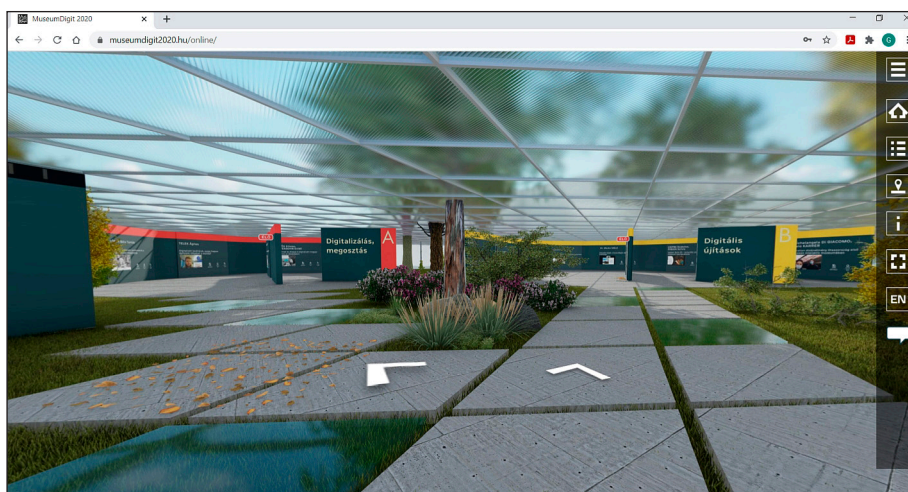


Schlay Georgina

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

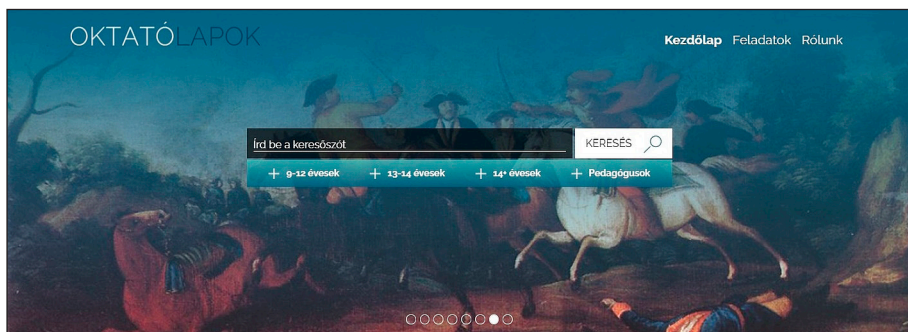
A konferencia ideje alatt valós idejű beszélgetéseket lehetett meghallgatni, a már jól ismert Zoomon keresztül. A bőséges számú videókat pedig izgalmas környezetben pillanthattuk meg a belépés után. A konferencia helyszínének hagyományosan helyet adó Magyar Nemzeti Múzeum díszterme helyett virtuálisan 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 Nemzeti 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 kiállítás¹ „megnyitása” mellett kiadásra került a *Kapocs – Közgyűjtemények új szerepben* című online kiadvány². 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*³ 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 Learningapps⁴ 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*⁵ 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* programot⁶, 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'. On the right, there is a search bar and the logo for 'NEMZETI FILMTÖRTÉNETI MŰHELY MŰKÖDŐTÁRSASÁG 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, followed by a short description: 'Jókai Mór klasszikusának első feldolgozása egy sokadik elvesszettnek hitt némafilmen, Korda Sándor rendezésében.' Below the description are several buttons: 'némafilm', 'Korda Sándor', 'adaptáció', 'virákszöveg', and 'felajánlott'. Below the main content, there is a timeline interface with a search bar and a list of search results. The timeline shows years from 1911 to 1920. The search results include 'DOKUMENTUMFILM', 'JÁTÉKFILM', 'ANIMÁCIÓ', and 'RÖVIDFILM'. The search results for 'Az Aranyem...' are highlighted.

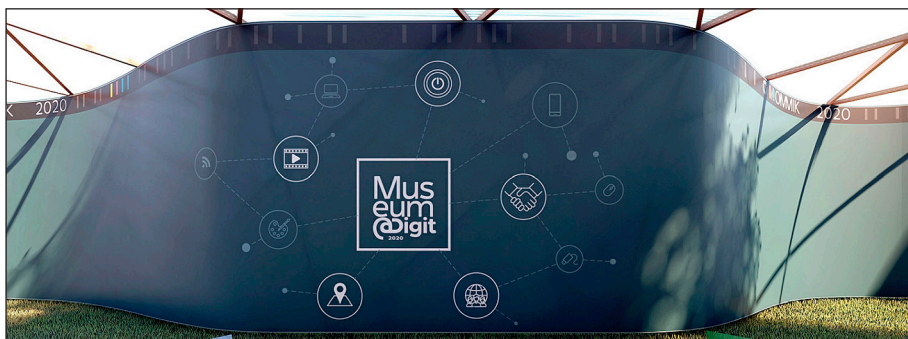
Telek Ágnes, a Budapest Főváros Levéltárának (BFL) munkatársa a nemzetközi Timemachine projektet, valamint az ehhez kapcsolódó tevékenységüket mutatta be. A BFL az Arcanum Adatbázis Kft.-vel együttműködve megvalósította, hogy a digitalizált iratokat és térképeket ne csak online tegyék elérhetővé: a térképek⁷ 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 tervdokumentumok alapján.⁸ 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