

A pályázat részletes leírása

Online játékok a Semmelweis Orvostörténeti Múzeum múzeumpedagógiai programjában

Az elmúlt években alapvető változás következett be a Semmelweis Orvostörténeti Múzeum, Könyvtár és Levéltár (SOM) tudományos és közművelődési stratégiájában, ami a célközönség markáns kiszélesítésével járt. A *korábbi* múzeumpedagógia elsősorban az egészségügyi szakiskolák diákjait és az egyetemi hallgatókat célozta meg, mivel ragaszkodott a medicinatörténet oktatásához, ami a 3-16 éves korosztály számára nehezen volt tanítható. Az *új múzeumpedagógiai koncepció* ezzel szemben minden korosztálynak kínál programot. Mindez természetesen a SOM közművelődési programjának módosulásával is járt. Az egészségre nevelés jegyében előtérbe került a személyi higiénia, a tudatos táplálkozásra és az egészséges életmódra nevelés, a tudomány- és egészségügy-történeti témák pedig ezekkel összefüggésben jelennek meg. Az időfoglalommal még nem rendelkező óvodások és kisiskolások a személyes higiénia mindig időszerű kérdései köré épülő foglalkozásokon vehetnek részt, az általános és középiskolás csoportok pedig a dohányzás- és drogpreevenció mellett már történeti témájú órákra is jelentkezhetnek. Megismerhetik elődeink mindennapi életének egészségügyi vonatkozásait, hogy miként hatott az egészségkultúra fejlődésére a visszatérő járványok pusztítása, az anatómia fejlődése, az egészségügy intézményes kereteinek kialakítása, az urbanizáció és lakásviszonyok megváltozása, a testkép és a testhez való viszony formálódása, a táplálkozás és a higiénias körülmények átalakulása. Az új stratégiai koncepció szerinti múzeumpedagógiai program eredetileg a TÁMOP – 3.2.11/10/1/KMR keretén belül valósult meg.

Nívódíjpályázatunkat a SOM ilyen módon átalakított általános múzeumpedagógiai programjának foglalkozásaira épülő online játékokra nyújtjuk be. A játékok elérhetőek a <http://www.eletmodszertar.hu/games> címen.

Az online játékok kidolgozását az interaktív média alkalmazások múzeumi oktatásba történő bevonásának igénye inspirálta. A kiépített dinamikus weboldal megkönnyíti a múzeumi foglalkozások előtti és utáni kommunikációt a pedagógusokkal és diákokkal, lehetővé teszi tananyagok, előadások megosztását, illetve közvetlen hozzászólásokon keresztül a munka folyamatos értékelését is. Az otthoni, önálló tanulás ösztönzése, valamint a múzeumi oktatás és az iskolai tanórák összekapcsolása céljából készültek el a honlapon közzétett játékok.

Az online játékok nagy népszerűsége adta az ötletet az élményalapú tanulás újszerű eszközének választásához, melyben a játékosok a hagyományos ismeretátadástól eltérő módon, könnyebben megszerezhető és mélyebben rögzülő tudáshoz jutnak. A világhálón elérhető számítógépes játékok gyorsan és korlátlanul terjeszthetők, a hozzáférést nem korlátozza sem példányszám, sem országhatár. Emellett a flash-játék a fiatalok által izgalmasnak és érdekesnek tartott interaktív grafikus felületet biztosít, melynek motiváló ereje

jelentős. A mai diákok már kivétel nélkül „digitális bennszülöttek” (*digital natives*), számukra az információs technológia világa hétköznapi és ismerős, így saját nyelvükön beszélhetünk hozzájuk, könnyebben felkelthetjük és fenntarthatjuk érdeklődésüket. A játékos tanulás egyetlen feltétele, az internetkapcsolat ma már szinte minden otthonban, iskolában, könyvtárban elérhető. A mobil technológia – okos telefonok és táblaszámítógépek – terjedésével pedig a jövőben várhatóan még szélesebb körben hozzáférhető lesz.

A nívódíj pályázatra benyújtott játékok a következők:

1. Kcalkulátor
2. Összhangban a fogakkal
3. Czifra palota

1. Kcalkulátor

A *Kcalkulátor* a SOM egészséges táplálkozáshoz kapcsolódó múzeumpedagógiai foglalkozásához készült.

A játékot az olvasni tudó gyerekektől kezdve a felnőttekig, valamennyi korosztály számára ajánljuk: a táplálkozás mindenkit érint, a helyes táplálkozás elsajátítása soha sem késő. A *Kcalkulátor* megfigyelésre, tudatos életvitel kialakítására, étkezésünk átgondolására készíti a felhasználót. A játékos egy hétre előre, (vagy hét közben napról napra) folyamatosan állíthatja össze étrendjét a megadott ételek segítségével. Az élelmiszerek kiválasztásánál arra törekedtünk, hogy az ételek és az italok a mindennapos táplálkozás során gyakran előfordulók legyenek; olyanok, amelyekkel egy átlagos háztartásban, iskolai menzán vagy vendéglőben általában találkozunk.

Az étkezések számának meghatározásánál a napi hármasság tagolást vettük figyelembe (reggeli, ebéd, vacsora). Az ebéd, a szokásos előétel, főétel, desszert kategóriákra tagolódik. Mindhárom étkezéshez italválasztási lehetőség is tartozik. A választási kategóriák mindegyike tizenöt-tizenöt elemet tartalmaz. A táplálkozáshoz kiválasztott élelmiszerek egyenként rendelkeznek energiatartalom-, fehérje-, szénhidrát-, és zsírtartalommal. Ezek az adott élelmiszere vonatkozóan, valamint napi és heti bontásban is jelzik az adott értékeket a játékosoknak. A mutató az összesített adatok alapján különböző színekkel jelöli, hogy az adott menü vagy élelmiszer túl kevés (sárga), ideális (zöld) vagy túl sok (piros) tápértéket tartalmaz. A hozzáadott menüelemek visszavonhatók, és kedvezőbb tulajdonságúra cserélhetők, így sarkallva a játékost a megfelelő komponensek kiválasztására.

Az étlap összeállításánál nem csak arra ügyeltünk, hogy a mindennapi táplálkozás során gyakran előforduló ételek kerüljenek a listába, hanem, hogy azok egészségesek is legyenek. A recept gombra kattintva a játékos elolvashatja a kiválasztott étel elkészítési módját, továbbá lehetősége van a heti menü kinyomtatására és e-mailen való továbbítására is. A *Kcalkulátorhoz* tartozó, különálló recept gyűjtemény az eletmodszertar.hu *Recepttár* oldalán érhető el. Ide a felhasználók szabadon feltölthetik saját receptjeik leírását és fényképét.

2. Összhangban a fogakkal

Összhangban a fogakkal játékunkat a legfiatalabb korosztálynak szántuk: a már olvasni tudó óvodásoknak és általános iskolás gyerekeknek. A játék során egy kilenc tagú gyerekkórust kell meggyógyítani. A kis énekesek – egy kivételével – szomorúak, és csak köhécselnek, amikor a kurzorral rájuk mutatunk. Egy-egy kórustagra kattintva kiderül, hogy mindannyian valamilyen fogbetegségben szenvednek. Az adott szájhygiéniai problémát érintő három kérdésre válaszolva a játékos meggyógyítja a kórustagot, aki ezután már vidáman énekel. A kérdések a helyes szájpolási szokásokra, eszközökre, fogbetegségekre és azok megelőzési módjaira vonatkoznak. A dal egyre színesebbé válik, ahogy egyre több gyerek kapcsolódik be az éneklésbe. A játék során Annától, az egészséges fogú kislánytól kérhetünk segítséget a feladatok megoldásához. A helyes válaszokkal pontok gyűjthetők, majd a játék végén a legügyesebbek egy ranglistára kerülnek felhasználónevükkel, játékidjükkel és elért pontszámaikkal.

3. Czifra palota

A *Czifra Palota* ismeretterjesztő történelmi játék a legösszetettebb és legkomolyabb a bemutatott kínálatból. 14 éves kortól ajánljuk az érdeklődő gyerekeknek és felnőtteknek egyaránt.

A program az „*Ahogy nagyszüleink hajdanán laktak*” című heti szakkörhöz készült, melynek résztvevői a 19. sz. végi Budapest különböző társadalmi rétegeinek – munkás, polgár, nagypolgár – mindennapi életébe nyerhettek bepillantást. A foglalkozások keretében a diákok megismerhették a város lakóit körülvevő bútorokat, használati tárgyakat, viseleteket, az egyes társadalmi rétegek mindennapi tevékenységét, teendőit, szokásait.

A *Czifra Palota* a századfordulón élő, előkelő városi polgárok és cselédek életmódját emeli ki. Bemutatja a polgári palota lakóinak egészségkultúráját, feltárja, hogy milyen körülmények közt éltek, mit viseltek, milyen feltételei voltak a higiénának, tisztálkodásnak, hogyan takarítottak, mostak, mivel táplálkoztak, milyen színtereken és milyen illemszabályok szerint zajlott a társas érintkezés.

A játékban szereplő palotát a SOM Török utcai könyvtárépületéről mintáztuk. A virtuális térbe emelt létező múzeumi épület, mint gigantikus műtárgyegyüttes jelenik meg a játék felépítésében: a szintekről készült alaprajzok vázolják föl a szereplők digitális életterét. Ezzel részben magukat a múzeum tereit beszélgetjük egy újrakonstruált valóságban, amely ugyan fiktív szereplőkre épül, azonban a szereplők élettere és életmódja történetileg hiteles képet nyújt a századforduló nagypolgári háztartásának mindennapjairól. Így válik eggyé a játék keretei között az épület (mint műtárgy), a valóságos (és aprólékos) történelmi ismeretek átadása, és a fikció.

A szabályok megismerése után hat karakter közül választhatnak a játékosok, akik a kiválasztott szereplő napi feladatainak elvégzésében vesznek részt. Egy-egy ilyen feladat

megoldása után a karaktert a Czifra palota alaprajzán haladva lehet eljuttatni a következő napirendi pont helyszínére. A feladatok helyes megoldásával a játékosok pontokat gyűjtenek, melyek összpontszáma a játék végén karakterenként vezetett ranglistára kerül. A Segítség gombra kattintva nemcsak a részfeladatok megválaszolásához kapnak útmutatást a játékosok, hanem hasznos információkhoz is hozzájuthatnak.

A történet az 1900-as év egyik kora tavaszi napján játszódik. Valamennyi szereplő teendői, feladatai egyetlen nap eseményei körül forognak, mégis teljesen eltérnek egymástól. A karakterek mindegyike egy társadalmilag determinált életmód megismerésére alkalmas. A Czifra család tagjai közé tartozik Albert a ház ura, felesége, Eugénia asszony és nagylányuk, Helén. Albert napja során láthatunk férfiakkal szóló sajtót, reklámokat, és férfi viseletet; valamint bepillantunk levelezésébe, üzleti ügyeibe, részvényeibe. Felesége, Eugénia személyén keresztül megismerhetjük a háziasszonyok napirendjét, a századforduló női divatját, hölgyeknek szóló magazinokat, a télikert növényeit, illetve nyomon követhetjük egy vacsora megszervezésének körülményeit. Czifra Helén karaktere a korabeli illemszabályok, szórakozás, udvarlás, levelezés megismerésére ad lehetőséget. Bemutatja, mit sportoltak, hogyan öltöztek a divatos hajadonok, hogyan illett viselkedni a színházban, a bálokon vagy a parkban.

A cselédek közül választható Posztos Antal inas és felesége Gulyás Etelka szakácsnő, illetve Angyal Vilma, a szobalány. Antal mindennapi teendői közé tartozik a fűtés, cipőpucolás, ajtónyitás, az evőeszközök, lámpák és festmények tisztán tartása. Megismerhető többek közt a központi fűtés működése, az úri szoba lakberendezése és a századforduló világítási technikái. Gulyás Etelka karaktere mutatja be a táplálkozási szokásokat, a konyha, a kamrák és a pince felszereléseit, de olvashatunk korabeli recepteket és álláshirdetéseket is, illetve megtudhatjuk honnan származnak a fűszerek. Angyal Vilma napja során megismerhetjük a női szalon berendezését, a vacsoraasztal terítésének szigorú etikettjét, továbbá válogathatunk a századfordulón megjelent folttisztítási praktikák és társkereső hirdetések közül.

A játékok a digitális technológiák múzeumpedagógiai felhasználásának első fázisaként születtek meg, jövőbeli céljaink közt szerepel a további, modern technikára épülő – és így a fiatalok érdeklődésére számot tartó – programok kidolgozása, mobil informatikai eszközök használata, érintőképernyős vagy akár mozgásvezérelt alkalmazások fejlesztése.