

INTERAKTÍV JÁTSZÓSAROK

AZ ORSZÁGOS SZÉCHÉNYI KÖNYVTÁR

„CSILLAG A HOLLÓ ÁRNYÉKÁBAN” CÍMŰ KIÁLLÍTÁSÁHOZ



Az országos Széchényi Könyvtár a reneszánsz év jegyében rendezett nagykiállítása alkalmából először szervezett múzeumpedagógiai foglalkozásokat a látogatók számára. A kezdeményezés sikerét mi sem mutatja jobban, minthogy a sorban következő nagykiállításon szintén megjelentek az interaktív játszószarkok, mind a kisebb mind a nagyobb korosztályok számára. A csoportos foglalkozásokat és a kiállítás szerves részét képező játszószarkokat az alábbiakban Drinóczky Viktória múzeumpedagógus mutatja be:

Gyakorló pedagógusként kedvelem a gyerekekhez közel álló módszereket, érdekelnek az új szelek a pedagógiában. Talán azért kezdtem múzeumpedagógiával foglalkozni, mert gyermekkorom iskolai kirándulásainak múzeumlátogatásából én is csak a lábfájásra emlékszem, mint oly sokunk. Nagyon fontos volt számomra, hogy ezt a kiállítást megtekintve a gyerekek sokféle élménnyel gazdagodva távozzanak.

Kiállításunk játszószarkait elsősorban egyéni látogatóként érkezett családoknak szántuk, arra gondolva, hogy a szülők és különböző korosztályú, érdeklődésű és karakterű gyermekeik együtt játszhatnak, és a kiállítás megtekintése előtt az aktívan cselekvő játék során tanulhassák meg a bemutatott tárgyakkal kapcsolatos alapinformációkat.

A közönségkapcsolati célunk az volt, hogy a gyerekekkel érkező családok a gyerekek számára megfelelő információkhoz, élményekhez juthassanak, közösen játszva, tevékenykedve. Az oszlopokon elhelyezett plakátok tartalmazták a feladtleírásokat, az alapinformációkat és képeket, amelyek eredetije így a kiállítás megtekintése során már ismerősként köszönhetett a gyerekekre. A játszószarkok jól felhasználhatók voltak iskolai csoportok és szervezett hétfégi csoportok múzeumpedagógiai foglalkozásaihoz is. A két korosztálynak készült Gyerek-kalauz feladtlapok a játékszarkok élményeire alapozva vezették be az ifjú látogatókat a kiállítóterbe.

Pedagógiai célunk volt a magyarországi reneszánsz kor megidézése, jellegzetes szereplőinek kiemelése, a kódexkészítés – köztük Mátyás király korvináira helyezve a hangsúlyt – munkafolyamatainak, anyagainak és eszközeinek megismertetése, szemléltetése és bizonyos részecinek alkotó kipróbáltatása, valamint a reneszánsz

kódexek sajátosságainak bemutatása. A játszó-sarkokban a különböző tevékenységekhez tartozó alapinformációkat plakátok közölték. Fontos volt még a kiállítás, múzeumlátogatás élménnyé emelése, a gyerekekben és szüleikben a látogatáshoz kötődő pozitív attitűd kialakítása.

JÁTSZÓSAROK BEMUTATÁSA

1. Báb és jelmez-sarok – Mátyás reneszánsz udvara

A Mátyás Graduale, és más kódexek képeit felhasználva készültek a bábok, amelyek a mese- és mondabeli Mátyás alakját idézték meg, akit már az óvodások, kisiskolások is ismernek: Mátyás, Beatrix királyné, udvarhölgyek, nemes urak, szegény ember, udvari bolond, a fekete sereg egy zsoldosa, kódexmásoló szerzetes és Vitéz János.

Jelmezek felpróbálásával is „megérkezhetnek” a látogatók a reneszánsz korbá, melyek szintén a korabeli ábrázolások alapján készültek (udvarhölgyek ruhái, királyi és királynői palást, szerzetesi csuha, a világi őrnök, a patikus, a nyomdász ruhája)

Az oszlopokon korabeli ábrázolások láthatók a királyról és a királynéről, az udvar embereiről, ezek alapján készültek a bábok. Lefóliázott lapokon elkezdett történetek, mesék vannak, amelyeket a látogató gyerekek szüleikkel elbábozhatnak, és a saját fantáziájuk szerint fejezhetnek be, majd a lapot megfordítva megismerhetik az eredeti befejezést.

2. Kódexmásoló műhely

Írnokká változhatnak a gyerekek, jelmezeket ölthetnek magukra és írópadba ülve (amely az iniciálén láthatóhoz hasonló) kipróbálhatják az írnok nehéz feladatát, lúdtollat tintába mártogatva „kódexlapot” írhatnak, folytathatnak, amelynek folyamata betűmintákkal lépésenként leírva látható a plakáton ábrázoltakkal.

A tapintható részen két korvina-másolatot, egy bőr- és egy bársonykötéset tapinthatnak, és hasonlíthatnak össze egymással, és a mai könyvekkel.

3. Díszítő műhely

A gyerekek miniatórrá, illuminátorrá válva díszíthetik a megírt kódexlapot. Korabeli rajzpadba ülve, ruhát



öltve másolhatnak vagy találhatnak ki új díszítéseket a megkezdett „kódexlapjukra”. A falakon az iniciálék, díszítések, szegélyek, címerek láthatók felnagyított képeken, amelyek a kiállításon eredetiben is megkeresendők.

4. Könyvtár: A dobozokban elhelyezett különböző témájú könyveket kell a gyerekeknek általuk kitalált szempontok alapján a polcokra rendezni. Cél, hogy a gyerekek maguktól rájöjjenek a főbb csoportokra: meseregények, mesék, versek, ismeretterjesztő művek, lexikonok. A körülvevő falon néhány információt olvashatnak a könyvtárról, képekkel. Megtudhatják hogyan tárolták a korvinákat.

Kooperatív társasjáték: Asztali táblás játék. A négy mesternek: patikus, bőrműves, írnok, festő egyszerre

kell Budára, Mátyás udvarába érniük, hogy együtt könyvet készítsenek. A hagyományos társasjátékok vesztes–nyertes elve helyett, együttműködésre van szükség ahhoz, hogy egyszerre érkezhessenek a célba, Budára.

5. Patika: A körpolcokon üvegedényekben gyógynövények és festékalapanyagok, amelyeket szabad megszagolni, tapintani, nézegetni. A patikus jelmezét magukra öltve a feladat: szétválogatni a gyógyító füvet, a festékalapanyagoktól. A válogatásban segít eddigi tudásuk, jónéhány gyógynövényt ma is használunk (ismerjük az illatát), vagy a plakát, amely egy színes kódexoldalon magyarázza a különböző színű festékek alapanyagait.

6. Nyomda: A gyerekek a guminyomdával való játék során tapasztalhatják meg a nyomtatás hasznát, gyorsaságát, vethetik össze a kézzel írás tapasztalataival. Kiszedhetik saját nevüket, nyomtathatják, a díszítéseknek helyet hagyva, megtanulva, hogy ezt az első nyomtatott könyvekben még kézzel végezték.

Drinóczky Viktória
dvikk@t-online.hu