasszal készített digitális oktatási anyagok is. Az előadás során részletesen bemutatásra kerültek a különböző típusú feladatok, a tipikusnak mondható szövegértés mellett megjelennek „nézz utána” és „képkeresés” típusú kihívások is, valamint nyomtatható feladatlapok is elérhetőek, például esszéíráshoz. A készítők a feladatokat összekapcsolták a levéltári adatbázisrekordokkal, ezáltal a diákok szövegértési és digitális kompetenciái észrevétlenül fejlődnek. Végül tippet is kaptunk, hogy milyen ingyenes programot érdemes használni hasonló tartalmak kialakításához: a Learningapps<sup>4</sup> segítségével is alakítottak ki feladatokat, ugyanis így a használók számára lehetséges az önellenőrzés, nincs szükség tanári visszajelzésre.



Erdős Emese és Löwensohn Enikő, a Magyar Nemzeti Filmarchívum munkatársai közösen mutatták be, hogy milyen platformok és projektek léteznek jelenleg arra vonatkozóan, hogy a digitalizált magyar filmek elérhetőek és használhatóak lehessenek a közoktatásban. Az *Alapfilmek*<sup>5</sup> nevet viselő oldal célja, hogy összegyűjtse és élményszerűen mutassa be a magyar filmtörténeti munkákat. A szubjektív és elsősorban a közoktatásban felhasználható filmeket tartalmazó válogatásban szerepelnek híres magyar filmek, kultfilmek, de titkos tippek is. Jelenleg 402 film található meg a gyűjteményben, a kezdetektől 2019-ig. Ahogy arra Erdős Emese rávilágított, ugyan a filmarchívumban 22 ezer film található, melynek csak töredéke került be az Alapfilmek közé, még így is igen terjedelmes a válogatás. Az oldalt felhasználóbarát módon alakították ki, például az egyes filmtípusokat

szinkódolták, minden filmet címkékkel láttak el. Az átláthatóság érdekében minden filmhez egységes szócikkek készültek filmes szakírók közreműködésével. A bemutató szövegekben röviden kifejtésre kerül, hogy az adott film miről szól, mitől különleges, hogyan készült, hol a helye a filmtörténetben, valamint egy különleges jelenet is kiemelték az alkotásból. A készítő az oldallal széles közönséget szeretnének megszólítani, így a filmjelenetekből készített GIF-ek segítségével ragadják meg egy-egy film hangulatát. A szöveg mellett fotogalériák is összeállításra kerültek a filmekhez: jelenet- és werkfotók, díszlet- és jelmeztervek kerülnek bemutatásra, az online elérhető filmek felé pedig linkek mutatnak. Erdős Emese oktatási referens mutatta be a KDS keretében létrehozott *Klassz* programot<sup>6</sup>, amely az Alapfilmekre épül, a felületen ötleteket, segédleteket, útmutatókat, feladatokat kínál a pedagógusoknak. Jelenleg az online tartalmakra fókuszálnak, például 2021-ben középiskolások számára GIF-készítő pályázatot fognak hirdetni. A program Spotify-műsorlistájában pedig meghallgathatóak a kultikus magyar alkotások filmzenéi.

The screenshot shows the 'Alapfilmek' website interface. At the top, there is a navigation bar with the logo 'Alapfilmek' and the text 'Mi ez? Alapfilmek Klassz program'. Below the navigation bar, there is a search bar and the logo for 'NEMZETI FILMTÖRTÉNETI MŰHELY SZABÓ FOLYÓIRAT FILMARCHIVUM'. The main content area features a large image of a film still from 'Az Aranyember' (1918). To the right of the image, the title 'AZ ARANYEMBER' is displayed, along with the year '1918'. Below the title, there is a short description: 'Jókai Mór klasszikusának első feldolgozása egy sokadik elvesszettnek hitt némafilmen, Korda Sándor rendezésében.' Below the description, there are several buttons: 'némafilm', 'Korda Sándor', 'adaptáció', 'virágszírozás', and 'felajánlott'. Below the main content area, there is a timeline interface with a search bar and a list of search results. The search results include 'DOKUMENTUMFILM', 'JÁTÉKFILM', 'ANIMÁCIÓ', and 'RÖVIDFILM'. The timeline shows years from 1911 to 1920, with a search bar above it.

*Telek Ágnes*, a Budapest Főváros Levéltárának (BFL) munkatársa a nemzetközi Timemachine projektet, valamint az ehhez kapcsolódó tevékenységüket mutatta be. A BFL az Arcanum Adatbázis Kft.-vel együttműködve megvalósította, hogy a digitalizált iratokat és térképeket ne csak online tegyék elérhetővé: a térképek<sup>7</sup> georeferáltan kerülnek közzétételre, az iratok pedig a térképes felület segítségével térben is elhelyezve, ezáltal kontextussal és egymással összekötve jelennek meg a virtuális térben. Például egy, a térképen kiválasztott épület adatlapja tartalmazhat digitalizált levéltári iratokat (tervrajz, zsidó összeírás stb.), de képeslapok és fényképek is kapcsolódhatnak hozzá, illetve nemsokára felkerülnek olyan 3D-modellek is az épületekről, melyeket építészhallgatók készítettek a régi tervek alapján.<sup>8</sup> A videó zárásaként az előadó kedvcsinálóként bemutatott két másik, a Timemachine projekt keretében működő programot: a videójátékokat készítő Ubisoft olyan virtuális sétát készített, amellyel bejárható az ókori Egyiptom;

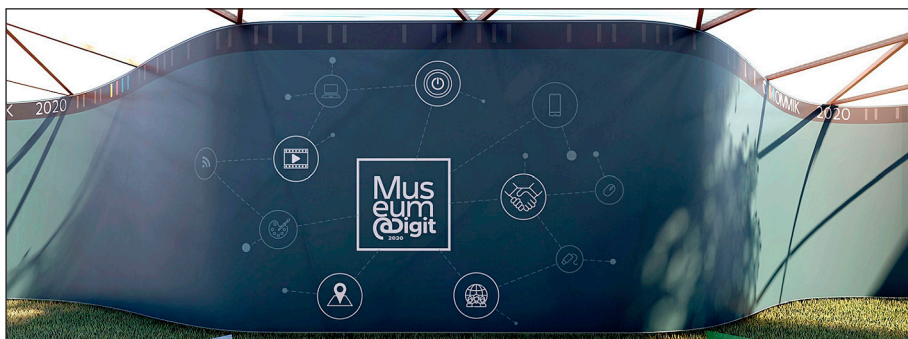


Utrechtben pedig saját okoseszközre is letölthető AR-alkalmazás (augmented reality vagy kiterjesztett valóság) segítségével lehet séta közben előhívni egy-egy városrész vagy épület történeti dokumentációját.

Az ismertetett előadások csupán rövid ízelítőül szolgálnak a MuseumDigit 2020 bőséges programjából, a regisztráció során kapott belépési adatokkal viszont továbbra is elérhetőek a videók a MuseumDigit honlapján.

## Jegyzetek

1. <https://www.thinglink.com/scene/1362022105612288001> (2020.12.03.)
2. <https://issuu.com/petofiirodalmimuzeum/docs/kapocs> (2020.12.03.)
3. <https://oktatolapok.mnl.gov.hu/> (2020.12.03.)
4. <https://learningapps.org/> (2020.12.03.)
5. <https://filmarchiv.hu/hu/alapfilmek> (2020.12.03.)
6. <https://filmarchiv.hu/hu/alapfilmek/klassz> (2020.12.03.)
7. <https://mapire.eu/hu/> (2020.12.03.)
8. <https://hungaricana.hu/hu/adatbazisok/budapest-idogep/> (2020.12.03.)



*MuseumDigit 2020 konferencia az online térben*