

*Kondor Boglárka*

## *LÍCEUMI LELÉCELÉS – HOGYAN SZÖKJ MEG PETŐFIVEL SELMECBÁNYÁRÓL?*

### **Bevezetés**

A múzeumok közül elsősorban az evangélikus felekezetű közönséget megszólító Evangélikus Országos Múzeum, mint rétegmúzeum szerencsés helyzetben van. A 2016 novemberében megnyílt, új állandó kiállítás számos interaktív és digitális ismeretterjesztő eszközön keresztül teszi élményszerűvé a múzeumlátogatást.

A Deák Ferenc tér 4. szám alatt álló múzeum Budapest szívében, a metrócsomópont szomszédságában található, így nemcsak gépkocsival, de a tömegközlekedés különböző eszközeivel is könnyen megközelíthető. A kiállítás három termen keresztül (Főtér, Templom, Ház) mutatja be a hitét három nyelven (magyarul, németül és szlovákul) gyakorló evangélikusok történetét a Kárpát-medencében a 16. századtól egészen napjainkig. A Főtéren az egyház és az állam mindenkori viszonyát ismerhetik meg a látogatók, majd a tér szűkülni kezd, és a társadalom rendszerét felváltja a gyülekezet, mint kisebb közösség, valamint a hozzá szervesen kapcsolódó templom, mint szakrális és közösségépítő funkcióval egyaránt rendelkező tér. Tovább haladva a látogató a legkisebb terembe, a Ház részbe jutva megismerheti az evangélikus családok hitéletét egészen a kereszttől a temetésig. Az említett tematikák így tökéletesen alkalmassá válnak arra, hogy a személyes kötődéseken, vagy a szubjektív tapasztalásokon keresztül párbeszédet generáljanak a múzeum, mint ismeretátadó közeg és a látogatók, mint befogadók között.

A hazai evangélikusság történetének egyik jellegzetes alakja Petőfi Sándor (1823-1849), költő, így az intézményben fel sem merült, hogy kimaradjon a Petőfi 200 jubileum alkalmából 2023-ban szervezett pályázatból és rendezvénysorozatból, mely a Nemzeti Kulturális Alap támogatásával valósult meg. A múzeum 2022. november 30-án megnyílt új időszak kiállítása, 'A mi Sándorunk – Petőfi az evangélikus oktatás útvesztőiben' címmel immár meghosszabbítva, egészen 2023. június 11-ig várta a látogatókat.

### **A múzeumok társadalmi szerepvállalása**

2018-as diplomamunkámban foglalkoztam a múzeumokban egyre fontosabbá váló interaktivitás szerepével, az egyes tudományterületek találkozásának megjelenítésével a múzeumpedagógiai foglalkozásokon, tárlatvezetésekben és kiállításokon, valamint a látogatók bevonásának és igényeik követésének fontosságával (Kondor, 2018). A fejezet következő részeiben diplomamunkám aktuális szakaszaiból idézek.

### **A múzeumok feladata**

A 18. század végén és a 19. század elején az aktuális kultúrpolitikai berendezkedés tudatosan használta a múzeumokat a társadalmi, szociális, kulturális és morális problémák kezelésére. Napjainkban súlyos gazdasági és morális válságban szenved társadalmunk,

így még nagyobb hangsúlyt helyezünk a múzeumok értékőrző és értékteremtő feladatára (Koltai, 2011).

A múzeumok célja a társadalom fejlődésének szolgálata. Nyitott intézménynek tekinthető, melynek feladatkörébe tartozik a gyűjtés, a kutatás, az oktatás és a szórakoztatás. A múzeumok őrzik történelmi értékeinket, segítik a nemzeti és helyi identitás kialakulását és a társadalom felzárkózását. Ma már ezek az intézmények új szerepek vállalásával igyekeznek beágyazódni a társadalomba. Megjelennek a digitálisan is elérhető gyűjtemények, szakirodalmak. A múzeumok legtöbbje saját honlapon keresztül közvetíti kutatási eredményeit, reklámozza programjait. A múzeumpedagógiai foglalkozásokon, segédanyagok kiadásán keresztül nyitnak a köznevelés felé, élményszerű ismeretátadásuk segítségével növelik az oktatás színvonalát. Ezeknek a folyamatoknak köszönhetően a múzeum lassan elhagyja elérhetetlennek tűnő, zárt műemlék jellegét és segít az általa őrzött tudás átadásában (Ébli, 2005).

### **A múzeumok tanító szerepe és az élményalapú tanulás fontossága**

A múzeumok évszázadokon át tükrözték koruk tudásfelfogását. Igen hamar megjelent az intézmények oktató-nevelő szándéka, mely napjainkra még jobban felerősödött, így a múzeumok ma már az iskolán kívüli tanulás jelentős helyszíneivé váltak.

Az 1800-as években két amerikai múzeumszakértő, George Brown Goode és Benjamin Ives Gilman heves vitát folytatott a múzeumok céljairól, ugyanis Goode szerint az intézmény fő célja az oktatás volt, míg Gilman esztétikai szempontból, az elmélkedés templomának tekintette a múzeumot. Napjainkra a szakértők megfigyelése alapján is egyértelművé vált, hogy a múzeum a közoktatás fontos helyszíne (Hein, 2005).

George E. Hein, amerikai múzeumpedagógus szerint „a múzeumok egyik fő feladata a tanítás. Ahhoz azonban, hogy ez hatékonyan működjön, meg kell határoznunk az oktatás-filozófiát. Erre négy lehetőséget vázol fel:

- a hagyományos előadásra és szövegre építő szisztematikus múzeum
- a felfedezve tanulásra építő felfedező múzeum
- az inger – válasz mechanizmusra építő programozott múzeum
- a konstruktivizmus nézőpontját képviselő konstruktivista múzeum” (Hein, 2005, p. 3).

Napjainkban a konstruktivista múzeum kerül előtérbe. A kultúránk, a nyelvünk, a családi hátterünk és a baráti társaságunk egyaránt meghatározza a múzeumban látottak megértését. A saját tapasztalataink alapján hozunk létre egy jelentést, ezért gyakori, hogy minden ember máshogy, vagy legalábbis többféleképpen értelmez egy kiállítást. A konstruktivizmus lényege azonban, hogy nemcsak a tapasztalat van jelen, fontosak a már meglévő sémák is, hiszen ezek határozzák meg, mely információkat rögzítünk elménkben és később ezekből milyen belső modelleket építünk fel. Ezek a saját konstrukcióink. Amennyiben adaptívak, vagyis segítik a minket körülvevő környezethez történő alkalmazkodást, megerősödnek és rögzülnek. Ellenkező esetben szükségünk van új konstrukciók létrehozására. A séma tulajdonképpen a meglévő tudás mennyiségét és szervezettségét je-

lenti, ezért mondhatjuk azt, hogy az értelmi képességeink nagy része tudásterületspecifikus. A konstruktív pedagógia gyermekközpontú. A pedagógusok a tanulás során a gyerekeket fizikailag és szellemileg is aktivizálják, cselekvésre készítetik. Az ismeretszerzés során a meglévő tudás újabb információkkal pótlódik, átalakul és gyakran újjáépül. Emellett csoportos tevékenységről beszélhetünk, hiszen az ismeretszerzést a tanárok mellett a diáktársak is segítik, a tanulók egymás észrevételeit, információit hasznosítják (Nahalka, 2002).

A tapasztalati tanulás Dewey szerint „a hétköznapi gyakorlatban benne rejlő lehetőségek okosan irányított fejlesztése” (Dewey, 1938, p. 56.). Ez alapján Kolb a tanulás folyamatát négy fázisra tagolta:

- tapasztalatok és élmények megszerzése
- elemzés és reflexió
- tapasztalatból levont következtetések
- új ismeretek alkalmazása a saját gyakorlatunkban, kísérletezés (Kolb, 1984)

Napjainkban a múzeumok nagy hangsúlyt fektetnek a holisztikus tanulás folyamatára. Ennek során a „teljes személyiség” oktatása történik, miközben az elme, a test és a lélek is fejlődik. A módszer lényege, hogy önmagunk és a körülöttünk lévő környezet között megtaláljuk az összefüggéseket. A holisztikus tanulás próbál egyensúlyt teremteni az intellektuális, racionális és materiális tényezők, valamint az emberi intuíció, emóciók és spiritualitás között. Claxton szerint „a tanulás a legutolsó aktív, személyes lépés a tudás és tapasztalat asszimilációjának folyamatában” (Claxton, 1985, p. 88.).

### **A múzeumok átalakulása**

A 20. században a múzeumok feladata és a kiállítások felépítése gyökeres változásokon ment keresztül. Az 1970-es évektől kezdve a múzeumi népművelők számára több konferenciát és továbbképzést is szerveztek, melynek az volt a célja, hogy a múzeumokat a közművelődés szerves részévé tegyék.

Meg kellett határozni a kiállítások helyét és szerepét, valamint a tárlatok módszertani és technikai kivitelezését. Szükség volt arra is, hogy felmérjék a látogatók összetételét, meglévő és hiányzó ismereteiket, valamint a múzeumi szolgáltatások fejlesztései (kiadványok, ajándékbolt, kávézó) is felmerültek.

Nagyon sok intézményben folyamatosan zajlottak kutatások, így az eredményeket szeretnék volna minél korszerűbben eljuttatni a közönséghez. Néhányan arra is javaslatot tettek, hogy a múzeumok az idegenforgalomba is bekapcsolódhatnának, hiszen a nagy méretű kiállítóterek alkalmasak volnának arra, hogy helyt adjanak bizonyos rendezvényeknek vagy konferenciáknak. Ezzel kapcsolatban jött szóba az idegen nyelven beszélő diákok bevonása, akik külföldi turisták számára készülhetnének tárlatvezetéssel, elősegítve ezzel az adott intézmények nemzetközi ismertségének növelését (Simon, 1999).

Napjainkra a legtöbb múzeum már látogatócentrikussá vált és már nemcsak a szűk, elit réteg tagjainak közölnek ismereteket, hanem mindenki számára elérhetőek. Minden múzeum más céllal és más stratégiával rendelkezik, azért minden intézménynek szükséges

felmérnie saját adottságait, valamint saját erősségeit, hogy arra megfelelően építhessen (van der Weiden, 2002).

A magyar múzeumok esetében is fontos az, hogy mind szakmailag, mind idegenforgalmi szempontból sikerüljön hasznosítani a meglévő ismeretanyagot. Ehhez szükségesek a projektek, melyek segítenek a menedzselésben. Elengedhetetlen emellett a szakmai anyagok internetes megjelenítése, azok audiovizuális eszközökkel történő kiegészítése, a kiállítások megtervezése és kivitelezése. Az intézményeknek szüksége van erős marketing háttérre is, hogy programjaik, szolgáltatásaik megfelelő reklámot kapjanak (Ébli, 2005).

Napjainkban a múzeumok egyre inkább fogyasztó centrikussá válnak, fontosak számukra a látogatók igényei. Ehhez alkalmazkodva kínálják kiállításait. Ma megfigyelhető, hogy a múzeumok szerepváltozásával együtt az intézmények vezetőinek és alkalmazottainak feladata is változik. Megfigyelhető, hogy nagyon sok múzeum vezetője nem feltétlenül kötődik az intézményi szakterülethez, hanem inkább menedzselnek, valamint lobbitevékenységet folytatnak, hogy támogatókat találjanak. Az igazgatók a projekteknek általában csak koordinátorai, a munkatársaknak viszont több elvárással is szembesülniük kell. Amellett ugyanis, hogy szakmailag profinak kell lenniük, törekedniük kell arra is, hogy a kiállításokat fogyaszthatóvá tegyék a látogatók számára, valamint szükségük van rugalmasságra és találékonyságra is, hogy adott esetben középvezetői feladatokat lássanak el (Ébli, 2005).

### **Múzeumpedagógiai fejlesztések**

A kultúra ma az egyik leggyorsabban fejlődő szektor világszerte. Ennek következtében a múzeumoknak is át kellett értékelniük társadalmi kapcsolatukat, valamint a közművelődésben betöltött szerepüket. Ahogy Bárd Edit és munkatársai írják, nyugaton a kultúrát a piac jelentősen befolyásolja, a kultúra függ a fogyasztóktól és a támogatóktól, jelen van az erős versenyhelyzet. Ma már ez Közép-Kelet Európában, azaz nálunk is érzékelhető, ezért van szükség arra, hogy a múzeumok átalakítsák alapfunkcióikat (Bárd et al., 2010).

Ekkor került középpontba a „lifelong learning”, vagyis az élethosszig tartó tanulás fogalma, mely által a látogatók a múlt megismerésével és megtanulásával képesek megérteni a jelenben zajló eseményeket.

Ahhoz, hogy a múzeumok hatékonyan végezhesék oktató tevékenységüket, technika-ileg is át kellett alakulniuk, hiszen világszerte egyre nagyobb teret hódítanak meg az Internet, vagy a CD-re írt kiadványok, nem beszélve számos külföldi múzeumról, mely profi, piacképes honlappal rendelkezve, virtuális sétákat is kínál a számítógép előtt ülő emberek számára, akik vagy nem hajlandók személyesen ellátogatni intézménybe, vagy esetleg finansziális okokból nem tudnak eljutni az adott múzeumba.

Világszerte számos múzeum küzd gazdasági problémákkal, mely vagy dolgozói létszámcsökkenéshez, vagy szolgáltatások csökkenéséhez, legrosszabb esetben a közművelődés teljes megszűnéséhez vezet. Ennek ellenére akadnak olyan múzeumok, ahol a közművelődés összefüggésben áll a társadalmi problémákkal. A latin-amerikai intézmények fő témái közé tartozik például az egészség és a higiénia, a gyermekgondozás, valamint az élelmezés és a táplálkozás. Indiában egyre nagyobb teret nyernek a „science centerek”.

Afrikában a természeti és kulturális értékek megismerését tűzték ki célul, míg Európában a múzeumok a kulturális turizmus azon fő állomásai, ahol az emberek megismerhetik a múltat.

Amikor világossá vált, hogy a múzeumok az iskolán kívüli tanulás fő helyszíneivé kell, hogy váljanak, a múzeumpedagógusok elkezdtek kidolgozni a tananyaghoz kapcsolódó múzeumi óraterveket. A múzeumpedagógiai foglalkozásokhoz kialakították a megfelelő méretű tereket. A múzeumpedagógusok minden korcsoport számára összeállítottak munkafüzeteket, oktatási segédleteket, valamint múzeumi vetélkedőket és tanulmányi versenyeket is szerveztek (Kóczyáné, 2002).

Ma már a legtöbb múzeum saját oktatási-múzeumpedagógiai osztállyal rendelkezik, ezért a muzeológusok mellett a múzeumpedagógusok száma jelentősen megnőtt, azonban lényeges, hogy a hatékony ismeretközlés érdekében minden oktató egy kicsit muzeológusként is működjön, valamint fordítva (van der Weiden, 2002).

### **A szabadulószoa, mint új ismeretterjesztő és szórakoztató műfaj alkalmazásának lehetőségei**

Napjainkban egyre nagyobb hangsúlyt kap a közösségi tanulás (community learning, melynek egyik területe, a közösségi játék (social gaming) kiugró fejlődést mutat. Ennek két altípusát különböztetjük meg, a hagyományos társasjátékokat (táblajáték, kártyajáték, kvíz, szerepjátszó játék), valamint az online játékokat, melyek a virtuális térben vannak jelen (Koller, 2021). A szabadulószoa leginkább a hagyományos altípusba sorolható, ennek ellenére egyre gyakoribb, hogy online térben is elérhetővé válik, így lejátszható a különféle okoseszközökön.

Napjainkban Etienne Wenger elmélete kifejezetten követendővé válik. Az elmélet szerint az ember társas lény, ezért szükség lenne arra, hogy az oktatásban is hasznosítsuk a társas érintkezés tanulási stratégiáit. A tudás a hozzáértésben jelenik meg, a tanulás pedig a világ dolgaival való foglalkozás begyakorlása, mely értelmet ad a világ dolgainak és jelentéssel tölti be azokat (Wenger, 1998). A közösségi tanulás így társas interakciókon keresztül jön létre. Feltételei között találjuk a közös érdekeket, az új ismeretek megszerzését, illetve azt is, hogy a résztvevők egymást tanítják a folyamat során.

Amikor a diákoknak lehetősége nyílik arra, hogy kiszakadjanak a mindennapi iskolai légkörből, nemcsak azt igénylik, hogy új információkhoz jussanak, hanem azt is, hogy mindez szórakoztató módon történjen (Csíkszentmihályi, 2001). A szabadulószoa ezért alkalmas arra, hogy megvalósítsa a flow elméletet. Az élményszerű bevonódás hatására a diákok jobban figyelnek a részletekre, könnyebben felfedezik a rejtett lehetőségeket, célokat tűznek ki maguk elé, folyamatos visszajelzéseket adnak és az előrehaladással képesek a nagyobb megmérettetésekre is (Mérő, 2010).

A szabadulószoa, mint műfaj magában hordozza az edutainment lehetőségeit is, hiszen ötvözi a tanulást az interaktív kommunikálással, az érzelmekkel és a cselekvéssel, valamint tudatosítja a megszerzett ismeretek gyakorlati alkalmazhatóságát (Aksakal, 2015). Emellett kollaboratív játékként is értelmezhető, hiszen a csapatmunka során a diákok kiscsoportokban tanulnak megoldani komolyabb elméleti kérdéseket különféle instrukciók alapján (Lewin, 1975; Lewin & Lewin, 1948; Johnson & Johnson, 2009).

A Nagy és munkatársai által publikált, a Budapesten elérhető szabadulósobák tematikáiról készült összegző tanulmányban láthatjuk, hogy a leggyakoribb fő témakörök közé tartozik a kijutás (börtönből, hajókabinból, pincéből, sírkamrából stb.), a nyomozás (gyilkosság, titok, eltűnés, rablás stb.), a film, az utazás, a horror, valamint az ismeretterjesztés (földrajz, biológia, kémia, fizika stb.). Ezek alapján tehát látható, hogy valóban egy kreatív műfajról beszélünk, mely nagyon sok kerettörténetbe beágyazható (Abonyi-Tóth, 2019).

A szabadulósobákat napjainkban egyre gyakrabban alkalmazzák az iskolai tanórák keretein belül. Kimutatták ugyanis, hogy ezek a játékok erősíti a csoportkohéziót, továbbá fejleszthetik a kognitív és a szociális kompetenciákat is (Manojlovic & Kovács, 2022). Így készült el például egy irodalom-népszerűsítést célzó szabadulósoba, melynek készítői törekedtek „egy olyan módszertani alap kidolgozására, amely egyfajta univerzális vázként alkalmazható a középiskolai oktatásban, így a diákok számára a kevésbé izgalmasnak tartott irodalmi művek fogyasztásához is meghozza a kedvet, illetve a szoba elemeinek megismerése révén segítheti az órai értelmezést, elemzést” (Bálint et al., 2020. p. 329.). A szabadulósobák ezek alapján nemcsak turisztikai vállalkozásokon belül vagy iskolákban működő programként lehetnek jelen, hanem helyt kaphatnak a múzeumokban is.

## **Az Evangélikus Országos Múzeum időszaki kiállításáról röviden**

‘A mi Sándorunk – Petőfi az evangélikus oktatás útvesztőiben’, olvasható a tárlat teljes címe, melynek készítői arra törekedtek, hogy olyan ismereteket közöljenek a híres költő életútjáról, melyek annak ellenére keltik fel a magyar múzeumlátogatók érdeklődését, hogy mindennapjainkat átítatja a Petőfi-kultusz, hiszen a magyar költészetben legtöbbször az ő neve ugrik be elsőként és nemcsak verseit idézzük, alakja elősejlik az utcák és terek névtábláin (csaknem 2800 utcát neveztek el róla), vagy közintézmények, többek között iskolák, múzeumok, színházak nevében is. Diákéveiről azonban korábban alig hallhattunk. Ez a kiállítás olyan, eddig kevésbé köztudott információkat rejt, melyek által a látogatók új ismeretekkel gazdagodhatnak.

A kiállítás kurátorai<sup>1</sup> hangsúlyozták: Petőfi kapcsolata az evangélikus egyházzal leginkább családján és iskoláin keresztül ragadható meg, ugyanis az evangélikusnak keresztelt és a Deák téri evangélikus templomban konfirmált költő jóindulattal sem tekinthető hitvalló evangélikusnak, hiszen magyar nemzettudata, forradalmi szerepvállalása inkább került élete és pályája középpontjába, mint hite.

A kiállításban olyan relikviákat láthatunk, mint a költő első fennmaradt verskézirata (A hűtelenhez), amelyet a selmeci líceum irodalmi önképzőkörének érdemkönyvébe jegyzett le. A tárlat középpontjában a gyermek, kamaszodó Petrovics Sándor áll, akinek viszontagságos iskolai tanulmányain és magánéleti megrázkódtatásain keresztül értheti meg a látogató, hogyan vált Petőfi a magyar irodalom egyik legmeghatározóbb költőjévé. Az Evangélikus Országos Múzeum, melynek épülete egykor a Pesti Evangélikus Gimnáziumnak adott otthont, tovább fokozza a kiállítás hitelességét.

<sup>1</sup> A kiállítás kurátorai: Kertész Botond, tudományos főmunkatárs és Zászkaliczky Zsuzsa, művészettörténész.



## Kapcsolódó programok

Az időszaki kiállítás kapcsolódó programjai elsősorban az általános és középiskolák diákjait szólítják meg, ugyanakkor számos érdekességgel szolgálhatnak gyülekezetek, családok és nyugdíjas csoportok számára is. A kiállítás nemcsak egyénileg, hanem 40-45 perces tárlatvezetéssel is megtekinthető. A tárlat érdekessége, hogy a múzeumpedagógiai foglalkoztatórész a kiállítótérben kapott helyet, a régi padokban, melyek a korabeli iskolák hangulatát idézik.<sup>2</sup> A padokban rejlő szókirakók, képrejtvények és rajzos feladványok a kisebb gyerekeknek (6-9 éveseknek) készültek, míg a nagyobbak (10 éves kortól) a lyukkártyával működő kvízzátékkal tehetik próbára tudásukat és ellenőrizhetik, mely információkat raktározták el a kiállítás megtekintése során. Számukra a költő stilizált arcképe mondja el versbe szedve, hol válaszoltak helyesen és hol rontottak.

A 'Forró nyomon Petőfivel' című 45 perces történelmi séta<sup>3</sup> az Evangélikus Sziget (Insula Lutherana) környező utcáin veszi sorra a legfontosabb emlékeket, melyek a korhoz és a költő életéhez kötődnek. A sétán résztvevő diákcsoportok megtudhatják, milyen formában állt a Deák téri evangélikus templom vagy a Városháza az 1800-as években, az 1838-as pesti árvíznek milyen nyomait fedezhetjük fel napjainkban, és egyáltalán hogyan festett az akkor még Szén térként ismert terület. A tájékozódásban egy 19. századi térkép segíti a diákokat.

Az intézmény csatlakozott a World Wide Petőfi nevű projekthez. Az ennek keretein belül készült Sándor is volt Sanyi című virtuális kiállítás<sup>4</sup> az Evangélikus Országos Múzeum és a Kiskun Múzeum együttműködésében valósult meg, melynek során a kollégák közösen tartják meg az online felületen zajló, virtuális foglalkozásokat.

## Líceumi Lelécelés – Hogyan szökj meg Petőfivel Selmecbányáról? című szabadulószo

A múzeum az új ismeretterjesztő-szórakoztató műfajok irányába egyaránt nyit, ezért szabadulószobával is várja látogatóit. 'A mi Sándorunk – Petőfi az evangélikus oktatás útvesztőiben' című időszaki kiállításához kapcsolódó 'Líceumi Lelécelés' nevet viselő szabadulószobából<sup>5</sup> a játékosoknak 40 percen belül kell kijutnia. (Bizonyos látogatásoknál az osztályok szoros időbeosztása miatt 30 perces játékidőt alkalmaztunk). Az izgalmas, kalandos nyomozós játékban talányos feladványok, elveszett kulcsok és rejtélyes kincsesládák között kereshetik a kijutást jelentő végső megfejtést a résztvevők.

A játék a kiállítótér mellett álló konferenciateremben valósult meg. A szabadulószo

<sup>2</sup> A múzeumpedagógiai foglalkoztatórészt Borókay Zsófia és Kondor Boglárka, múzeumpedagógusok, valamint Zászkaliczky Zsuzsa, művészettörténész készítették.

<sup>3</sup> A történelmi sétát Borókay Zsófia, múzeumpedagógus készítette.

<sup>4</sup> A virtuális kiállítást Borókay Zsófia, múzeumpedagógus készítette.

<sup>5</sup> A szabadulószobát Kondor Boglárka múzeumpedagógus-muzeológus készítette.

műfaj elvárásainak. Az egyszerűbb rejtvények később találós kérdésekkel, ügyességi feladatokkal és logikai feladványokkal egészültek ki, miközben a szabadulósobához alkalmazott eszközkészlet is gyarapodott.

A paravánokkal körül határolt, kb. 10 négyzetméteres szoba az aktuális időszak kiállítás témájához illeszkedő enteriőrrel rendelkezik. A falakon látott képek, grafikák, Petőfi-versek és egyéb szövegek csupán díszítő elemként szolgálnak, ugyanakkor a játék során megtéveszthetik a résztvevőket, akik először azt gondolják, hogy a rejtvényekhez tartozó segédleteket látják. Mivel a játékosoknak 40 perc áll rendelkezésükre a kijutáshoz, ezért a játék iskolai csoportok számára is igénybe vehető, hiszen egyetlen tanóra időkeretében lebonyolítható. A szabadulósoba a kiállítás tematikáját követve Petőfi Sándor diákveiről szól. A szobában a játékosok megismerhetik azokat az evangélikus iskolákat, amelyekben a költő tanult. A feladványok helyes megfejtése elvezeti a résztvevőket a selmecebányai evangélikus líceumba, Petőfi tanulmányainak utolsó evangélikus helyszínére, a játék utolsó állomására, ahol a végső megoldás segítségével a játékosok Petőfivel együtt sikeresen lelécelhetnek a líceumból.

A játék a szoba előtt álló térben kezdődik, a játékszabályok ismertetésével. A résztvevők egy menetlevél alapján tájékozódhatnak. A menetlevél kitöltéséhez kapnak egy tollat is. Emellett vihetnek magukkal egy vészcsengőt is, amennyiben elakadnának a játék során. Segélykérés esetén a kijutási idő 5 perccel csökken. A csengővel akkor is jelezhetnek a játékosok, ha valamelyik segédeszköz nem működik a szobában. Az induláshoz kapnak egy borítékot is, mely az első állomáshoz tartozó instrukciót rejt. A szabadulás akkor sikeres, ha a játékosok hibátlanul kitöltik a menetlevelet és a megfelelő kombináció segítségével kinyitják a számszárral lelakatolt ládát.

A szabadulósoba az interdiszciplináris szemléletre épült, ötvözi a magyar nyelv és irodalom, a történelem és a matematika tantárgyakat. Összesen hat állomást tartalmaz a játék. Mindegyik állomáshoz egy-egy feladat kapcsolódik. Ezek megválaszolása azonban egyáltalán nem egyszerű, hiszen odabent meg kell találni az aktuális állomáshoz tartozó segédleteket. Ezek a segédanyagok vagy eszközök a szobában elhelyezett zsákokban és ládáknak vagy kisebb dobozokban rejtőznek. A ládákat és dobozokat a játékosok kulccsal nyithatják ki, ehhez azonban meg kell azokat találniuk. A szobában olyan kulcsokat is elrejtettem, amelyek nem illenek a lakatokhoz.

A játék segédeszközei igen változatosak. Felbukkan Petőfi Sándor kecskeméti óra-rendje, Első szerelmem című verse, az egyik feladatban pedig azoknak az iskoláknak a képeit rakhatják ki a játékosok, melyekben a költő is tanult. A szabadulósoba számos érdekes technikai eszközt is tartogat, akad ugyanis olyan feladvány, mely csak az odabent elrejtett UV-toll használatával oldható meg. A sikeres szabaduláshoz szükséges a menetlevél helyes kitöltése, valamint a számszárral ellátott lakat kinyitása.

### **A szabadulósoba, mint az élményalapú tanulás egyik formája**

A 40 perces nyomozós játék ötvözi a magyar nyelv és irodalom, a történelem és a matematika tantárgyakat, ezért alkalmassá válik a humán és reál érdeklődésű diákok közötti együttműködés erősítésére. A szobában jó taktikának bizonyul, ha a résztvevők felosztják



egymás között az egyes feladatrészeket, esetleg kineveznek egy csapatvezetőt, aki a menetlevél birtokában koordinálja a játékot.

Ezek alapján a szabadulószoza, mint egyszerre tanító és szórakoztató műfaj, alkalmassá válik a csapatmunka és a játékosok közötti együttműködés fejlesztésére, azonban több esetben megfigyeltem, hogy évfolyamoktól függetlenül a közös munka és annak koordinálása nehéz feladatot jelent a gyerekek számára. Ennek egyik okaként meglátásom szerint a bezártság érzet és az időkorlát jelölhető meg. Ez a két tényező jelentősen próbára teszi a gyerekek türelmét, bizonyos esetekben megjelenik a frusztráció, mely konfliktusokat generál a csapatmunka során. Bizonyos diákok türelmetlenné válnak, amikor nehézségekbe ütköznek a feladatok megoldása során, nem hajlandók gondolkodni, gyorsan akarnak cselekedni, ami kapkodáshoz vezet. Mások megunják a játékot, mert megijednek a kihívásoktól, amelyekkel szembesülnek a szobában és nem ésszel, hanem erőből akarnak játszani. Több esetben is kialakult káosz a csapatmunka során, amikor bizonyos diákok magukhoz ragadták a vezető szerepet és átvették az irányítást, néhányszor azonban ez pont hátrányt okozott, mert akaratlanul is félrevezették vagy elnyomták csapattársait, akik látva, hogy nem tudják érvényesíteni önmagukat, mert nem kaptak lehetőséget tudásuk alkalmazására, passzívvá váltak.

Ötéves múzeumpedagógiai tapasztalattal a hátam mögött megfigyeltem, hogy az elmúlt években, különösen a koronavírust követően jelentősen romlott a diákok szövegértési készsége. A szabadulószoza instrukcióit ezért igyekeztem minél tömörebben és lényegre törően megfogalmazni, hogy ezek értelmezése minimális nehézséget jelentsen a tanulók számára. Ennek ellenére azt tapasztaltam, hogy olykor-olykor még a legrövidebb útmutatások megértése, a bennük rejlő, szükséges információ kiszűrése is gondot okoz a diákoknak. Tekintve, hogy világunk a rohamos technikai fejlődés és a digitalizáció következtében fokozatosan gyorsul, azaz az információ rövid, tömör formában áramlik chat-en, sms-ben vagy egyéb csatornákon, a szövegértési kompetenciák javítása kvázi lehetetlen. Meglátásom szerint ehhez a változáshoz muszáj alkalmazkodnia a múzeumoknak és nekünk, múzeumpedagógusoknak is.

A szövegértéssel ellentétben a vizuális elemek, például szimbólumok értelmezése kevésbé jelentett nehézséget a gyermekek számára. Ez szintén nem meglepő, visszavezethető a vizuális kultúra fejlődésére, a digitalizációra, melynek során a mozgó-és állóképek, valamint a változatos színek és a különféle effektusok uralják a digitális teret, ez a nagy mértékű vizuális inger pedig hatást gyakorol a fiatal generáció tagjaira. A legtöbb szöveges vagy képes információ okostelefonokon és iPad-eken áramlik a felnőttek és gyerekek felé, melyek ma már nélkülözhetetlen eszköznek számítanak. Az általános iskola alsóbb évfolyamaiban is egyre ritkább, hogy a gyerekek nem rendelkeznek okostelefonokkal. A zsebben hordott mobil egyfajta segédlet, rajta keresztül bármikor előhívható a szükséges információ, ezért a múzeumok is fokozatosan rákényszerülnek arra, hogy ezeket az eszközöket beépítsék programjaikba. A szabadulószobában két véglet jelent meg: azok, akik uralkodtak magukon és saját tudásukra hagyatkoztak, illetve azok, akik az időkorláttól tartva segítségül hívták okostelefonjukat. Utóbbi esetekkel kapcsolatban azonban érdemes kihangsúlyozni, hogy az okostelefon használata kifejezetten a számítógép és a zseb-

lámpa funkció alkalmazására korlátozódott, és a számológépet is csak a bonyolultabb műveletek elvégzésére használták a diákok, azaz (szerencsére) még nem utalják rá magukat teljes mértékben ezekre az eszközökre.

A matematika megjelenésével kapcsolatban kiemelendő, hogy a feladatok viszonylag egyszerű, mondhatni alapléteket tartalmaznak, fejlesztve a matematikai készséget. Sok esetben nem maguk a számok, hanem a műveleti jelek okoztak problémát a tanulóknak. A feladatok összeállításánál törekedtem arra, hogy a számolások egyszerűek legyenek, és hogy a matematika úgy legyen jelen a játékban, hogy ne vegye el a gyerekek kedvét a tantárgytól. Megfigyeléseim alapján a kiszabadult diákok többsége sikeresen vett akadályként kezelte a számolási feladatokat, de nem kapott motivációt, azok pedig, akiknek nem sikerült az időkereten belül kijutniuk, véglegesen mumusként könyvelték el a matematikát.

A játékban az egyes állomások kapcsolódnak egymáshoz és összefüggenek. Ezáltal fejleszhető a logikus, valamint a rendszerszintű, komplex gondolkodás. Bizonyos feladatok csak a szobában elrejtett segédeszközök segítségével oldhatók meg, ennek ellenére a diákok gyakran feltalálták magukat és kreatív megoldási módokat alkalmaztak, mint például a számmárával működő lakat egyes kombinációinak véletlenszerű megfejtése, a lakattal lezárt ládában található laminált papírok kioperálása a láda résein keresztül a kulcs megtalálása és használata nélkül, de előfordult, hogy nem bújtak az asztal alá, ahogyan az instrukció kérte, hanem helyette a bútordarab alá tartott mobillal fényképet készítettek és úgy oldották meg a feladatot.

### **Szabadulószoa sajátos nevelési igényű tanulókkal**

A Petőfi 200 pályázat keretein belül egy olyan iskola látogatott el hozzánk, ahonnan sajátos nevelési igényű gyerekekkel érkeztek a pedagógusok. Összesen három 10-15 fős osztály érkezett, akik az időszaki kiállítás megtekintése mellett a szabadulószoát is kipróbálták.

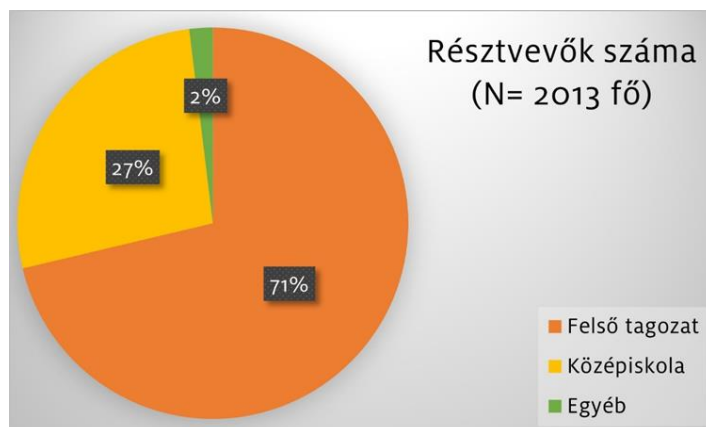
A gyerekek egy része mentálisan enyhén sérült tanuló volt, de voltak közöttük hiperaktív, figyelemzavarral küzdő és autisztikus tüneteket mutató gyerekek is. Felmerült a kérdés, hogy a sajátos nevelési igényű gyermekek számára mennyire teljesíthető a szabadulószoa.

Tapasztalataim alapján úgy vélem, a játék akkor teljesíthető a sajátos nevelési igényű tanulók számára, ha a játékmester részt vesz a csapatmunkában, azaz jelen van a szobában és segíti koordinálni a diákokat, szükség esetén pedig tanácsokkal látja el őket. A sajátos nevelési igény miatt ebben az esetben a csoportos munka lassabban halad. A diákok nehezebben vagy egyáltalán nem érzékelik a feladatok közötti összefüggéseket, ezért szükséges a lineáris sorrend követése, ugyanis a párhuzamos feladatmegoldás zavart okoz közöttük. A sajátos nevelési igényű gyermekek ezek alapján tehát kis létszámban (5 fő) lejátszhatják a játékot, a játékmester jelenléte miatt azonban szükségtelen a vészcsengő és az időlevonás alkalmazása, mert az kizökkenti a gyermekeket.

## A szabadulószoza validációs vizsgálata

A validációs vizsgálat során a megnyitótól (2022. november 30.) kezdődően egészen a kiállítás zárásáig (2023. június 11.) regisztrált adatokkal dolgoztam. A validációs vizsgálat során először a résztvevők százalékos arányát, valamint létszámukat vizsgáltam. Három fő kategóriát hoztam létre, az általános iskola felső tagozata, a középiskola és az egyéb csoportokat.

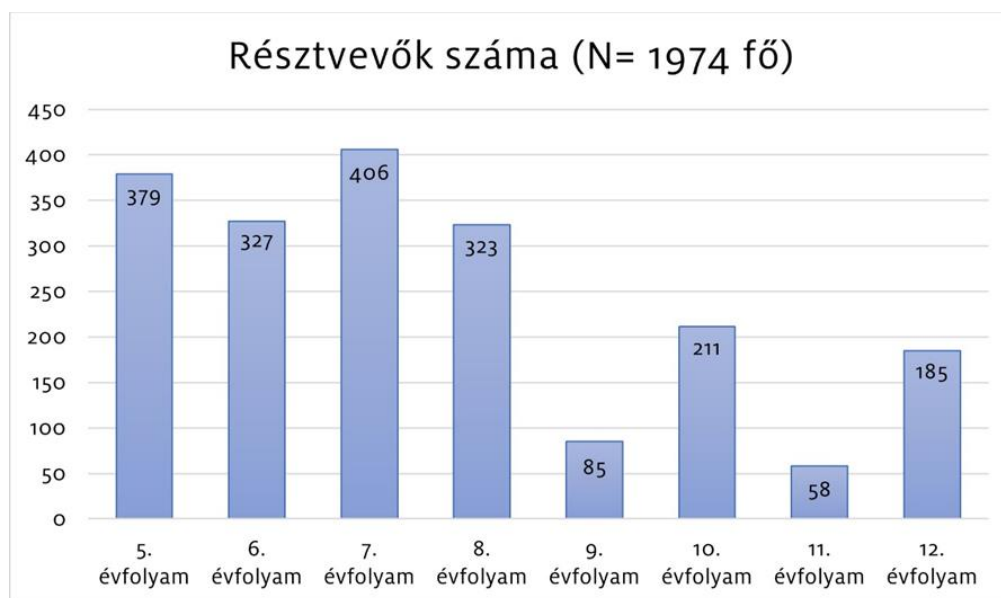
1. ábra: A szabadulószobán résztvevő látogatók aránya 2022.11.30. és 2023.06.11. között



*Forrás: saját forrás, 2023*

A felső tagozatot és a középiskolát is tovább bontottam évfolyamokra (5-8. évfolyamra és 9-12. évfolyamra). Az egyéb látogatók közé soroltam a felsőoktatásban tanulók, a gyülekezetek, a családok és a munkaközösségek által alkotott csapatokat. A felső tagozatból összesen 1435 fő érkezett, a középiskolákból 539 fő, az egyéb kategória pedig 39 főt számolt.

2. ábra: A szabadulószobán résztvevő felső tagozatos és középiskolás diákok száma évfolyamok szerint 2022.11.30. és 2023.06.11. között



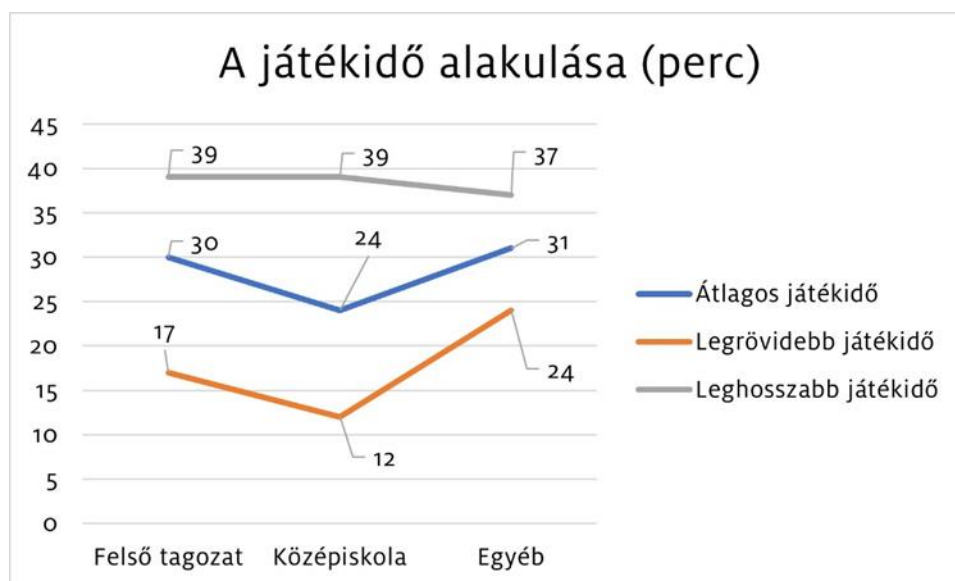
*Forrás: saját forrás, 2023*

Az 1. és 2. ábrákon látható, hogy a legnagyobb arányban az általános iskolák felső tagozatának évfolyamai látogattak el a szabadulósobába. A 2. ábra mutatja, hogy ezen belül is a legnagyobb számban a 7. évfolyamos diákok képviseltették magukat. A középiskolások aránya jóval alacsonyabb. Azon belül is a 10. évfolyamból vettek részt a legtöbben a játékban. Az egyéb kategóriába tartozó látogatók aránya elenyésző a teljes látogatottsághoz képest. Mindez mutatja, hogy egyértelműen a közoktatási intézmények tanulói érdeklődtek legjobban a program iránt, melyhez jelentősen hozzájárult a jubileumi pályázat, melyen keresztül olyan iskolák is érkeztek hozzánk, akik eddig nem ismerték múzeumunkat.

A második vizsgálat során azt elemeztem, hogy milyen számokat mutatnak a sikeres szabadulások és a sikertelen játékok. A szabadulószoba programon a középiskolás csoportok bizonyultak sikeresebbnek, hiszen a középiskolások közül 475 fő szabadult ki sikeresen, ami az összes középiskolás (539 fő) 88,1%-a. A felső tagozatos diákok (1435 fő) közül 56,7%-nak, 813 főnek sikerült kiszabadulnia. Az egyéb csoportok esetében 21 fő szabadult ki, vagyis az összlétszám (39 fő) 54%-a.

Végül harmadik vizsgálatként sikeres szabadulások esetén az átlagos játékidőket, valamint a legrövidebb és leghosszabb játékidőket elemeztem. Először itt is a főkategóriákat vizsgáltam, majd a közoktatási intézmények egységeit évfolyamokra bontottam.

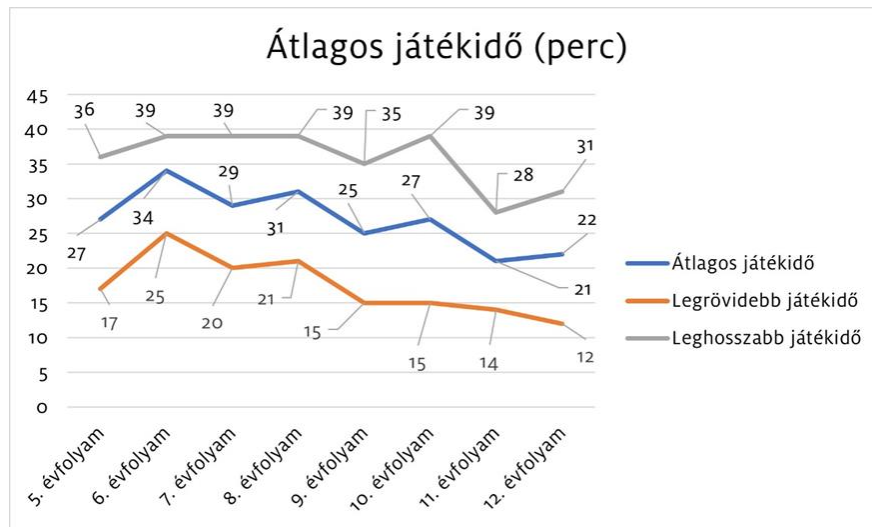
3. ábra: A játékidő alakulása a szabadulósobában 2022.11.30. és 2023.06.11. között a teljes látogatószámot tekintve (N= 2013 fő)



Forrás: saját forrás, 2023

A 3. ábra alapján az átlagos játékidő a középiskolások esetében bizonyult a legrövidebbnek (12 perc), az évfolyamok közül pedig a 11-esek voltak a leggyorsabbak (21 perc). A leghosszabb játékidőt átlagosan a hatodikosok produkálták (34 perc). A szintidőt az egyik 12-es osztály tanulói állították fel, ők a 40 perces játék feladványait 12 perc alatt megoldották. Az évfolyamok időeredményeit a részletes ábra mutatja (4. ábra).

4. ábra: A játékidő alakulása a szabadulósobában 2022.11.30. és 2023.06.11. között iskolai évfolyamonként (N= 1288 fő)



*Forrás: saját forrás, 2023*

Mindez jól reprezentálja, hogy ami a felső tagozat diákjainak egy kihívásokkal teli rejtvényosornak bizonyult, addig ugyanaz a középiskolások számára egy viszonylag könnyen teljesíthető játéknak minősült. Ezek alapján érdemes fontolóra venni, hogy a felsősök és középiskolások a későbbiekben különböző nehézségi szintű feladatsort kapjanak a szabadulósobában.

### A kísérőpedagógusok részvétele a programban

Az esetek többségében a feladatok megosztását a kísérőpedagógusok végezték és segítették a gyerekeket a játék során, velük együtt dolgoztak, azonban előfordultak olyan esetek is, amikor a kísérőtanárok nem mentek be a diákokkal együtt a szabadulósobába. Hogyan alakult a játék, amikor a pedagógusok a tanulókkal együtt tartózkodtak a szabadulósobában? Két végkifejletet tapasztaltam. Az egyik esetben a pedagógusok felosztották az egyes feladatokat a gyerekek között, türelmesen és logikusan koordinálták őket, szükség esetén segítették előrehaladásukat. A játék végén ezeknek a csapatoknak sikerült kijutnia a szobából. A másik esetben a gyerekekkel együtt résztvevő tanárok maguk is türelmetlenné váltak, érezték az idő sürgetését, nem bizonyultak elég megfontoltnak, a diákok fegyelmezetlenné váltak, az esetek elenyésző részében pedig a diákokkal szembeni bizalmatlanság is felmerült. Ennek következtében előfordult, hogy a tanárok helytelen meglátásai, következtetései vezették tévútra a játékot, így a csapatoknak nem sikerült kijutnia. Ezeknél az eseteknél egy-két alkalommal olyan is előfordult, hogy a játék végeztével a pedagógus elkönnyvelte, hogy rosszul rakták össze a készítő a játékot, hiba csúszott a gépezetbe és eleve megoldhatatlan a nyomozós játék, ezért a kijutás is lehetetlen. A kudarc, mint negatív élmény kezelése tehát nemcsak a diákok, hanem olykor a tanárok számára is nehézséget jelentett.

Mit tapasztaltam akkor, amikor a pedagógus jelenléte nélkül zajlott a játék? Sajnos a ritka esetek közé tartozott az a végkifejlet, amikor a gyerekek önmaguktól, gördülékenyen együttműködve választottak egy csapatvezetőt, aki felosztotta a feladatokat és irányította

a játékot, melynek végén a csapat sikeresen megoldotta a rejtvényeket és kiszabadult. Az esetek többségében a fiatalabb korosztályoknál (5-8. osztályosok) a tanár jelenlétének hiánya fegyelmezetlenséget, hangzavart, káoszt, valamint verbális és ritkán fizikai durvaságot (pl. segédeszközök rongálása) okozott. A kijutás nem sikerült. Az idősebb korosztályok (9-12. osztályosok) esetében a csoportok 50%-a jól együttműködött, higgadt és megfontolt maradt, így kijutott, a másik 50% viszont érdektelenséget mutatott a játék iránt és nem járt sikerrel.

Mindezek alapján arra következtettem, hogy alapvetően szükséges a kísérőpedagógusok jelenléte a játékban, különösen a fiatalabb korosztály (5-8. osztályosok) esetén, mert ez egyfajta biztonságot ad a diákok számára. A tanár jelenléte továbbá csökkenti a fegyelmezetlenség, a hangzavar és a káosz kialakulásának veszélyét, miközben fenntartja a megfontolt és higgadt viselkedést, ezáltal növeli a csapatmunka hatékonyságát. A játék így akkor is sikeresen teljesíthető, ha esetleg menet közben a vészcsengővel kell segítséget kérni.

## Következtetések

A kiállítás megnyitása, azaz 2022. november 30. óta kicsivel több, mint 2000 látogatója volt a szabadulósobának, mely jelen tanulmány írásának idején a tárlattal együtt véget ér. A látogatók többségét az általános iskolák felső tagozatos, valamint a középiskolák diákjai tették ki, de az idősebb korosztályok (20-80 évesek) tagjai közül is akadt, aki kipróbálta a játékot. Ezáltal sikeresen megvalósult a lifelong learning, azaz az élethosszig tartó tanulás koncepciója.

A szabadulószoba hatékonyan kapcsolódott az időszaki kiállítás témájához, valamint a kapcsolódó programokhoz, azaz a történelmi sétához és a World Wide Petőfi online projekthez, így hatékonyan lehetővé tette a konstruktív tanulást. A szabadulószoba, a múzeumunkban megjelenő új műfajként, mint „marketingfogás” is alkalmazhatóvá vált. Sok látogatót vonzott, felkeltette a közönség érdeklődését és magában hordozta a modern, korszerű, szórakoztató ismeretterjesztés lehetőségét.

A szabadulósobában az egyes tantárgyak ötvözésének köszönhetően megvalósult az interdiszciplináris tanulás és a rendszerszintű, logikus gondolkodás. A holisztikus tanulás szintén megjelent a játékban az elmélet és a gyakorlat találkozásán keresztül, hiszen bizonyos feladatok megoldását az eszközhasználat segítette.

A játék kihívást jelentett a részt vevők számára. A közös cél, azaz a kijutás elérése pedig segítette a csapatmunkát, melynek során fejlődtek a szociális készségek, mint például az együttműködés és az alkalmazkodás. A saját tudást kiegészítette a csapattagok tudása és az összekapcsolódó mozaikok, azaz tudáskonstrukciók elvezettek a végső megfejtéshez. A játék előmozdította a szövegértési, olvasási és matematikai kompetenciák fejlődését. A szórakozva tanulás élményt jelentett, ami az esetek nagy részében sikerélménynek bizonyult. A szabadulószoba illeszkedett az időszaki kiállítás programjaihoz, beilleszkedett a múzeumi környezetbe és széles célközönségre talált. Az itt reprezentált eredmények alapján, néhány módosítást követően (pl. létszámcsökkentés) alkalmazását hasznosnak és folytathatónak tartom a múzeum falain belül.



## Irodalomjegyzék

- Abonyi-Tóth, A. (2019). *Hogyan készítsünk iskolai szabadulósobát?* ELTE Informatikai Kar.
- Aksakal, N. (2015). Theoretical View to The Approach of The Edutainment. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, (186), 1232-1239 <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.081>.
- Bálint, I. Á., Rómer, V. & Sütő, R. (2020). Fekete csönd: irodalom-népszerűsítő szabadulósoba. *Tudásmenedzsment*, 21(1-2), 328-339. DOI: 10.15170/TM.2020.21.1-2.25.
- Bárd E., Gulyás G., Janotka M., Samu Á., Singer P., & Vásárhelyi T. (2010). *Múzeumpedagógiai füzetek I. A kezdet az egésznek a fele*. Petőfi Irodalmi Múzeum.
- Claxton, G. (1985). *The Psychology of Teaching Educational Psychology = Learning to Teach: Psychology in Teacher Training*. The Palmer Press, East Sussex.
- Csíkszentmihályi M. (2001). *Az áramlat*. Akadémiai Kiadó.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Macmillan Publishing Company.
- Ébli G. (2005). *Az antropologizált múzeum*. Typotex Kiadó.
- Hein, G. E. (2005). *The Role of Museums in Society: Education and Social Action*. Lesley University.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365-379. <http://doi.org/10.3102/0013189x09339057>.
- Kóczyáné Szentpéteri, E. (1999). Múzeumok, közművelődés és múzeumpedagógia. Konferencia előadás. Nemzetközi Múzeumpedagógiai Konferencia, Budapest, 1999. 10. 25-27. In Kovács, J. (szerk.). *Múzeumok a „köz művelődésért”*. Pulszky Társaság-Magyar Múzeumi Egyesület.
- Kolb, D. A. (1994). *Experiential Learning*. Kagan Publishing.
- Koller, I. Z. (2021). A közösségi tanulás laboratóriuma – a Jövő-Kép műhelysorozat. *Tudásmenedzsment*, 22(1. különszám), 248–268. <https://doi.org/10.15170/TM.2021.22.K1.18>.
- Koltai, Zs. (2011). *A múzeumi kultúrák közvetítés változó világa. A múzeumi kultúrák közvetítés pedagógiai és andragógiai szempontú vizsgálata*. Iskolakultúra-könyvek 41. (sorozatszerk. Géczi János), Gondolat Kiadó.
- Kondor, B. (2018). *Integratív művészetpedagógia a múzeumban: A természettudomány és a művészet találkozására Interaktivitásra alapozott demokratikus kiállítástervezés a közönség bevonásával*. Eötvös Loránd Tudományegyetem, Természettudományi Kar, Természettudományi Kommunikációs és UNESCO Multimédia-pedagógiai Központ.
- Lewin, K., & Lewin, G. W. (1948). *Resolving social conflicts: selected papers on group dynamics [1935-1946]*. Harper and Brothers.
- Lewin, K. (1975). *Csoportdinamika. Válogatás Kurt Lewin műveiből*. Közgazdasági és Jogi Könyvkiadó.
- Manojlovic H., & Kovács E. (2022). A szabaduló szoba, mint oktatási módszer. In Karlovitz J. T. (szerk.). *Szakmódszertani és más pedagógiai tanulmányok*, (pp. 330-340.), International Research Institute.
- Mérő, L. (2010). *Az érzelmek logikája*. Tercium Kiadó.
- Nahalka, I. (2002). *Hogyan alakul ki a tudás a gyerekekben? Konstruktivizmus és pedagógia*. Nemzeti Tankönyvkiadó.
- Nagy, A., Petykó, Cs., Kiss, D. D., & Egedy T. (2018). Kreatív turizmus Budapesten – Szabadulósobák az innovatív turisztikai piacon. *Turizmus Bulletin*, 18(4), 30-40.
- Simon, M. (1999). A múzeumi népművelők továbbképzéséről. Konferencia előadás. Nemzetközi Múzeumpedagógiai Konferencia, Budapest, 1999. 10. 25- 27. In Kovács J. (szerk.). *Múzeumok a „köz művelődésért”*. Pulszky Társaság-Magyar Múzeumi Egyesület.
- van der Weiden, W. (1999). Hogy teremtünk egyensúlyt a pihenés, oktatás és a tudományok között? Konferencia előadás. Nemzetközi Múzeumpedagógiai Konferencia, Budapest, 1999. 10. 25-27. In Kovács J., *Múzeumok a „köz művelődésért”*. Pulszky Társaság-Magyar Múzeumi Egyesület.
- Wenger, E. (1998). *Communities of Practice Learning Meaning and Identity*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511803932>.