



Játékos Balatoni Múzeum

Németh Péter

Múzeum 2.0 - Digitális technológiák a jövő
múzeumában szakmai nap

2016

Előzmények



BALATONI
MÚZEUM

- NYDOP-2.1.1/F-09-2010-0011
- Turisztikai fejlesztések
150 millió forint értékben



**BALATON
RAJONGÓK
MÚZEUMA**

A „Játékos múzeum” játéka



BALATONI
MÚZEUM





Hogyan történt a játékok fejlesztése?

A célközönség bevonása: tervek → megvalósítás

Balaton halai és madarai szakmai workshop

- Helyszín: Balatoni Múzeum + Kis-Balaton
- Résztvevők:
 - a. budaörsi általános iskolások 10 gyerek + pedagógus
 - b. Ornitológus
 - c. BFNP természetvédelmi őre
 - d. Halgazdaság szakembere
 - e. Múzeumi szakemberek
 - f. A szoftverfejlesztő munkatársa fotóssal

Ismerkedés a madarakkal –



BALATONI
MÚZEUM

Madárgyűrűző állomáson - Fenékpusztán



Ismerkedés a halakkal



BALATONI
MÚZEUM

Halászati telepen



Ismerkedés az élőhelyekkel



BALATONI
MÚZEUM

a Kis - Balatonon



Tervező munka a Balatoni Múzeumban



BALATONI
MÚZEUM



A játékok I.



BALATONI
MÚZEUM





A „Balatoni halsimogató” célja, játék menete

- A Balaton 10 leggyakoribb halfajának játékos megismerése.
1. Érintőképernyő megkocogtatása,
 2. Hal kiválasztása,
 3. Kérdés megválaszolása - „*Melyik hal vagyok?*”
 4. Helyes válasz esetén megjelenik az ismertető szöveg a halról.



Szia!
Tudod, hogy melyik hal vagyok?



...környezeti hatások a Balaton
ingadozását eredményezték,
szorosan csökkenhetett a
nedves perióduson belül
borított terület nagysága.
A változatos felszínformák
az előző vízelőjárás során
A víz borította szeli részeken
gyökérkézsek tenyésznek, a
a víz zsombéksásosok, sások
kialakulását segítette elő. A
által szabályozott élőhelyek
egyszerűen alakultak csúcstársas
kavicsos kőzetű területekre
gyepek, a napos, vékony talaj
hasznos bokorok alakultak
több szamos növény és állatfaj
a táj egy-egy jellegzetes élő

About the flora and fauna of
The formation of the Balaton
forms. The movement of the
constructive and destructive work
and hot climatic periods combined
into its current shape. Before
effects resulted in extreme fluctua
The surface of the water could de
forms. Within a dry or wet period
The diverse surface structures, the
water supplies resulted in the
Most marshes resulted in the
at the slopes of reeds and bulrush
form out-thrust, sedge fields
areas still conditioned by
The diverse formation

A játékok II.



BALATONI
MÚZEUM



Balatoni
VIHARVADÁSZ



A „Balatoni viharvadász” játék célja, menete

- A viharba került híres balatoni hajók kimenekítése. A torpedó játék elvén működik.
 1. 10x10-s táblán a flották összeállítása,
 2. Balatoni medence kiválasztása,
 3. A bajba jutott hajók keresése, kimentése.A nyertes, aki előbb megtalálja, és *kiment*i a másik fél összes hajóját (7db).



BALATONI
MÚZEUM



A játékok III.



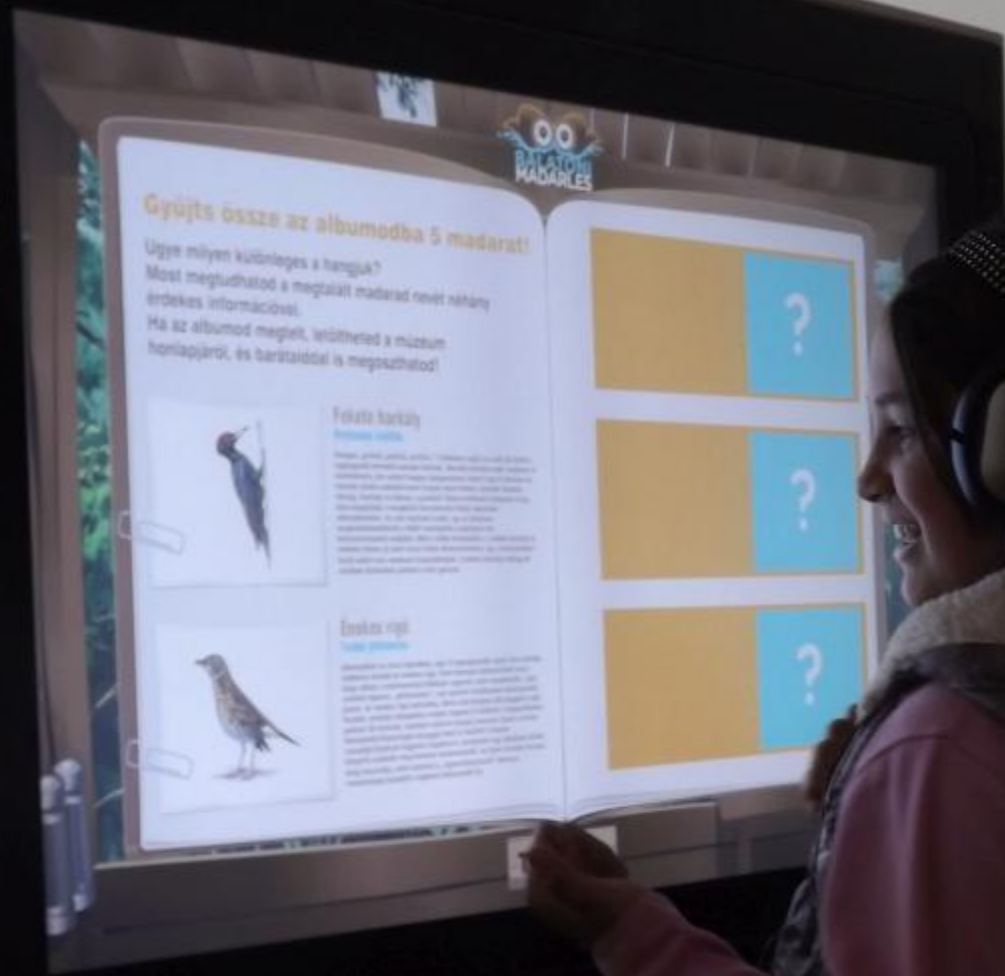
BALATONI
MÚZEUM





A „Balatoni madárles” játék célja, menete

- A Balaton jellegzetes élőhelyeinek és madárfaunájának megismerése.
 - 1. Élőhelyek kiválasztása,
 - 2. Az erősebben hangzó madárhang figyelése, a madár megkeresése,
 - 3. A kiválasztott madár lefényképezése,
 - 4. Ügyesen találtuk meg a madarat, akkor egy albumba tömör leírás jelenik meg a madárról.
- A nyertes az, aki minél gyorsabban gyűjti albumba az összes madarat.



Gyűjts össze az albumodba 5 madarat!

Ugye milyen különleges a hangjuk?
Most megtudhatod a megtalált madarat nevének néhány érdekes információit.
Ha az albumod meglett, látogathatsz a múzeum honlapjairól, és barátaiddal is megoszthatod!



Fekete barkány
Merula merula
A fekete barkány a leggyakoribb, és legismertebb madárunk. A fészékelés során a fába, szikrába, vagy a földbe ás ki a fészékét. A tojásokat a nő egyedül inkubálja. A fiatalok a szülőfészek közelében maradnak, ahol a szülők továbbra is gondoskodik róluk."/>



Északi rigó
Luscinia sibilans
A rigó a leggyakoribb, és legismertebb madárunk. A fészékelés során a fába, szikrába, vagy a földbe ás ki a fészékét. A tojásokat a nő egyedül inkubálja. A fiatalok a szülőfészek közelében maradnak, ahol a szülők továbbra is gondoskodik róluk."/>



A játékok IV.



BALATONI
MÚZEUM





„Tekerd körbe a Balatont!” játék célja, menete

- Balaton környezetének, településeinek, jellegzetességeik megismerése.
 1. Ülünk a biciklire, és tekerjük,
 2. Az állomásokon megjelenő kérdés helyes válaszát a kézifék és a váltó mozgatásával érjük el.

Az a legjobb, aki a legrövidebb idő alatt tekeri körbe a tavat.



BALATONI
MÚZEUM





Technikai feltételek

- 40 colos érintőképernyős monitorok
- Az installációba beépített pc-k
- Falra szerelve, illetve mozgató installáción
- 10 év körüli gyerekek is kényelmesen kezelhesse.

Online



BALATONI
MÚZEUM





Tapasztalatok

- A játékok öt éves működése alatt a látogatók **korosztálytól függetlenül** élvezik és szeretik ezen játékokat, különösen a „Tekerd körbe a Balatont!” és a „Balatoni madárles” arat nagy sikereket.
- Előfordultak szoftveres és hardvers problémák is az első 1-2 évben.



Tervek



- 3D-s fejlesztés
- Mobil applikáció az állandó kiállításhoz, foglalkozásokhoz
- Újabb programok fejlesztése a még fel nem dolgozott kiállítási témákhoz pl.: erődök/várak, balatoni halászat, geológia/kőzetek





Köszönöm megtisztelő figyelmüket!

peter.nemeth@balatonimuzeum.hu

<http://www.balatonimuzeum.hu/>