

A Varázstorony mint tehetséggondozó múzeum

SÁNDOR JÓZSEF

sandor.jozsef@uni-eszterhazy.hu

Eszterházy Károly Egyetem, Pedagógusképző Központ



Kulcsszavak: *múzeumpedagógia, tehetséggondozás, MTMI, projektverseny, innováció*

Sokszínű innovációs versenykínálat

Napjainkban a tehetséggondozás számos formájával találkozhatunk. Gazdag palettáját találjuk a különböző művészeti ágakban a tehetségkutató és gondozó versenyeknek, talán elegendő, hogyha példaként most csak a legnagyobb nyilvánossággal bíró *Virtuózok* versenyre utalok. A másik jól elkülöníthető csoportot az újszerű elgondolásokat új formában megvalósító vállalkozások, ifjú vállalkozók segítségét célzó pályázatok, Startup versenyek alkotják. Egy jól körülhatárolható harmadik csoportot alkotnak a műszaki, természettudományos, matematikai és informatikai területekhez kapcsolódó tehetséggondozó versenyek, innovációs pályázatok. Ez utóbbiakat is több szempont szerint csoportosíthatjuk:

Kírók szerint:

- *Tudományos testületek, akadémiai bizottságok által kiírt díjak:* például: Szent-Györgyi Albert Fiala Kutatói díj vagy a Gábor Dénes-díj.
- *Szövetségek által meghirdetett versenyek:* például a hazánkban közel három évtizedes hagyománnyal rendelkező Ifjúsági Tudományos és Innovációs Tehetségkutató Verseny, melynek a Magyar Innovációs Szövetség a házigazdája.
- *Mozgalmakhoz, civil szervezetekhez is kapcsolódnak versenyek.* Ezek közül talán a Kutató Diákok Mozgalma a legismertebb és a legnagyobb hagyományokra visszatekintő.
- *Intézmények – felsőoktatási, közművelődési – által meghirdetett versenyek:* például a Budapesti Műszaki Egyetem nagy múltra visszatekintő versenyei.
- *Cégek, vállalatok által életre hívott innovációs versenyek:* például az Ericsson, a Microsoft, a Sanatmetál, az Invitel vagy akár a Henkel ilyen jellegű versenyei.

Az ötletgazdák, megvalósítók száma szerint:

- *Egyéni* – *kiscsoportos versenyek*, ahol általában kétfős team indulása engedélyezett.
- *Csoportos* – *csapatversenyek*, ahol a kiírások szerint 5-6 fős csapatok jelentkezését várják.

Terület/ tudományág szerint:

- Egy konkrét területhez, problémához köthető felhívások, versenyek. Ilyenek általában a vállalatokhoz, cégekhez köthető kiírások, melyek döntően a profiljukhoz tartozó területeken várják az innovációs ötleteket, illetve azok kreatív, újszerű megvalósítását vagy az ilyen ötleteket díjazzák.
- Több tudományterületről lehet innovációkkal nevezni. Erre példának a már korábban említett Kutató Diákok Mozgalom versenyét lehet említeni, amely több tudományterületről, több szekcióba is várja az ötleteket.

A lebonyolítás módja szerint:

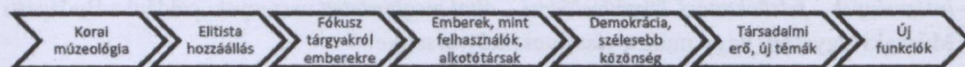
- Egyfordulós verseny, melyeken az ötleteket díjazzák elsősorban.
- Többfordulós. Ez általában két fordulót jelent, ahol az első fordulóban szereplő legjobb elképzelések továbbfejlesztéséhez is nyújtanak segítséget, és ezek után alakul ki a végső eredmény.

További csoportosítási lehetőségek még, hogy mekkora a verseny területi hatálya (város, megye, régió, ország, nemzetközi), illetve hogy mindenki számára nyitottak, vagy van korosztályra, esetleg valamilyen képzésben részvétellel megkötöttség.

A XXI. század múzeumi kihívásai

Az 1980–90-es évektől kezdődően a múzeumoknak megváltozott környezeti feltételekkel kellett szembesülniük: napjaink látogatói igényei nagymértékben különböznek azoktól, mint amilyeneket az előző nemzedékek során megtapasztalhattak. Ezért szükségessé vált, hogy egy új muzeológia fejlődjön ki, amely a múzeumok társadalomban betöltött szerepének változásán alapul (McCall–Gray 2014). A XX. század második felének kezdetén a múzeumokat elavult, elitista és a modern világtól elzárt intézményeknek vélték, amelyekre felesleges pénzt költeni, hiszen a múzeumok csak egy szűk kör, társadalmi csoport igényeit elégítik ki. Ezen kihívás készítette a múzeumokat arra, hogy a XXI. század elején megváltoztassák a hozzáállásukat valamint a színvonalukról alkotott elképzeléseket. A továbbélésükért fel kellett venniük a versenyt a turisztikai attrakciókkal annak érdekében, hogy megállják a helyüket az új körülmények között is. (Hudson 1977)

Út a koraitól az új muzeológiáig



Forrás: Bodnár–Jászberényi–Ásványi 2017

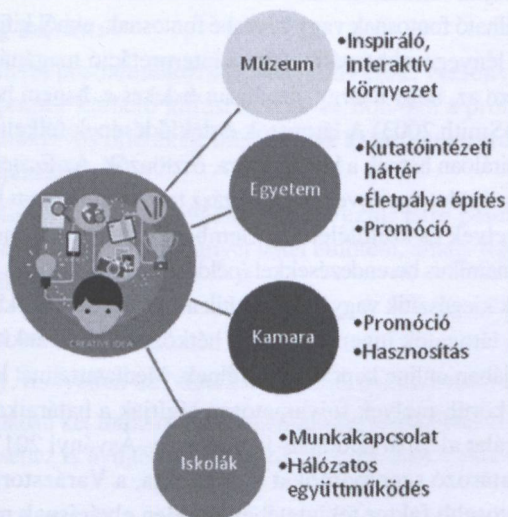
Ezekkel a folyamatokkal párhuzamosan a látogatók kulturális, iskolázottsági szintjében is változás történt azáltal, hogy a múzeumlátogatók műveltségi, iskolázottsági színvonala kiszélesedett. Meghatározó igénnyé vált, hogy a kiállított tárgyakat, eszközöket megfelelő jelentéstartalommal tudják felruházni. Ez a modern múzeumok kulcstevékenységévé vált. Az örökség nem definiálható fontosnak vagy kevésbé fontosnak, ebből kifolyólag egy adott tárgy értelmezése egyszerre lényegesebbé válik, sőt az interpretáció magánál a tárgynál is értéke-
sebb lehet. A kérdés nem az, hogy a tárgy vizuálisan érdekes-e, hanem hogy képes-e bármiféle érdeklődést kiváltani. (Smith 2003) A látogatók érdeklődésének felkeltése megkapó témákat feltételez, amelyek inspirálóan hatnak a kreativitásra, ösztönzők. Az Eszterházy Károly Egyetem Varázstornya, amely az épület úgynevezett csillagász tornyában kapott helyet, a 2000-es évek elején már e korszerű elvek és szemlélet figyelembevételével újult meg. Így a múzeumban a látogatók különféle dinamikus berendezésekkel (például audiovizuális és megfogható eszközök) találkozhatnak, amelyek kiegészítik vagy helyettesítik az elmúlt évtizedekben használt klasszikus statikus eszközöket. A látogatók ingerküszöbét a hétköznapi élet alakítja ki, amelynek során többnyire a nap 24 órájában online kapcsolatban élnek. Média tartalmat közvetítő audiovizuális eszközök veszik őket körül, melyek folyamatosan tágítják a határaikat.

Egy 2016-os vizsgálat alapján (Bodnár–Jászberényi–Ásványi 2017), mely a múzeumok látogatottságát meghatározó szempontokat is vizsgálta, a Varázstorony a látogatókat befolyásoló négy legfontosabb faktor tekintetében minden elvárásnak maximálisan megfelel. Így elhelyezkedése a városban központi, a kiállításnak egy történelmi épület ad helyet, a bemutatott téma általános jellegű, valamint a kiállítások interaktívak. Míg a fennmaradás érdekében több múzeumnak egyéb attrakciókat kell megvalósítaniuk ahhoz, hogy bevonzzák a látogatókat, a Varázstoronymnál ezt az attrakciót, korunkat több évszázaddal megelőzve, már az épület építői megtették. Az Eszterházy Károly püspök által építtetett Líceum csillagász tornya tetejére egy Camera obscura is került, mint tömegeket vonzó látványosság. A kiállítás tematikájának ugyancsak érdekessége, hogy az általános tendenciákkal ellentétben, miszerint az általános iskolás korig nő a gyerekek érdeklődése a múzeumi a kiállítások iránt, majd ez a középiskolás korra nagymértékben visszaesik, a varázstorony kiállításai, rendhagyó órái meg tudják szólítani a középiskolás korosztályt, és a pályaorientáció mellett a tehetséggondozásra, az innovatív gondolatok születésére, továbbvitelére is remek lehetőséget kínálnak.

A Varázstorony Innovációs Projektverseny mint komplex tehetség gondozó program

Az EFOP-3.4.4. pályázat lehetőséget adott intézményünknek, hogy sajátos helyzetét kihasználva – egyetem, múzeum, egyetemi kutatóintézet, valamint együttműködő vállalatok és kamara összefogásával – egy unikális programmal jelenhessen meg a tehetségek felkutatása terén. Hiszen a múzeum inspiráló környezetet nyújt, az ötletek (innovációs projektek) kiteljesítésében a felsőoktatási intézmény humán kutatói és laboratóriumi erőforrásai állnak a rendelkezésre, az egyetem és a kamara pedig további bemutatkozási illetve promóciós lehetőségeket nyújt

a legeredetibb innovációk gazdái. A versenyben együttműködő iskolákkal élő munkakapcsolat alakul ki a közös tevékenységek során, melynek hozadékai a közös tehetséggondozó, támogató munka mellett a diákok számára továbbtanulási, életpálya építési lehetőségeket is nyújtanak.



Forrás: saját szerkesztés

Mindezek alátámasztására szolgáljon a 2018/19-es tanévi felhívás:

VERSENYFELHÍVÁS

VARÁZSTORONY INNOVÁCIÓS PROJEKTVERSENY

Az Eszterházy Károly Egyetem Varázstorony Természettudományos Pályaorientációs és Módszertani Központ innovációs projektversenyt hirdet.

KIK LEHETNEK INDULÓK?

Egyénilag vagy kétfős csapatba szerveződve pályázhat minden közismereti 9–12. évfolyamos nappali rendszerű képzésben hazai közoktatási intézményben tanuló diák.

NYEREMÉNYEK

A verseny kategóriánkénti I., II. és III. díjazottja **oklevelet kap** és könyvjutalomban részesül.

Továbbá a legkiemelkedőbb teljesítményt nyújtó **Heves megyei** díjazott megkapja a Heves Megyei Kereskedelmi és Iparkamara 100 000 Ft-os összegű különdíját, továbbá az aktuális évi TEDEX konferencián egy bemutatkozási lehetőséget.

Az verseny díjazottjai projektjeik bemutatására meghívást kapnak az Eszterházy Károly Egyetem aktuális évi Tudományos Diákköri Konferenciájára.

Az, a fiatalok segítségével kiemelkedő munkát végző, középiskolai tanár, akinek diákjai legalább három alkalommal szerepelnek a verseny országos döntőjében, tárgyi elismerésben részesül.

(A bírálóbizottság a díjak között indokolt esetben átcsoportosításokat hajthat végre. A zsűri döntése végleges, fellebbezésnek helye nincs.)

MIVEL LEHET VERSENYEZNI?

Pályázni lehet műszaki, természettudományi, robotikai, informatikai, valamint matematikai területről bármilyen innovatív alkotással, találmánnyal, kutató vagy fejlesztő, illetve tudományos munka eredményével. A versenyen bármilyen egyéb versenyre vagy pályázatra készített pályamunkával, illetve műszaki alkotással is részt lehet venni.

A JELENTKEZÉS

1. FORDULÓ A kidolgozandó vagy megoldandó ötlet, innováció maximum 2 oldalas (6000 karakteres) vázlatát e-mailben kell eljuttatni **2018. október 12-én**, 15 óráig beérkezően a varazstorony@varazstorony.hu e-mail címre.

A nevezésnek tartalmaznia kell: a kiválasztott kutatási vagy fejlesztési témát, a megoldásra irányuló javaslatot, az elérendő célt, a konkrét megvalósítás módját, a jeligét.

Ezzel egyidejűleg egy zárt, a jeligét feltüntetett borítékban a **Varázstorony, 3300 Eger, Eszterházy tér 1.** címre kérjük eljuttatni: a résztvevő(k) nevét, születési időpontját, lakcímét, telefonszámát, e-mail címét; iskolájának nevét és címét; a konzulens vagy felkészítő tanár nevét, lakcímét, e-mail címét és telefonszámát.

A ZSŰRI

A pályázat elfogadásáról a tudományos vagy műszaki cél, illetve színvonal és a kidolgozhatóság figyelembevételével határoz a bírálóbizottság, melynek tagjai az Eszterházy Károly Egyetem vezetőoktatói és kutatói közül kerülnek ki. A döntésről minden pályázó értesítést kap **2018. október 20-ig**.

(A zsűri döntése végleges, fellebbezésnek helye nincs.)

AZ ÖTLET MEGVALÓSÍTÁSA

Az I. fordulóban elfogadott innovációs ötlet részletes kidolgozását az Eszterházy Károly Egyetem megbízott mentora is segíti a továbbiakban. Szükség esetén az egyetem laboratóriumi kapacitást is biztosít.

E szakasz lezárásaként a kidolgozott innováció leírását **2019. április 15-én**, 15 óráig beérkezően kell beküldeni a verseny titkárságára. (varazstorony@varazstorony.hu)

A BEMUTATÁS ÉS A VÉGSŐ ÉRTÉKELÉS

A pályázóknak **2019 áprilisának végén**, kötelező jelleggel, az Eszterházy Károly Egyetemen megrendezendő Varázstorony Innovációs Versenyen maximum 10 perces prezentációt kell tartaniuk, illetve 5 percen belül a zsűri kérdéseire, felvetéseire kell válaszolniuk. A saját készítésű modelleket, műszaki megoldásokat, kísérleti berendezéseket a szóbeli prezentációra kell elhozni.

A legjobb pályaművek 2020 szeptemberében is bemutatásra kerülnek a Varázstorony Kutatók Éjszakája programja keretében.

Értékelési szempontok:

- a probléma megközelítésének eredetisége és kreativitása;
- a kidolgozás alaposága illetve tudományos értéke;
- az önálló, saját munka kimutathatósága, nyilvánvalósága;
- az írásos anyag illetve a műszaki alkotás (vagy modell) színvonala, az elkészített eszköz működőképessége;
- a projekt befejezettsége és jövőbeni hasznosíthatósága;
- az eredmények ésszerű és világos értelmezése.

A program továbbfejlesztésének lehetőségei

A különböző tehetségmodellek (Passow 1958, Gagné 2011, Renzulli 1978, Czeizel 2004) sokrétűen megvilágítják a tehetségek típusait, fajtáit. Nyilván nagyon fontos az úgynevezett erősoldal fejlesztése, ugyanakkor tisztán látnunk kell, hogy ez a legtöbb esetben önmagában nem elég. A programunkban ott van a támogatás, népszerűsítés segítése, de ugyanakkor nagyon fontos az ezekre a kihívásokra irányuló pszichológiai, mentális felkészítés is, melynek keretén belül a területtel foglalkozó szakembereink segítségét is be kell építenünk a rendszerünkbe, csakúgy, mint a csaknem minden tehetségnél fellelhető gyenge oldalak feltárásában és azok csökkentésben, megszüntetésében.

Őszintén reméljük, hogy munkánk sikeres lesz és az általunk feltárt és támogatott tehetségekre nem lesznek találók Jackson Brown amerikai író szavai: „*A kontrollálatlan tehetség olyan, mint egy görkorcsolyázó polip. Nagy a mozgástere, de soha nem tudod, hogy előre, hátra vagy oldalra halad.*” (H. Jackson Brown Jr.)

Irodalom

- Bodnár Dorottya – Jászberényi Melinda – Ásványi Katalin 2017: *Az új muzeológia megjelenése a budapesti múzeumokban*. Turizmus Bulletin. 45–55.
- Czeizel Endre 2004: *Sors és tehetség*. Budapest: Urbis.
- Gagné, F. 2011: *Academic talent development and the equity issue in gifted education*. URL: https://atמידt.dk/sites/default/files/aktiviteter/gagne_2015_-_multidisciplinaer_model_for_talentudvikling_0.pdf. [Utolsó letöltés: 2019. 09. 01.]
- Hudson, K. 1977: *A survey of world trends. In Museums for the 1980s*. Paris–London: UNESCO–Macmillan.

- Kaplan, S. 1979: Language arts and the social studies curriculum in elementary schools. In: A. Passow: *The gifted and the talented: Their education and development*. Chicago: University of Chicago Press.
- McCall, V. – Gray, C. 2014: *Museums and the new museology: Theory, practice and organisational change*. Museum Management and Curatorship. 19–35.
- Passow, A. 1958: Enrichment of education for the gifted. In: N. Henry: *Education for the gifted Fifty-seventh yearbook of the National Society for the Study of Education*. Chicago: University of Chicago Press.
- Renzulli, J. 1978: *What Makes Giftedness? Reexamining a Definition*. URL: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/003172171109200821>. [Utolsó letöltés: 2019. 09. 01.]
- Smith, M. 2003: *Issus in Cultural Tourism Studies*. London: Routledge.

The „Magic Tower” as a museum of talen

The Varázstorony(magic tower) Science-career-orientation and Methodological Centre was established at the beginning of the years 2000s in the old astronomical tower of the main building of Eszterházy Károly University. From the very start of it, this centre meant a lot more than just a traditional exhibition hall, since – besides its museum functions (natural history exhibitions, display of old instruments, research gadgets) – it took upon the task of popularising sciences by interactive experimental shows. Owing to a project programme, new opportunities were available for enriching and enhancing the centre's diverse activities. Namely, the project made it possible to do researches with the aim of measuring the effectiveness and coordinating role of such a centre when finding, tracing and supporting talented young people and in parallel fulfilling the centre's traditional museum-pedagogical functions as well. We strive for setting up and establishing a model which works in several steps. Firstly, the Varázstorony centre as a museum arouses interest in sciences. Then, based on the on-the-spot experiences (experiments, shows, displays) it attracts young people to the centre's programmes again and again, and what is more, excites and stimulates them for more innovative ideas and thoughts. Moreover, into this process we tend to integrate all the facilities offered by the university (infrastructure, researchers' and educators' mentoring activities) and also elements of social and economic environment (chamber of commerce, schools).