

## MÚZEUMI TANULÁSI LEHETŐSÉGEK DIGITÁLIS TECHNOLÓGIÁKKAL – NYELVI MÚZEUMOK PÉLDÁIVAL

### Kivonat

A modern digitális erőforrásokkal a múzeumi tanulás túlszárnyalja a hagyományos múzeumlátogatási, múzeumi tanulási modelleket, és korszerű tanulási folyamatá alakul (Pavlovic 2021: 168). Tanulmányunkban a múzeumi, digitális technológiákon alapuló tanulási lehetőségeket vizsgáltuk a nyelvi múzeumok kontextusában. A hazai és külföldi irodalmak elméleti áttekintése után nyelvi múzeumok honlapjait elemeztük a digitális technológiák, online tanulási lehetőségek tükrében. Arra a következtetésre jutottunk, hogy a vizsgált nyelvi múzeumok weboldalain található, jelenleg elérhető online források heterogének, az egyes weboldalak különféle típusú és eltérő mennyiségű tanulási forrásokat tartalmaznak. A webhelyek többségükben elsősorban a múzeumi információk továbbítására összpontosítanak, egy-egy múzeum weboldala már számos ötletes, színes és interaktív online elemet alkalmaz, a rendelkezésre álló források gazdag és széles körű használata még várat magára.

**Kulcsszavak:** múzeumi tanulás, digitális múzeumpedagógia, nyelvi múzeumok

### Bevezetés

Korunk gyermekei a felgyorsult világ információáradatában egyensúlyoznak, a média és a tömegkommunikáció mint negyedleges szocializációs közeg jelentősen befolyásolja a gyermek- és ebből adódóan felnőttkorukat (Tari 2011; Nagy–Trencsényi 2012 idézi Pál 2021: 58). A digitális bennszülöttnek is nevezett generáció másként gondolkodik, képviselői gyorsabban jutnak hozzá és másként dolgozzák fel környezetük információit, szeretnek egyszerre több mindennel foglalkozni, a dolgokat párhuzamosan feldolgozni. Előnyben részesítik a grafikus kontextust a szöveges kontextussal szemben, az aktivitást a passzivitással szemben, a játékot és a játékon alapuló tevékenységeket a komoly munkával szemben. Jobban kedvelik az információkhoz való véletlen hozzáférést, hatékonyabbak, ha hálózatban tevékenykedhetnek. A technológiát életük szerves részének tekintik. A kulturális örökség megőrzése, átörökítése rajtuk múlik (Prensky 2001: 3–4; Prensky 2004 idézi Cosovic–Brkić 2019: 2; Balázs 2023: 225–54).

Az utóbbi évtizedekben jelentős változásokat figyelhetünk meg az oktatás és a nevelés kapcsán, mindenekelőtt a tanulási kultúra területén. Míg

korábban a meghatározó paradigma a tanulás mechanisztikus megközelítésében tükröződött, az új megközelítések, például a konstruktivizmus egy első-sorban rugalmas és az átláthatóság elvein alapuló tudásrendszer létrehozása felé mutatnak. Ebből a szempontból a tanulási folyamatban jelentős helyet foglalnak el a formális és informális kontextusok, valamint a modern digitális technológiák, amelyek új távlatokat nyitnak az oktatás területén (Pavlovic 2021: 167–8), használatuk új jellemzőket hozva javítja a tanulás minőségét, növeli a tanulási motivációt, magasabb szintű tanulási hatékonyságot eredményez (Cahill et al. 2011; Bayne et al. 2009; Hsi 2008 idézi Pavlovic 2021: 168), ennek megfelelően az újabb és újabb eszközök egyre inkább a tanulási folyamat részévé válnak az iskolákban, más intézményekben és informális tanulási környezetekben (Pavlovic 2021: 168).

A huszadik század második felében a múzeumok életében is elkezdődött egy változási folyamat, melyet gyakran új muzeológiaként emlegetnek, egy olyan időszak, amikor a múzeumok felismerték, hogy válaszolniuk kell a közönségük azon igényére, hogy hatással legyenek oktatásukra, életükre (mind helyi szinten és globálisan is) (Falk–Dierking 2000 idézi Milligan–Wadman 2015: o. n.). A sajátos nyelvészeti muzeológia meghatározását, feladatleírását Balázs Géza (2012, 2015) végezte el. A változás a múzeumok életében nem új keletű, a Múzeumok Nemzetközi Tanácsa (ICOM) megalapítása óta már többször újraértelmezte a múzeum fogalmát, funkcióit. 2007-ben a hivatalos ICOM-definícióban a szórakoztatás mint cél megjelenése mellett még a hagyományos szerepkörök (gyűjtés, megőrzés, kutatás, kiállítás) dominálnak (Takács 2015: 66–7; Kolosai 2022: 13), a 2022-ben megjelent legújabb változatban a „társadalom, köz(össég), részvétel(iség), inkluzivitás, oktatás” kulcsszavak (Sandahl 2019 idézi Kolosai 2022: 13; Sári 2022: o. n.) már jelzik a gondolkodás új irányait, melyet új munkaköri profilok megjelenése, a hagyományos gyakorlatok újragondolása, a korábbi múzeumi funkciók és módszerek újraértelmezése jellemez (Davies et al. 2013 idézi Lacedelli 2019: 48).

„A múzeum az információs társadalomban olyan környezetbe ágyazódik, ahol a digitális médiumok alapvetően meghatározzák az információk tárolásának, hozzáférhetővé tételének és értelmezésének módjait. Az ebben a környezetben szocializálódó „digitális nemzedék”, de valójában az eszközökhöz hozzáférő minden személy számára új utak nyíltak meg a tanulásban és általában a világ megismerésében” (Bényei–Ruttkay 2015: 36).

A múzeumok és egyéb örökségvédelmi intézmények sokszínűségük és nyitottságuk (akár a digitális technikák felé) miatt óriási potenciállal rendelkeznek a tanulást segítő szerepkörben. Míg egykor az oktatást periférikus tevékenységnek, a technológiákat pedig létezésük veszélyforrásának tekin-

tették, mára mindkettő központi szerepet kapott a 21. századi múzeumok küldetésében mind a helyszínen, mind pedig online környezetben egyaránt (Hawkey 2004: 11).

A társadalom részeként ma még inkább a tanulás helyszínének tekintik magukat, mint a kulturális örökség egyszerű raktárának (Bocatus 2011: o. n.), s gyakorlataikban egyre inkább alkalmazzák a digitális médiát mint közvetítő eszközt a fiatalabb generációk kultúra- és hagyományismereti rendszerének kialakításában (Pavlovic 2021: 167), mindezen túl új, izgalmas módokat teremtve a tartalomközvetítésre, a részvételi attitűd formálására, a múzeum fizikai terének, a múzeumlátogatás idejének kitágítására (Ruttkay–Bényei 2017: 60). A modern digitális erőforrásokkal a múzeumi tanulás felülmúlja a hagyományos látogatásokon, kiállításokon és múzeumi órákon alapuló modelleket, és modern, digitális technológiákon alapuló tanulási folyamattá válik (Pavlovic 2021: 168).

### Múzeumi tanulás

A múzeumi tanulás gyakorlata a konstruktivista elméletben gyökerezik, amely a tanulók tanulási folyamatban való aktív pozicionálását, valamint korábbi tapasztalataikon alapuló tudásrendszer felépítését helyezi előtérbe. A múzeumi tanulásnak számos sajátossága van, melyek közül kiemelhető annak lehetősége, hogy a gyermekeket megismertessük a valós élet tárgyival, lehetőséget kínálva számukra a kontextuális tanulási folyamat meg tapasztalására közvetlen érintkezés útján (Milutinovic 2019 idézi Pavlovic 2021: 168).

A tanulás kontextuális modellje szerint a múzeumi tanulást a személyes, társadalmi és fizikai kontextus aspektusai befolyásolják (Falk et al. 2000 idézi Cahill et al. 2011: 22). A személyes kontextus magában foglalja a tanuló előzetes tudását, érdeklődését és tapasztalatait, beleértve azt is, hogy mekkora választási és ellenőrzési lehetőségük van a múzeumban szerzett tapasztalataik, illetve a múzeumlátogatással kapcsolatos motivációik és elvárásaik felett. A fizikai kontextus azokat az eszközöket foglalja magában, amelyek közvetítik a tanulónak a múzeumban szerzett tapasztalatait (kiállítások tervezése és elrendezése, a fizikai tér és az építészet, tájékozási eszközök). A tanulást a későbbi tapasztalatok is befolyásolják, amelyek kiterjesztik vagy megerősítik a múzeumlátogatást (Cahill et al. 2011: 22). Falk és Storksdieck (2005) ebben a keretben tovább jellemzi a tanulást, mint „olyan erőfeszítést, amely a legjobban az egyén és fizikai és szociokulturális környezete közötti folyamatos, véget nem érő párbeszédként fogható fel” (Falk–Storksdieck 2005 idézi Cahill et al. 2011: 22).

Milutinović (2010 idézi Pavlovic 2021: 169) szerint „a múzeumi tanulás kulcselemei az ismert és az ismeretlen közötti kapcsolat megteremtése, a valódi élmény megszerzése valós tárgyak megfigyelésével és manipulálásával, illetve valós jelenségek megtapasztalása.”

Barry Lord (2007: 17 idézi Koltai 2010: 51) szerint a múzeumi tanulás „egy olyan informális, önkéntes környezetben szerzett transzformatív, affektív tapasztalat, melyben új attitűdöket, érdeklődéseket, értékeléseket, meggyőződéseket vagy értékeket fejlesztünk ki”.

A múzeumok tehát informális tanulási környezetek, amelyek a tanulási folyamatot egészen mássá teszik, mint a formális intézményekben, például iskolákban (Pavlovic 2021: 168–9). A múzeumi tanulás általában önirányított, önkéntes és személyes, nem függ külső befolyásoktól (például tanároktól), lehetőséget biztosít a résztvevőknek arra, hogy saját tanulási stílusuk szerint tanuljanak a múzeumokban, és saját tempójuknak és érdeklődési körüknek megfelelően haladjanak előre, egyik fontos jellemzője, hogy a tanulási eredmények helyett a tanulás folyamatára összpontosít (Pavlovic 2021: 168–9).

Hooper-Greenhill az iskolai és múzeumi tanulást összehasonlítva megállapítja, hogy a múzeumi tanulás általában mozgásban történik, felkelti a kíváncsiságot, gyakran indukál meglepő helyzeteket és inspirál új ötleteket, lényegesen kiszámíthatatlanabb az iskolai tanuláshoz (Hooper-Greenhill 2007: 4–5; Koltai 2011: 51–4; Borz 2016: o. n.; Hegedüs 2017: o. n.). Az iskolai tanulási szituációktól eltérően a múzeumi tanulási helyzetek többnyire alkalmoszerűek, komplexek, általában egyszerre több tantárgy bekapcsolását teszik lehetővé, több érzékszerv bevonásával hatnak a résztvevőkre, előtérbe helyezik a kooperatív technikákat, kerülnek az iskolai értékelési formákat, legfőbb előnyük a „különleges környezet”, a felfedezésen, tapasztalatszerzésen alapuló élményközpontúság, a nevelés számos területének (testi, értelmi, érzelmi, erkölcsi, esztétikai, művészeti, egészség, környezeti, állampolgári, multikulturális nevelés) beillesztése a tanulási folyamatba (Németh Csaba 2009: 197–8; Takács 2013: 48).

Az elmúlt 20 évben a múzeumi tanulás átalakult az új, elsősorban digitális technológiák bevezetésével, melyek hozzájárultak a tanulási folyamat korszerűsítéséhez (Morita 2002; Parry 2007 idézi Pavlovic 2021: 169). A digitális technológiák múzeumi alkalmazása több irányba fejlődött, kezdve a katalógizálástól és a tartalom egyszerűbb keresésétől a vezeték nélküli eszközökön és a rögzített magyarázatokon keresztül egészen a virtuális múzeumokig és a virtuális valóságig, amely lehetővé teszi a kiállítások virtuális megjelenítését a fizikai megjelenés kiegészítéseként (Pavlovic 2021: 169). Az elmúlt években a világ vezető múzeumainak gyakorlatában hihetetlen növekedés figyelhető meg a digitális tanulási technológiák használatában mind az egyes

helyszíneken digitális interaktív anyagok formájában, mind online, egyre népszerűbb weboldalak létrehozásával (Hawkey 2004: 1).

### **Múzeumpedagógia – digitális múzeumpedagógia**

A múzeumok pedagógiai hasznosításáról John Dewey írt először *Az iskola és a társadalom* című művében 1912-ben. Dewey kihangsúlyozza a múzeumok szerepét az ismeretközvetítésben, ahol a gyűjteményen, a tárgyakon keresztül, tapasztalati úton, gyakorlati tevékenységek végzése közben tanulnak a gyerekek (Koltai 2012 idézi Ringert 2022: 94). Ezek a komponensek ma is hangsúlyos szerepet kapnak a múzeumpedagógiában.

A múzeumpedagógiára vonatkozó terminológia gazdag, hosszú utat járt be, mire kifejlődött a mai korszerű fogalmi keret, mely alapján meghatározhatjuk a definícióját.

A korábbi megnevezések között megtalálhatjuk a múzeumi kreatív foglalkozás, múzeumi közművelődés, múzeumi népművelés, múzeumi mediáció, múzeumi közönségkapcsolatok, múzeumandragógia, felnőtt-múzeumpedagógia, múzeumi gerontagógia elnevezéseket (Koltai 2011). Nyugat-Európa múzeumaiban a gyerekek oktatása, felnőttek oktatása, oktatási programok családoknak kifejezésekkel is találkozhatunk (Cseri 2009: 4), és elterjedt a tanulás kifejezés használata is. Közismert korai definíció alapján a múzeum gyűjteményi anyaga, kiállításai és a múzeum látogatói közötti ismeretközvetítés, mely (itt még elsősorban) a gyermek- és ifjúsági korosztállyal foglalkozik (Palotainé 2003: 11). Más megközelítésben egy olyan eszköz, melynek segítségével a gyerekek játék közben alakítják esztétikai, tárgyi, viselkedési kultúrájukat, identitásukat, megtanulják a múzeumi viselkedési normákat, megismerik különböző korok művészetét, épületeit, tárgyi világát (Hajnal é. n. idézi Takács–Csimáné 2016: 294). Időszerűbben fogalmazva a „szórakozva tanulás” („edutainment”) elvén alapuló szakterület, mely korhatár nélkül, egy-egy célcsoport életkori sajátosságait szem előtt tartva a tapasztalati tanulást, a komplexitás elveit előtérbe helyezve közvetíti a múzeumi tartalmakat (Takács 2013: 49). Összefoglalva a múzeumpedagógiai gyakorlat alapvető szemlélete a konstruktivizmus, a múzeumi gyűjteményen alapuló ismeretközvetítés, korhatár nélküli, csoportos, beilleszthető a köznevelés tartalmi keretébe, adaptív módszertan és élményszerűség jellemzi (Ringert 2022: 94–5). A tanulási tevékenység folyamán a résztvevő személyiségének változása belső késztetésből ered, ami azt is jelenti, hogy a pedagógus nem egyszerűen az ismeret, az attitűd közvetítőjeként jelenik meg a nevelési-oktatási folyamatban, hanem facilitátorként, támogatóként. A múzeumi foglal-

kozások közben az adaptivitás is megjelenik. A résztvevő számára hasznos „munkát” végez úgy, hogy közben értékeli önmagát, és alkalmazkodik a feladatmegoldáshoz (Nahalka 2013 idézi Ringert 2022: 94).

A múzeumpedagógiai programok esetében elemi elvárás az élményszerűség. A mai foglalkozások, programok során tárgyalkotó, tevékenykedtető, mozgásos feladatokat végeznek a résztvevők. A projekt módszer és a kooperatív munka mára gyakorivá vált a múzeumpedagógiában. A hagyományos alkotóelemeket jól kiegészítik az IKT segítségével végzett digitális múzeumi fejlesztések. Manapság már elképzelhetetlen egy-egy kiállítás digitális technológiai elemek nélkül, melyek így beépülnek a múzeumpedagógiai gyakorlatba is (Veres–Verók 2017 idézi Ringert 2022: 95).

Ha a hagyományos múzeumpedagógiai tevékenységek közben digitális eszközöket alkalmazunk, és a múzeumi gyűjteményekhez, múzeumi feladatellátáshoz fűződően olyan tartalmakat dolgozunk fel, amelyek célja az ismeretszerzés, akkor általában kitágítjuk a múzeumpedagógia fogalmát, és digitális múzeumpedagógiáról beszélünk (Kassai 2021 idézi Ringert 2022: 94). Ringert (2022: 108) így definiálja:

„...olyan élményközpontú múzeumi foglalkozás, amely speciálisan valós vagy virtuális múzeumi környezetben IKT-eszközök használatával valósul meg, közvetlen hatással van a részt vevő IKT-műveltségének fejlesztésére, és a múzeumi gyűjteményhez kapcsolódó műveltségterületek ismeretanyagának átadására.”

### **Múzeumi tanulási lehetőségek digitális technológiákkal**

Eredetileg a múzeumi digitális technikát belső igényekre, adatrögzítésre, tudományos kutatásra és kommunikációra használták. Ma már a múzeumok törekszenek a legújabb technológiák bevetésére (Milutinovic 2022: 133).

Pavlovic (2021) szakirodalmi áttekintése kimutatta, hogy kapcsolat van a digitális technológiák fejlődése és a múzeumi tanulásban való alkalmazása között, a múzeumi tanulás követi az új technológiák fejlődését. Négy olyan időszakot határoz meg, amelyekben változások figyelhetők meg a múzeumi tanulásban (az első időszak 2000–2005, a második időszak 2006–2010, a harmadik időszak 2011–2015 és a negyedik időszak 2016–2020).

Megállapítja, hogy kezdetben (2000–2005) a múzeumok inkább digitális és audio-hangrögzítőket, weboldalakat használtak. A második periódusban (2006–2010) az RFID-technológia bevezetése, a korábbi eszközök továbbfejlesztése, a közösségi média bevezetése és az első mobiltapasztalatok jellemzők. A harmadik időszakban (2011–2015) találkozunk a web 2.0-val,

a számítógépes játékokkal és a múzeumi tanulást szolgáló mobilszolgáltatások szélesebb spektrumának fejlesztésével, míg a negyedik korszakban (2016–2020) a korábbi eszközök korszerűsítése és a virtuális múzeumok megjelenése kap hangsúlyt.

A digitális technológiák felhasználhatók az ismeretek interaktív közvetítésében helyben a múzeumokon belüli fizikai kiállításokon és online egyaránt.

Az egyes múzeumok lehetőségei az új technológiák gyakorlati alkalmazásában ugyanakkor jelentősen különböznek, s az adaptáláshoz való hozzáállásuk is igen heterogén.

Moreno (2002 idézi Gracia 2009: 110) az interaktivitás három fokát különbözteti meg a hipermédiás diskurzusban: 1. szelektív, amikor a felhasználó csak választhat egy-egy megadott lehetőség közül anélkül, hogy ez bármiféle változtatást vagy konstrukciót vonna maga után; 2. transzformatív, amikor átalakítja a kínált tartalmat; 3. konstruktív, amikor személyes, előre nem meghatározott javaslatokat tehet. A legtöbb múzeum szelektív interaktivitást biztosító weboldalakat kínál, de már megtalálhatók azok az intézmények is, melyek bonyolultabb interaktivitási fokú részeket és interaktív multimédiás tanulási környezet tartanak fenn (Gracia 2009: 110).

Az egyik legnagyobb lehetőség múzeumi fronton talán a **mobilitéchnológiákban** rejlik a különböző tanulási stílusok támogatásában, az autentikus élmények nyújtásában, a látogatók különböző formákon és formátumokon keresztüli összekapcsolásának lehetőségében, mely főként a múzeumi tárlatokhoz és más látogatókhoz interaktívan kapcsolódó digitális játékokban mutatkozik meg (Pavlovic 2021: 171–2), ily módon a hagyományos múzeumpedagógiai módszerek kiegészülhetnek a digitális és kooperációs képességek javítására irányuló online tevékenységekkel, fejlesztve ezáltal a szociális kompetenciákat (Koltai 2012: 88; Ringert 2022: 101). A mobil eszközök könnyen használhatók az információk rögzítésére és későbbi reprodukciójára is (Ringert 2022: 101), hasznosíthatók fotózásra, digitális gyűjtögetésre (akár a helyszínen QR-kódokkal), kiállításvezetőként (Ruttkay 2019: 8–12). Előnyük a felhasználók igényeihez igazított, személyre szabott értelmezésben rejlik. A mobiljátékok, melyeket általában játékosok csoportjai játszanak mobil eszközökkel, elősegítik a térrel és kiállításokkal való interakciót, a játékosok fizikai mobilitását. Népszerű modell ezekben a játékokban az ún. „kincsvadászat”, melynek során az egyes tárlatok látogatóinak helyes választ kell adniuk vagy feladatot megoldaniuk, hogy folytatni tudják a játékot (Ruttkay 2019: 11; Pavlovic 2021: 172–3).

Számos előnyt kínál az online tanuláshoz a **Web 2.0** is. Személyre szabható, nyilvános hozzáférést biztosít a kulturális örökséghez (MySite-konceptciók, letöltési központ, adatbázisok, közösségi könyvjelzők), lehető-

vé teszi a látogatók számára a látogatások előkészítését és egyéni áttekintését (RSS-hírfolyamok, podcast, webnaplók, mikroblog), lehetőséget ad a részvételre (wikik, közösségi címkézés, megjegyzés funkciók, részvételi projektek), összekapcsolja és megosztja az oktatást online és a helyszínen, kommunikatív és aktív kapcsolatot biztosít a múzeumok és a látogatóik között a helyszínen és online (Flickr, YouTube, Myspace, Facebook) (Bocatus 2011: o. n.; Pavlovic 2021: 172–3).

Jelentősen hozzájárulhatnak a múzeumi tanulási folyamat fejlődéséhez a **virtuális múzeumok, a virtuális kiállítások**, amelyek eleinte egy-egy múzeum, kiállítás anyagának digitalizálásából születtek megőrzési-kutatói céllal, ma már a digitális múzeumpedagógia céljait szolgálva képesek a pedagógusokkal való konzultáció révén az oktatási dimenzió fokozottabb bevonására (Pavlovic 2021: 174–5; Ringert 2022: 99).

A korábban digitalizált múzeumi terek interpretálására a múzeumpedagógiai gyakorlatban szívesen alkalmaznak **online tárlatvezetéseket**, melyek akkor igazán hatékonyak, ha kibővülnek a múzeumpedagógus elbeszélésével és egyéb interaktív tevékenységekkel (Ringert 2022: 101).

A **kiterjesztett valóság** (augmented reality – AR) a valós környezetben igyekszik digitális tartalmakat bemutatni, a múzeum munkatársai a környezet menedzselésére használhatják, a felhasználók okostelefonjukon keresztül közvetlenül kapcsolódhatnak a múzeumi tanulás élményéhez, más felhasználók érdekes problémáival, tanácsaival vagy attitűdjeivel motiválják a tanulókat, aktivizálják az érdeklődést, azzal a céllal, hogy beilleszkedjenek a múzeumi oktatási környezetbe. A rendszer célja, hogy a múzeumi környezetben való tanulási folyamat során széles perspektívát kínáljon a felhasználóknak (Ruttkay 2019: 12; Pavlovic 2021: 175; Ringert 2022: 99–100).

Különleges technológiai újdonság a digitális technológiák múzeumi tanulását illetően a múzeumi kiállításokat bemutató, azok kiegészítő elemeként megjelenő VR – a **virtuális valóság** –, mely abban különbözik a fizikai valóság virtuális kiegészítésén alapuló kiterjesztett valóságtól, hogy új és teljesen különálló tapasztalást hoz létre (Pavlovic 2021: 175), „olyan perceptuális élményt idéz elő, mely a nézőt interaktív szereplővé változtatja” (György 1994 idézi Ringert 2022: 100). Nincs szükség előhívó (valóságos) képre, a látható tartalom egy 3D, időben akár változó „valóság”, melyben 360 fokban körbe lehet nézegetni, és lehet benne navigálni (Ruttkay 2019: 12). Kihangsúlyozandó a virtuális valóság környezete és a számítógépes játékok kombinációja, mely javíthatja a tanulási és képzési módszertant. A felhasználók aktív résztvevőként jelennek meg, lehetővé téve a kutatáson alapuló tanulási paradigmák kidolgozását (Checa–Bustillo 2020 idézi Pavlovic 2021: 175).



## A digitális múzeumi tanulás hatásai a látogatókra a kutatások tükrében

Számos olyan kutatás jelent meg, amelyek a digitális technológiák múzeumi tanulásban rejlő különféle lehetőségeivel s azok résztvevőkre gyakorolt hatásaival foglalkoznak.

Prosser és Eddisford (2004: 295 idézi Pavlovic 2021:170–1) a gyerekek és a felnőttek attitűdjét vizsgálta a múzeumi tárgyak virtuális megjelenítése kapcsán. A kvalitatív vizsgálat során a szerzők az interjúk segítségével arra a következtetésre jutottak, hogy az információs és kommunikációs technológiák múzeumi alkalmazásával olyan interakciók jöhetnek létre, amelyek hozzájárulhatnak a hozzáadott értékű tanulásához. Ezen technológiák felhasználásával bővíthető, fejleszthető a múzeumi élmény, lehetőség nyílik egy-egy tárgy/kérdés mélyebb megismerésére, a múlt megismerésének kiterjesztésére. A szerzők azt állítják, hogy a jól átgondolt tanulási tevékenységek keretben adnak a jobb megértéshez, mivel személyes dimenziót adnak azáltal, hogy kiterjesztik a kiállításokkal, azok tárgyaival való interakciót. A felhasználók lehetőséget kapnak arra, hogy megtapasztalják azt a kontextust, amelyben a kiállításokat eredetileg használták, valamint azokat az érzéseket, amelyeket egy valós múzeumban nem lehet könnyen felkelteni.

Hall és Bannon (2006: 7 idézi Pavlovic: 171) az írországi Limerickben található Hunt Museumban található, a „Re-searching the past” című számítógépes technológiákra épülő kiállításra látogató gyerekeket vizsgálta. A kutatásban 326 (9 és 12 év közötti) diák vett részt. A kutatási eredményeik igazolták, hogy a számítógépes technológia használata a kiállításon serkentette az aktív részvételt, a befogadást és a tanulást.

Ismael és Al-Abdullatif (2016: 38 idézi Pavlovic 2021: 174) tanulmánya az általános iskolások attitűdjét vizsgálta az interaktív virtuális múzeumok használatával kapcsolatban. A kutatás során megállapították, hogy a virtuális múzeumi interaktív tanulási alkalmazások tervezésébe és használatába való betekintés felhívja a résztvevők figyelmét a nemzeti kulturális örökségre. A tanulmány eredményei rámutatnak a virtuális múzeumok oktatási értékének jelentőségére. Azt jelzik, hogy az ilyen múzeumok új forrásként erősíthetik az oktatás folyamatát. Arra a következtetésre jutottak, hogy a virtuális múzeumok fontos helyet foglalhatnak el az oktatás jövőjében, különösen, ha a kultúrához és a hagyományokhoz kapcsolódó tartalmakról van szó.

Cahill et al. (2011: 21–8) tanulmányukban azt vizsgálták, hogyan befolyásolja a Zydeco<sup>1</sup> a diákok viselkedését és érzékszerveit a múzeumban.

<sup>1</sup> Egy olyan eszköz, amely támogatja a projektalapú kutatást az osztálytermi és az iskolán kívüli helyszínek, például múzeumok, állatkertek, parkok és akváriumok között. A Zydeco

Összehasonlították azoknak a középiskolás diákoknak a magatartását, akik Zydecót vagy hagyományos feladatlapot használtak a múzeumi vizsgálatban. Bár mind a feladatlapok, mind a Zydeco „fejjel lefelé” viselkedést váltott ki a résztvevőkből, a Zydeco rendszert használó diákok lényegesen aktívabb szociokulturális magatartást tanúsítottak a múzeumi program tartalmához kapcsolódóan, illetve több időt töltöttek kérdések feltevésével vagy megjegyzésekkel, mint a hagyományos feladatlapokkal dolgozó diákok.

A kutatási eredmények (Puurila 2002 idézi Milutinović 2022) azt sugallják, hogy a digitális technológia lehetőséget ad a tartalom tantárgyak közötti összekapcsolására is a differenciálás és az individualizálás különféle mértékeinek alkalmazásával.

## **Tanulás a világ nyelvi múzeumaiban digitális technológiákkal**

### **Elemzés**

#### ***Módszer***

Vizsgálatunkban nyelvi múzeumok honlapjait elemeztük a digitális technológiák, az online tanulási lehetőségek tükrében. Az adatgyűjtést és elemzést 2023 szeptemberében végeztük. Milutinović kutatásának (2022: 137–8) eredményeire támaszkodva az adatfeldolgozásban részt vevő intézmények honlapjait a következő kategóriák kontextusában vizsgáltuk: 1. online oktatás (az iskolai tantervvel harmonizált oktatási tevékenység); 2. online kiállítások (2D statikus képek, alapvető vagy részletesebb információkkal a digitális anyagokról); 3. virtuális túrák (3D-s múzeumi túra a múzeumi tartalom funkcionális bemutatásával); 4. előadások (előadások videófelvételei, szövegek elektronikus formában és/vagy hangfelvételek); 5. kutatási adatbázisok (múzeumi anyagok, digitalizált könyvek, kiállítási katalógusok és folyóiratok elektronikus adatbázisa); 6. tanulási tevékenységek (tanulási tevékenységre ösztönző szövegek, videók és/vagy hangfelvételek); 7. használható hivatkozások (kiegészítő információkat kínáló belső vagy külső hivatkozások); 8. beszélgetési eszközök (chatszobák, blogok, e-mailek és hirdetőtáblák).

A vizsgálatba Kovács (2020) és Takács (2013) publikációiból kiindulva azokat a nyelvi múzeumokat vettük be, melyek elérhetőek voltak online. Összesen hét nemzetközi és egy hazai intézmény honlapjait tekintettük át, az eredményeket a 1. táblázatban foglaltuk össze.

---

rendszer online és kézi eszközöket tartalmaz, amelyek segítenek a diákoknak és a tanároknak a vizsgálat megtervezésében; bizonyítékokat gyűjtenek, és jegyzetekkel látnak el, valamint osztályozzák és elemzik a bizonyítékokat annak érdekében, hogy tudományos magyarázatokat készítsenek vizsgálataik befejezéséhez (Cahill et al. 2011: 21–2).

1. táblázat .Tanulás digitális technológiákkal nyelvi múzeumokban

Múzeum	Tanulás digitális technológiákkal online							
	Online oktatás	Online kiállítások	Virtuális tőrak	Előadások	Kutatási adatbázisok	Tanulási tevékenységek	Használható hivatkozások	Beszélgetési eszközök
Canadian Language Museum	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓
The National Museum of Languages	-	-	✓	✓	✓	-	✓	✓
Afrikaanse Taalmuseum	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Museu da Língua Portuguesa	✓	-	-	✓	✓	✓	✓	✓
Esperanto Museum	-	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓
Ivar Aasen Centre	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Museum of the Alphabet	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
A Magyar Nyelv Múzeuma	-	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓

## Eredmények

**A Canadian Language Museum / Musée Canadian des Langues** (URL1.) egy falak nélküli múzeum Torontóban. A Kanadában beszélt nyelvek interpretálásával, megértésével foglalkozik (Takács 2013: 21). Weboldala számos tanulási lehetőséget kínál. Virtuális kiállítások, azokra épülő, tantervhez illeszkedő leckék, múzeumi blog, dokumentumfilmek, letölthető kiadványok, YouTube-videók támogatják honlapján a tudáselsajátítást.

**A National Museum of Language** (College Park, Maryland, URL2.) kiállításai a nyelv egyetemes aspektusai, a nyelv a társadalomban, a világ nyelvi témák köré épülnek. „Hands-on” vizuális és hangos kiállításokra, programokra, bemutatókra épülő kezdeményezéseik a nagyközönség oktatását, tájékoztatását, szórakozását szolgálják. A weboldalon virtuális tőrak, YouTube-videók (történetek, interjúk), saját wiki (NML wiki), blog (tanári sarokkal) biztosítja a tudásmegosztást. A Patkány Artúr című virtuális kiállításuk például ízelítőt ad az amerikai angol egyedi akcentusaiból és a dialektusokból. A különböző helyszíneken (emberek otthonától a kávézóig) rögzített hanganyagok „Arthur the Rat” történetét mesélik el (URL3.).

Az **Afrikaanse Taalmuseum** (URL4.) Afrika egyik legfiatalabb nyelvének, az afrikánsznak a gyökereit, variációit bemutató modern multimédiás tárlat. Interaktív módszerekkel ismerteti meg a látogatót a nyelvvel és az azt beszélő emberekkel (Takács 2013: 22). Weboldalán virtuális múzeumi körutat, letölthető cikkeket, YouTube-videókat találunk. Kibertantermében releváns, nemzeti tantervvel harmonizáló, érdekes tananyagokat helyez el a tanulók számára. A tananyagok pdf-formátumban bárki számára letölthetők, szabadon felhasználhatók (URL5.).

A **Museu da Lingua Portuguesa** (Sao Paulo, URL6.) egész kiállítását a látogatóbarát szemlélet jellemzi, célja a portugál nyelv életszerű bemutatása. Innovatív és főként virtuális kiállított tárgyak, a látogatót is megmozgató kiállítások jellemzik (Takács 2013: 23). Weboldalán YouTube-videókat, oktatóanyagokat (az időszak kiállításokról), cikkeket (a portugál nyelvről) találhatunk. A *Lab\_lingua portuguesa* a múzeum gyűjteményéből készült tartalmak lelőhelye, melynek célja a portugál nyelv iskolai oktatásának és tanulásának támogatása, de más tantárgyak által is használható (URL7.).

Az **Esperantomuseum** (Wien) a világ egyik legrégebbi nyelv múzeuma. Médiumokat és tárgyakat gyűjt össze és mutat be az eszperantó és az interlingvisztika témakörében. Minden évben számos tervezett nyelvi projektje születik, amelyeket elsősorban az interneten tesznek közzé és terjesztenek. Honlapjukon virtuális múzeumlátogatás nem lehetséges, kevés az interaktív tartalom, a tanároknak szóló címke alatt ismeretterjesztő füzetek találhatóak pdf-formátumban (URL8.).

Az **Ivar Aasen Centre** elsősorban a norvég nyelvre és irodalomra összpontosító, egyszerre több érzékszervre is ható kiállításain látványban, hangzásban a legmodernebb technikák, nyomtatott és hangzó eszközök vezetik a látogatót interaktív tevékenységekkel (Kovács 2020: o. n.). A múzeum számos online kiállítást hozott létre, melyekben különféle témájú szépirodalmi és ismeretterjesztő szövegeket lehet olvasni, meghallgatni és megnézni. Honlapján online költészeti műhely található, amely izgalmas, furcsa és vicces írási tippet tartalmaz különböző szerzőktől, melyek segíthetnek az írás megkezdésében. A feladatok vagy iskolai környezetben, vagy azok számára lettek közzé téve, akik szeretnek írni szabadidejükben. Az online látogatók például különféle dalszövegeket is letölthetnek eltérő formátumokban (szöveges videó normál hangsávval, szöveges videó tompa énekhanggal [együtt énekelhető], szöveges videó hangszeres számmal), elérhetnek a barátság táncához készült, jelnyelvre lefordított oktatóvideókat, melyeket felhasználva filmklipet készíthetnek, és visszaküldhetik a múzeumnak.

A **Museum of the Alphabet** (Waxhaw, North Carolina) 12 galériájában egy-egy íráskultúrát mutatnak be, többek között a görög, az arab, a héber,

a cirill és az afrikai nyelvek írásmódjait. Figyelnek a kisebbségi nyelvekre, mint amilyen az Egyesült Államok délkeleti partvidékén az afroázsiai közösségek körében jelen lévő gulla (egy kreol nyelv). Bemutatják azokat, akik egy-egy nyelv írását megalkották, társszervezetekkel azon munkálkodnak, hogy megőrizzék azokat a nyelveket, melyeknek nincs írott ábécéje. A múzeum kiállításai sok digitális tartalommal rendelkeznek. Az online felületen, a virtuális kiállítást videóanyagok biztosítják, továbbá pdf-formátumban le tölthető, sok képet tartalmazó füzet van a honlapon (URL9).

**A Magyar Nyelv Múzeuma** (Sátoraljaújhely-Széphalom) a magyar nyelv történetének dokumentumait, nyomtatott és hangzó formában való megjelenésének változatait, költészetet teremtő erejét, a világ megismerésében, leírásában, a nemzeti kultúra átörökítésében játszott szerepét interpretálja (Kovács 2020: o. n.), modern kiállításaival a tanulás kiváló helyszíne lehet on-site és online egyaránt. Weboldalán egyszerű virtuális túra, online tanulási tevékenységek, digitalizált könyvek, YouTube-videók, naplóbejegyzések biztosítják a tanulási alkalmakat.

Összességében a vizsgált nyelvi múzeumok a múzeumpedagógia eszközeivel, digitális technológiákkal színes programkínálatot nyújthatnak. Tárldataik kiválóan alkalmazhatók különféle tanulási célokra, a tananyaghoz/tantervhez kapcsolható témakörök feldolgozására (Takács 2022: 112). Weboldalaikon a jelenleg elérhető online források igen heterogének, az egyes weboldalak különféle típusú és eltérő mennyiségű tanulási forrásokat tartalmaznak, esetenként az online tanítási és tanulási tevékenységek alulreprezentáltak (lásd például Esperantomuseum). A webhelyek többségükben elsősorban a múzeumi információk továbbítására összpontosítanak, az online múzeumi környezetek egy része azon diákok vagy felnőttek számára alkalmas, akik érdeklődnek bizonyos témák kutatása iránt. Egy-egy múzeum weboldala már számos ötletes, színes és interaktív online elemet alkalmaz, a rendelkezésre álló források gazdag és széles körű használata még várat magára. A Magyar Nyelv Múzeuma láthatóan követi a nemzetközi trendeket, de a választott eszközei még kezdetlegesek.

### Összegzés

A múzeumoknak – lépést tartva a mai kor elvárásaival – fontos, hogy az ismeretközvetítés területén is megjelenjenek az online térben, kellő hangsúlyt helyezve a tanulás segítésére és az ismeretbővítésre. Az általunk vizsgált nyelvi múzeumok jelenléte az online térben meglehetősen sokszínű. Három múzeum minden vizsgált területen magas színvonalú virtuális tanulást segítő, a múzeumot bemutató és speciális tudományos tartalmakat tesz közzé a honlapján. A többi múzeum is valamilyen ismeretterjesztő, ismeretbővítő,

a múzeumot bemutató videókat, pdf-formátumú dokumentumokat jelenít meg az online felületén, de nem használják ki minden korszerű technikát a múzeumi tanuláshoz az online tartalmak tekintetében. Megállapítható, hogy minden vizsgált múzeum fontosnak tartja az online térben való ismeretterjesztést, de nem egyformán tartják fontosnak, vagy nincs lehetőségük kihasználni az online múzeumi tanulás minden megjelenési formáját. Véleményünk szerint erre minden múzeumnak nagy hangsúlyt kell fektetnie, mivel a felnövő nemzedék figyelmét, érdeklődését a minél változatosabb, virtuálisan magas szintű tartalmak közzétételével lehet legeredményesebben megragadni.

### Szakirodalom

- Balázs Géza 2012. Nyelvészeti muzeológia. Egy formálódó tematikus muzeológia a nyelv múzeum kapcsán. In: Tóth Arnold (szerk.): *Néprajz – muzeológia. Tanulmányok a múzeumi tudományok köréből a 60 éves Viga Gyula tiszteletére.* Herman Ottó Múzeum. Miskolc. 135–44.
- Balázs Géza 2015. Nyelvészeti muzeológia, nyelv múzeum. Elmélet és gyakorlat. 67–77. In: Jakab Albert Zsolt–Kinda István (szerk.): *Aranykapu. Tanulmányok Pozsony Ferenc tiszteletére.* Kriza János Néprajzi Társaság – Szabadtéri Néprajzi Múzeum – Székely Nemzeti Múzeum. Kolozsvár.
- Balázs Géza 2023. *Az internet népe. Internet – társadalom – kultúra – nyelv. A kulturális és a tervezett evolúció határán.* Ludovika Egyetemi Kiadó. Budapest.
- Bényei Judit – Ruttkay Zsófia 2015. A kulturális örökség közvetítése digitális, interaktív technológiák segítségével. In: German Kinga (szerk.): *Múzeumpedagógia. Szociálpedagógia: Nemzetközi Szaklektorált Folyóirat* 3(1–2)/36–52.
- Bocatus, Bianca 2011. *Education and learning in Museums 2.0 – German Museums and the Web 2.0.* Kunstgeschichte. Open Peer Reviewed Journal. [www.kunstgeschichteejournal.net](http://www.kunstgeschichteejournal.net) (Letöltés: 2023. 09. 23.)
- Borz Zsófia 2016. Iskola és múzeum – zenei metódusok a múzeumpedagógiában. *Parlando*, 57(3): o. n. [http://www.parlando.hu/2016/2016-3/Borz\\_Zsofia-Iskola\\_es\\_muzeum.pdf](http://www.parlando.hu/2016/2016-3/Borz_Zsofia-Iskola_es_muzeum.pdf) (Letöltés: 2023. 09. 23.)
- Cahill, Clara – Kuhn, Alex – Schmoll, Shannon – Lo, Wan-Tzu – McNally, Brenna – Quintana, Chris 2011. Mobile learning in museums: how mobile supports for learning influence student behavior. In: *Proceedings of the 10th international conference on interaction design and children.* 20th–23rd June, Ann Arbor, USA. 21–8.
- Ćosović, Marijana – Brkić, Belma. R. 2019. Game-based learning in museums—cultural heritage applications. *Information* 11(1)/22. <https://doi.org/10.3390/info11010022>
- Cseri Miklós 2009. Az ismeretátadás, a múzeumpedagógia helye és szerepe a magyar múzeumokban. In: Bereczky Ibolya – Sági Ilona (szerk.): *Szórakoztatva tanulni, tanulva szórakozni! Projekt módszer a múzeumpedagógiában.* Szabadtéri Néprajzi Múzeum – Múzeumi Oktatási és Képzési Központ. Szentendre. 4–6.

- Gracia, María Pilar Rivero 2009. Museos y didáctica on-line: cinco ejemplos de buenas prácticas. *Heritage & Museography* 1/110–4.
- Hawkey, Roy 2004. *Learning with digital technologies in museums, science centres and galleries* 9. Nesta Futurelab. Bristol.
- Hegedüs Anita 2017. 21. századi múzeumpedagógia az egyetemisták szemével. *Veritatis Imago* 2. [http://veritatisimago.hu/VIII-Hegedus\\_A.html](http://veritatisimago.hu/VIII-Hegedus_A.html)
- Hooper-Greenhill, Eilean 2007. *Museums and Education. Purpose, pedagogy, performance*. Routledge. London – New York.  
<https://doi.org/10.4324/9780203937525>
- Kolosai Nedda 2022. *Anyá, menjünk ma múzeumba! – A múzeum mint innovatív kulturális játszótér kisgyerekeknek és családjaiknak*. ELTE TINLAB, ELTE Tanító és Óvóképző Kar. Budapest.
- Koltai Zsuzsa 2010. Helyzetjelentés a hazai múzeumpedagógia eredményeiről és kihívásairól. *Iskolakultúra* 3/107–23.
- Koltai Zsuzsa 2011. *A múzeumi kultúráközvetítés változó világa: a múzeumi kultúráközvetítés pedagógiai és andragógiai szempontú vizsgálata*. Veszprém.
- Koltai Zsuzsa 2012. Innováció a múzeumpedagógiai elméletben és gyakorlatban. *Új Pedagógiai Szemle* 62/9–10: 84–91.
- Kováts Dániel 2020. Nyelvi múzeumok a nagyvilágban. *Honismeret* 48(2)/18–24.
- Lacedelli, Stefania Zardini – Tamma, Michele – Fazzi, Fabiana 2019. Digital education as a catalyst for museum transformation: the case of the "Museums and New Digital Cultures" course. *European Journal of Cultural Management and Policy* 9/2: 47–65. <https://doi.org/10.3389/ejcmp.2023.v9iss2-article-4>
- Milligan, Darren – Wadman, Melissa 2015. From physical to digital: Recent research into the discovery, analysis, and use of museums resources by classroom educators and students. *MW2015: Museums and the Web 2015*. The annual conference of Museums and the Web. April 8-11, 2015. Chicago, IL, USA. <https://mw2015.museumsandtheweb.com/paper/from-physical-to-digital-recent-research-into-the-discovery-analysis-and-use-of-museums-resources-by-classroom-educators-and-students/> (Letöltés: 2023. 09. 27.)
- Milutinović, Jovana – Selaković, Kristinka 2022. Pedagogical Potential of Online Museum Learning Resources. *Journal of Elementary Education* 15(Spec. Iss)/131–45. <https://doi.org/10.18690/rei.15.Spec.Iss.131-145.2022>
- Németh Csaba 2009. Múzeum és iskola változó kapcsolatáról. In: Vásárhelyi Tamás – Kárpáti Andrea (szerk.): *A múzeumi tanulás kézikönyve*. Továbbképző tanfolyami jegyzet. Budapest. 197–200.
- Palotainé Simon Ilona 2003. A múzeumpedagógia elméleti alapjai. In: Foghtúy Krisztina – Szepesházy Kurimay Ágnes (szerk.): *Múzeumpedagógiai tanulmányok I*. Budapest. 11–8.
- Pavlović, Dragana 2021. Digital Tools in Museum Learning – A literature review from 2000 to 2020. *Facta Universitatis, Series: Teaching, Learning and Teacher Education* 5/2: 167–78. <https://doi.org/10.22190/FUTLTE211104013P>

- Pál Fanni 2021. Óvodások múzeumi tanulása – Kirándulni volna jó! Játék és tanulás a múzeumok világában. *Gyermeknevelés* 9/1 57–86.  
<https://doi.org/10.31074/gyntf.2021.1.57.86>
- Prensky, Marc 2001. Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *Ont he Horizon* 9/5: 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Ringert Csaba 2022. A digitális múzeumpedagógia modellje. *Közösségi Kapcsolódások* 1/92–112. <https://doi.org/10.14232/kapocs.2022.1.92-112>
- Ruttkay Zsófia – Bényei Judit 2017. QR-kód helyett digitális stratégia. In: Ruttkay Zsófia – German Kinga (szerk.): *Digitális Múzeum, Múzeumi iránytű 12*. MOME–MOKK. Budapest. 60–74.
- Ruttkay Zsófia 2019. *Digitális eszközök használata a múzeumban – Mit kezdünk a mobilunkkal?* Szabadtéri Néprajzi Múzeum Múzeumi Oktatási és Módszertani Központ. Szentendre.
- Sári Zsolt: *Az ICOM új múzeum definíciója – több ezer múzeum, több száz ország, egy definíció.* <https://icomhungary.hu/hu/node/85> (Letöltés: 2023. 09. 23.)
- Schlichter-Takács Anett 2022. Múzeumpedagógiáról, interaktivitásról nyelvi kontextusban. *Nyelvünk és kultúránk* 52(208–211)/108–12.
- Takács Anett 2013. Interaktivitás és múzeumpedagógiai lehetőségek nyelvi múzeumokban. In: Nyíri Péter (szerk.): *Testvérmúzsák Kazinczy korában: előadások, tanulmányok, beszélgetések.* Magyar Nyelv Múzeumáért Alapítvány. Sátoraljaújhely-Széphalom. 21–6.
- Takács Anett 2013. A művészeti nevelés jó gyakorlatai hazai múzeumokban – Múzeumpedagógia, a pedagógusok nélkülözhetetlen eszköztára. *Gyermeknevelés Tudományos Folyóirat* 1/2: 48–56. <https://doi.org/10.31074/gyntf.2013.2.48.56>
- Takács Anett 2015. Múzeumról, tanulásról, élményről... azaz a múzeumpedagógiáról pedagógusoknak. In: Gombos Péter (szerk.): *A művészet és a kultúra befogadásának alapkérdései: Filozófiai, pszichológiai és pedagógiai aspektusok.* Kaposvári Egyetem Pedagógiai Kar. Kaposvár. 65–100.
- Takács Anett – Csimáné Pozsegovics Beáta 2016. Marc Chagall világa: Egy kiállítás múzeumpedagógiai lehetőségei, avagy művészettel nevelés múzeumi környezetben. In: Kolosai Nedda – M. Pintér Tibor (szerk.): *A gyermekkultúra jelentősége.* ELTE Tanító- és Óvóképző Kar. Budapest. 290–304.

## Források

- URL1. <https://languagemuseum.ca>
- URL2. <https://languagemuseum.org/>
- URL3. <https://languagemuseum.org/exhibits/dictionary-of-american-regional-english/arthur-the-rat/> (Letöltés: 2023. 09. 27.)
- URL4. <https://www.taalmuseum.co.za/english-2/>
- URL5. <https://www.taalmuseum.co.za/kuberkaskamer-cyber-classroom/> 2023. 09. 27.)
- URL6. <https://www.museudalinguaportuguesa.org.br/>



URL7. [https://www.museudalinguaportuguesa.org.br/educacao/lab\\_lingua-portuguesa/](https://www.museudalinguaportuguesa.org.br/educacao/lab_lingua-portuguesa/)  
(Letöltés: 2023. 09. 27.)

URL8. <https://www.onb.ac.at/museen/esperantomuseum> (Letöltés: 2023. 09. 28.)

URL9. <https://www.jaars.org/experience/museums/> (Letöltés: 2023. 09. 28.)

*Schlichter-Takács Anett*

adjunktus

MATE Kaposvári Campus Neveléstudományi Intézet

Szakdidaktikai Tanszék

E-mail: [schlichter-takacs.anett@uni-mate.hu](mailto:schlichter-takacs.anett@uni-mate.hu)

<https://orcid.org/0000-0001-6594-9450>

*Csimáné Pozsegovics Beáta*

adjunktus

MATE Kaposvári Campus Neveléstudományi Intézet

Szakdidaktikai Tanszék

E-mail: [csimane.pozsegovics.beata@uni-mate.hu](mailto:csimane.pozsegovics.beata@uni-mate.hu)

<https://orcid.org/0000-0001-8894-3414>

## **Abstract**

SCHLICHTER-TAKÁCS, ANETT – CSIMÁNÉ POZSEGOVICS, BEÁTA

### **MUSEUM LEARNING OPPORTUNITIES WITH DIGITAL TECHNOLOGIES WITH EXAMPLES OF LANGUAGE MUSEUMS**

With modern digital resources, museum learning surpasses the traditional museum visit and museum learning models and turns into a modern learning process (Pavlovic 2021: 168).

In our study, we examined museum learning opportunities based on digital technologies in the context of language museums. After a theoretical review of Hungarian and foreign literature, we analyzed the websites of language museums in the light of digital technologies/online learning opportunities.

We came to the conclusion that the currently available online resources on the websites of the investigated language museums are heterogeneous, each website contains different types and different amounts of learning resources. Most of the websites focus primarily on the transmission of museum information, each museum's website already uses many imaginative, colorful and interactive online elements, the rich and extensive use of the available resources is yet to be seen.

**Keywords:** museum learning, digital museum pedagogy, language museums