



■ PÁLINKÁS SÁNDORNÉ ÉS GŐZ GÁBOR MUTATTA BE AZ ÉLMÉNYKÖZPONTOT

KALANDOK A CSODÁK BIRODALMÁBAN

PEGAZUS: IGAZI ÉLMÉNYKÖZPONT SALGÓTARJÁNBAN

A hely, ahol virtuálisan barangolhat Rómában vagy a Grand Canyonban, tekerhet szép tájakon, gyönyörködhet a csillagokban, vezethet autót, traktort, de befolyásolhatja akár a föld felszínének változását, ismerkedhet a mágnességgel, sötétszobában végezhet fénytani kísérleteket, sőt, a fog felépítését is tanulmányozhatja – mindez, és még sok minden más is megtalálható Salgótarjában a „csodák palotájában”, a Pegazus Élményközpontban.

A természettudományos ismereteket játékos formában terjesztő Pegazus Élményközpontot múlt év őszén nyitották meg Salgótarjában, a beruházást a Nógrád Megyei Tudományos Ismeretterjesztő Egyesület

(NMTIE) valósította meg 299,97 millió forintból, a budapesti Tudományos Ismeretterjesztő Társulattal konzorciumban. A két szinten, csaknem 300 négyzetméteres alapterületen működő központ plane-

táriummal, virtuális és interaktív terekkel elsősorban a 6–24 éves korosztályt szólítja meg.

A Pegazus Élményközpontra konzorciumban pályázott a Nógrád Megyei Tudományos Ismeretterjesztő Egyesület és a budapesti Tudományos Ismeretterjesztő Társulat.

Pálkás Sándornéval, az NMTIE Nógrád megyei elnökével, a Pegazus projekt szakmai munkatársával és Gőz Gáborral, a szervezet megyei igazgatójával, az élményközpont projektmenedzserével beszélgettünk az észak-magyarországi régióban is kuriózumnak számító élményközpont ötletéről, létrejöttéről, arról, hogy mennyire vált népszerűvé az átadás óta eltelt időben, valamint a további tervekről.

TERMÉSZETTUDOMÁNYOS ISMERETEKET ADNAK

– Az élményközpontot egy pályázatnak köszönhetően valósíthattuk meg, de már korábban is gondolkodtunk arról, hogyan erősíthetjük a természettudományos és humán műveltség terjesztését a Nógrád megyei értelmiség összefogásával – mondta Pálkás Sándorné. – Az idők során a humán műveltség terjesztése került előtérbe, gondolkodom itt a Magyar Tudomány Napjára, a Magyar Nyelv Hetére, vagy olyan rendezvényeinkre, mint az Én karácsonyom. Hosszú évek óta keressük a természettudományos műveltség terjesztésének lehetőségét, ismeretterjesztő előadásokat szerveztünk, csatlakoztunk országos rendezvényekhez, Innováció Napja, Magyar Tudomány Ünnepe, Kutatók Éjszakája, Kalmár László matematikai verseny, de nagyobb lehetőségeink nem voltak. Az Alapszabályban megfogalmazott célok közül a hangsúlyt a természettudományos ismeretek – a számítástechnika, a digitális írástudás, a robotika – népszerűsítésére tettük, ennek elérése érdekében, az NMTIE elnöksége is támogatta, jelenleg aktívan segíti a pályázat megvalósítását.

Amikor a Miniszterelnökség 2017-ben kiírta a pályázatot természettudományos élménypedagógiai program fejlesztésére, nem volt kérdés, hogy pályázunk.

■ **Mennyire tudták konkrétan, hogy mit szeretnének? Hogyan alakult ki, hogy milyen felépítésű, felszereltségű legyen az élményközpont?**

– A Csodák Palotájához hasonló központot szerettünk volna kialakítani – veszi át a szót Gőz Gábor. – A pályázat elsősorban az iskolások megszólítására koncentrált, mi olyan intézményben gondolkodtunk, ami a társadalom számára is nyitott. Kiépítettük az együttműködést az általános és középiskolákkal, felmértük, kik azok a szakemberek a megyében, akiket be tudunk vonni a programba, ezzel párhuzamosan a különböző korosztályok figyelembevételével találtuk ki az eszközöket, amelyekkel játékosan, szórakoztatóan kiegészíthetjük az iskolában tanult biológiai, kémiai, fizikai ismereteket, és zajlott még a NMTIE önkormányzati tulajdonú épületének átalakítása is. Felkerestünk hasonló élményközpontokat, Mosonmagyaróváron, Debrecenben, Porosz-

lón, megfigyeltük, mit használnak legszívesebben a gyerekek, mit tudunk itt adaptálni, az eszközök nagy részét saját szakemberekkel terveztük meg, figyelembe véve a tananyagfejlesztési szempontokat is.

■ **Hogyan alakul a gyakorlatban a működés és a bejelentkezés?**

– A napi működést, a csoportok fogadását, a pedagógusokkal, iskolákkal, a külső szakemberekkel a napi kapcsolattartást Juhászné Kincses Helén igazgatóhelyettes koordinálja. A programban alkalmazunk főállású és részmunkaidős munkatársakat is, illetve külsős szakembereket. Fejlesztjük is az élményközpontot. A mobil eszközökből álló futófolyosónkhoz például építünk egy félig zárt teret, az oldalán applikációval, amely segíti átélni a gepárd vagy a kenguru futósebességét, és a légszivattyút is jobban hozzáférhetővé tesszük, ezzel kipróbálhatják a látogatók mondjuk azt, hogy hogyan lehet felfújni egy labdát levegő bevezetése nélkül.

■ **Elégedettek a látogatók számával?**

– Úgy gondolom, hogy sikerült behozni a gyerekek örömeire szolgáló eszközöket, ezt igazolja, hogy a látogatottságunk nagyon jó. Tavasszal már folyamatosan voltak csoportok délelőtt, délután. Előfordult, hogy más időpontot kellett javasolnunk csoportoknak. Egyszerre 20–25 főnél többen nem tudnak tartózkodni a helyiségekben, mert így lehet biztosítani az eszközöket. Nagyjából két, két és fél óra az az idő, amit itt eltöltenek.

Nem utasítunk el családokat sem, megpróbáljuk őket csoportokhoz beosztani, hogy ők is élvezhessék az élményközpontot. A bejelentkezés az internetes regisztrációs felületen és telefonon is történhet, egész évben látogathatók vagyunk.

MISKOLCRA, EGERBŐL IS JÖNNEK

Pálkás Sándorné a beszélgetés közben lapozgat, és mutatja a naptárt: 30 látogató délelőtt, 15 délután, itt 20, délelőtt, délután. Mint megtudjuk, a júniusra tervezett karbantartást is el kellett halasztani a forgalom miatt. A látogatók nagy része Salgótarjából és a környékről keresi fel a Pegazust, de jöttek már Budapestről, Miskolcra, Egerből, Székesfehérvárról is.

Az iroda, ahol beszélgetünk, tele van iratgyűjtőkkel, minden iskolának van egy dossziéja, amely tartalmazza a foglalkozásokat, a jelenléti ívet, a haladási naplót és a szakmai beszámolót.

A projekt végéig közel 400 szakkört tartanak meg, vetélkedőket, táborokat, tematikus napokat is szerveznek a különböző korosztályoknak.

A pedagógusok nem csak úgy vesznek részt a Pegazus életében, hogy szakköröket tartanak itt, de a tananyagokkal összefüggésben 74féle élményprogramot dolgoztak már ki, amelyek között vannak táborok, öt-, tízórás szakköri jellegű foglalkozások a természettudományok valamennyi területéről komplexen élményalapú feldolgozásban a tantervre építve, a Pegazus eszközeivel.

PLANETÁRIUMTÓL A VIRTUÁLIS VILÁGIG

Nézzük most már az emlegetett „eszközöket”! A két szinten berendezett élményközpont alsó részén három szakköri terem és egy nagy interaktív terem kapott helyet; túlnyomórészt mechanikai játékokkal, lézerpuskával, okoshomokzóval (építhetnek hegyeket, áshatnak tavakat, az okoshomokzó pedig követi a változásokat, és újra rajzolja a domborzati térképet). Van biliárdfoci, itt a számozott labdákat a biliárd szabályai szerint, de lábba kell a lyukakba juttatni, de akár víznyomásos ismereteket is szerezhetnek a gyerekek labdás játékokkal, vagy kerékpárral járhatnak be túraútvonalakat, képernyőn követve a tájat és a teljesítményt.

Összemérhetik futósebességüket, órával pontosan mérve, a vizes sarokban örvény

kaphatnak arra is, miért és hogyan követik egymást a nappalok és az éjszakák, biológiai modellekkel pedig az emberi szervezet felépítését tanulmányozhatják.

Különlegesség a planetárium. Ide menjen, akit érdekelnek az égen megfigyelhető jelenségek, a mögöttük rejlő természeti törvények, aki szeretné megcsodálni a csillagos éjszakai égboltot. Valóban egy kis csoda, ahogy közel kerül hozzánk az univerzum. A sátor alatti varázslat segít megismerni a csillagászatot, a távcsöveket, a fizikatörténetet, a víz alatti világot is.

JÁTÉKOSAN TANULNAK

A lépcsőkön felfelé vagy lefelé haladva is válaszolhatunk különböző, a falakon elhelyezett kérdésekre többek között az erdő szintjeiről, a víz fagyáspontjáról, körforgásáról, vagy a naprendszer bolygóiról.



■ TERMÉSZETTUDOMÁNYOK, JÁTÉKOS FORMÁBAN

generálhatnak, és megfigyelhetik, milyen erőhatások érik a testeket a vízoszlopban. Az emeleti Virtual Reality teremben virtuális, térbeli programokban vehetnek részt a látogatók, a VR-szemüvegben bejárhatják a világ több nagyvárosát az épületek között sétálva, láthatják Földünket az űrből, de akár a tenger alá is merülhetnek. Szimulátorokkal városi KRESZ-programmal futó autózást indíthatnak, vagy valós időben kereshetnek fel repülőtereket, manőverezhetnek a levegőben, kezelhetik a rádiót és a robotpilótát, szánthatnak, arathatnak traktorban ülvé.

Az optikai teremben van tükrölabirintus, kipróbálható, mire jók a különböző (sík, domború, homorú, torz, görbe) tükrök. A sötétszobában lézerfény segítségével lehet vizsgálni lencsékét, fényvisszaverődést. Van 3D-s nyomtató is, a látogatók megnézhetik, hogyan készül egy 3D-s modell. Szórákozva tanulhatnak a mágnességről, az elektrosztatikáról, tölthetik az időt logikai játékokkal. A tellúrium segítségével választ

Családi társasjáték éppúgy van itt, mint időzónákat mutató falmatrica.

– Arra törekedtünk, hogy a tudásszerzés játékos alapú legyen; itt nem fizikai képletek révén, hanem tapasztalati úton lehet ismereteket szerezni – mondta Gőz Gábor, Pálkás Sándorné pedig azzal búcsúzik, hogy a kiírás szerint 2023 végéig kell fenntartani a Pegazust, „de mi szeretnénk életünk végéig”. Bizony, jó két órát mi is eltöltöttünk az élményközpontban. Bár nem akartunk tanulni, de egyensúlyoztunk a láncos ájtáron és a mocsáron, megnéztük a fényről szóló, lenyűgöző, „égboltra vetített” filmet a planetáriumban (amit, lévén mobil, elvisznek iskolákba is), megörökítettük a repülést a tükrök előtt. Így kezdtünk megtanulni a virtuális világba jutást segítő gombok kezelését – ez persze a gyerekeknek sokkal könnyebben megy, és akkor a kerékpározásról még nem is beszéltünk. A salgótarjáni Pegazus olyan hely, ahová el kell menni. Örüljünk, hogy van ilyen élményközpontunk!

Dudellai Ildikó



■ CSAK EGY VR-SZEMÜVEG, ÉS IRÁNY A NAGYVILÁG!