

Helytörténetől az elektronikáig

Kertész Zoltán/Békés Megyei Könyvtár



DIGILABOR

Bevezetés

Tömören erről lesz szó:

- Wikipedia
- BékésWiki
- Digilabor
- Digitális tartalmak
 - papír elektronika
 - robotika
 - nyári táborok
 - városismereti séták



Könyvtári Wikik Magyarországon

Néhány példa:

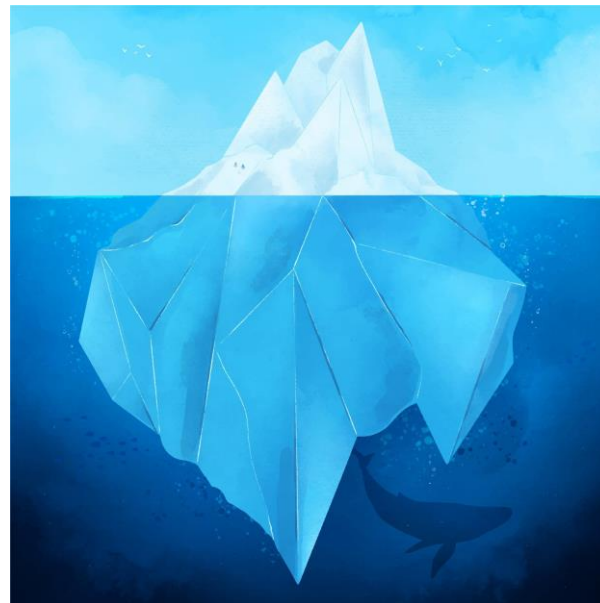
- 2009 – [Balatonalmádi–Balatonfüred–Zirc \(Helytörténeti gyűjtemény\)](#) – frissül
- 2010 – [Hódmezővásárhelyi Digitális Enciklopédia](#) – megszűnt
- 2011 – [Gyulai Wiki](#) (Liferay) – frissül
- 2011 – [Gödöllő Wiki](#) – frissül
- stb...



Helyismeret

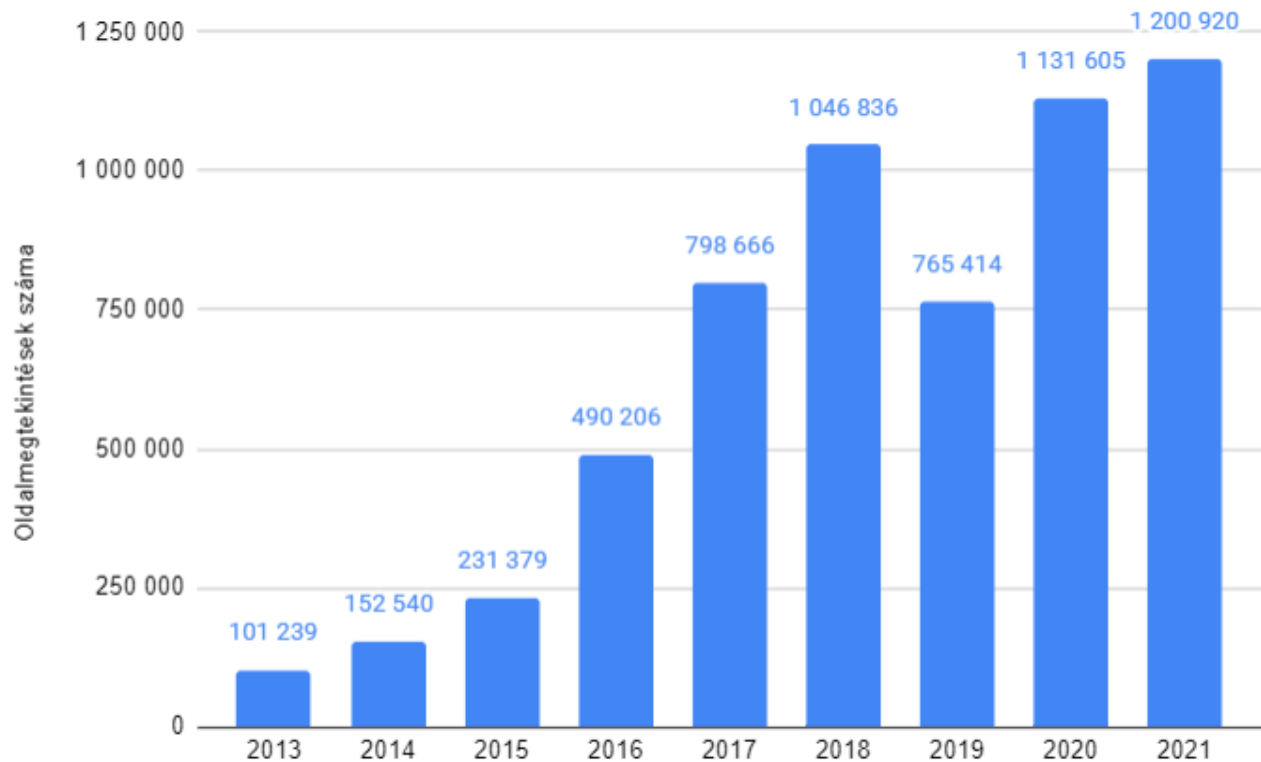
Kronológia

- 2001 - magyar nyelvű Wikipedia
- 2007 - a BékésWiki indulása
- 2011-2013 - szócikk író versenyek
- 2018 - Békéscsaba300 kapcsán
kampányszerű
tartalomfejlesztés
- 2019 - BékésWiki szócikkíró-szakkör 2019



Designed by pikisuperstar / Freepik

BékésWiki statisztika



Digilabor/Alkotótér

2018 - Elindul az EFOP 4.1.8 projekt a BMKban

Természettudomány + Bölcsészettudomány = Digitális történetmesélés

A Digilabor:

olyan hely, ahol könyvtáros és olvasó is kipróbálhat eszközöket, melyekhez anyagi vagy más okokból nem férhetnek hozzá. A hely esélyegyenlőséget biztosít mindenki számára.



SZÉCHENYI 2020

Európai Unió
Európai Regionális
Fejlesztési Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE

DIGILABOR



Alkotásra épített élményalapú foglalkozások



Papírelektronika

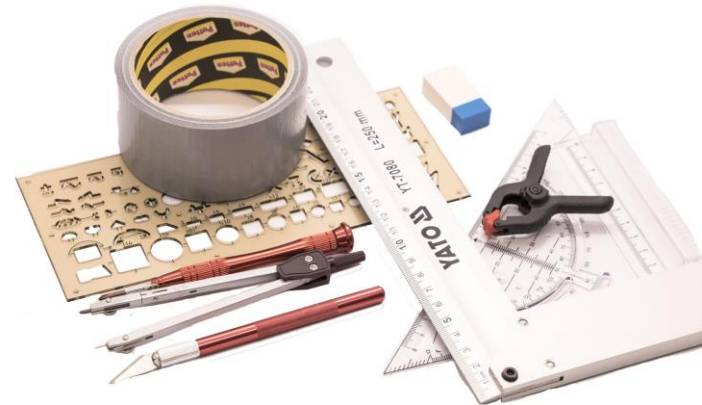
Definíció: alacsony feszültségű áramkör, melyet főleg rézszalag és ledek segítségével gombelemek működtetnek.

Hozzávalók:

- valamilyen vezető anyag, ez lehet **rézszalag**, vagy **grafit**, vagy **vezetőfilc**
- gombelem
- led

opcionális hozzávalók:

- binder csipesz
- színes ceruzák, filcek



Világító képeslap

Van benne:

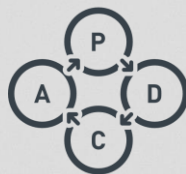
- alkotás
- történet
- tudás

Előnyök:

- jól skálázható
- egyszerű
- nincs korhoz kötve

Hátrányok:

- nem túlzottan környezetbarát
- nehezen beszerezhető a rézszalag



Robotika

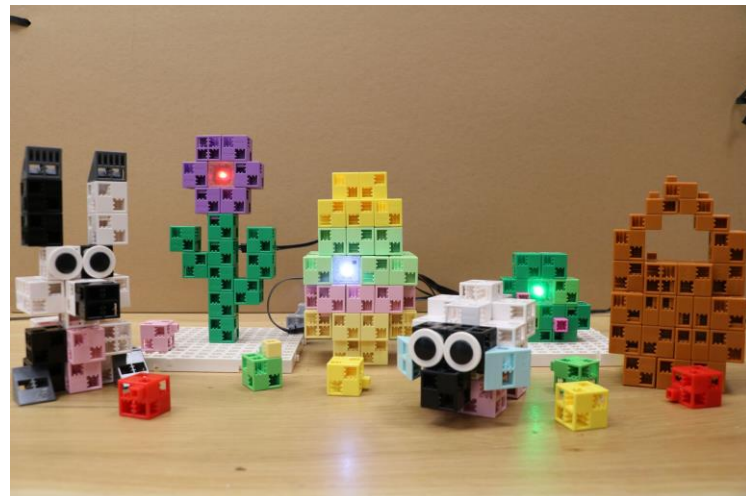
Történetek robotokkal, nem csak kódolás.

“Építhető”

- Artec Robotok
- Lego
- MBot

“Kész”

- Dash
- BeeBot
- OzoBot



Robotika

Hogyan lesz a történet?

- BékésWiki
- Helyi monda
- Népmese
- Jelenetek egy adott műből (könyv, film)
- Véletlen generált



Történetmesélés

Képregény vagy film készítés népmeséből, időkorláttal, tablettel, képszerkesztő szoftverrel Lego segítségével. Lehetőség van programozható elemek felhasználására filmek esetén.



Sámson Szelencéje tábor 2021

Helyi monda
feldolgozása
szabadulós játékként.
IKT eszközök és
barkácsolás a cél
elérésének
érdekében.

Sámson Szelencéje
szabadulószoza-készítő tábor

14-15 éveseknek a könyvtárban

Jelentkezési információk:
Kertész Zoltán, 0666/530-200, kertesz.zoltan@bmk.hu
Akik velünk töltik ezt a hetet, számukra jóváírunk 20 óra
közösségi szolgálatot! Ha lejárt a könyvtári tagságod újítsd meg
jelentkezésed előtt!

Helyszín: Békés Megyei Könyvtár, Békéscsaba, Kiss Ernő utca 3.
Tervezett időpont: 2021.06.28.-07.02.
15 diákot várunk a táborunkba.
A program ára: 8000 Ft.
A programváltozás jogát fenntartjuk!

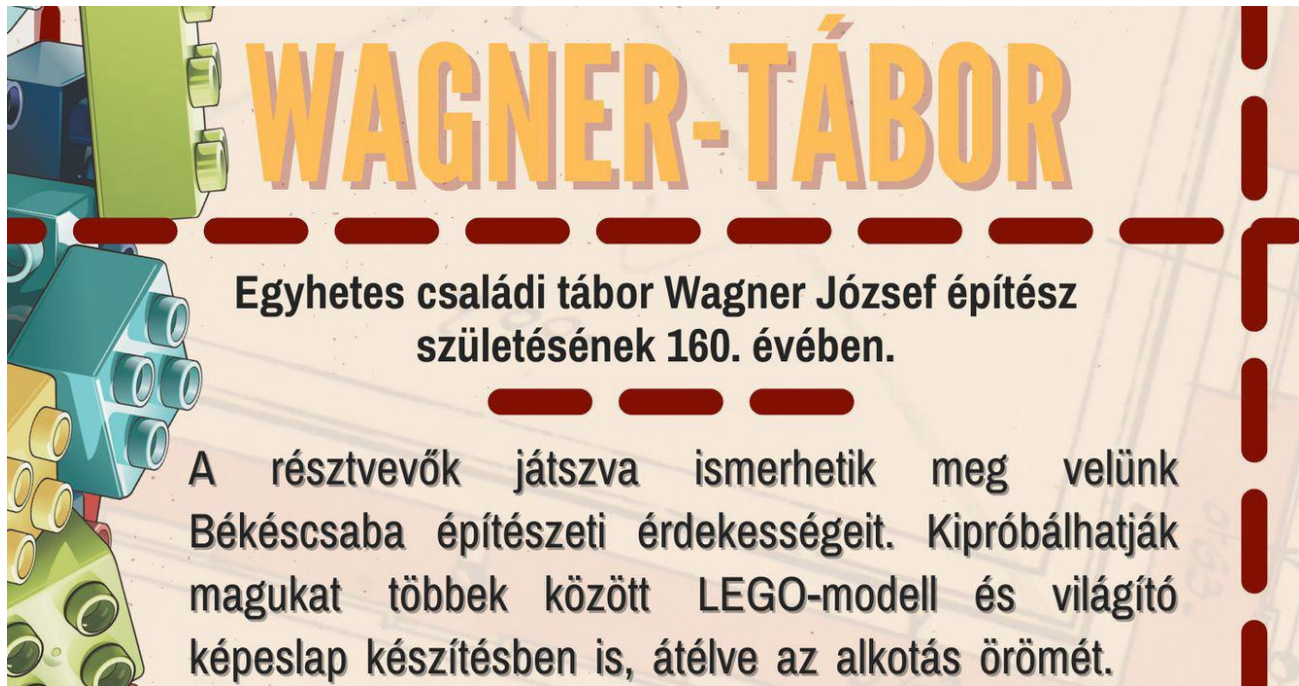
BMK Q BékésWiki DIGILABOR nKa

Sámson Szelencéje tábor 2021



Wagner-tábor 2021

Egy elfeledett építész örökségének megismerése vegyes technikákkal. Épített örökség megismerése, Lego reprodukció, világító képeslap készítés, stb.



WAGNER-TÁBOR

Egyhetes családi tábor Wagner József építész születésének 160. évében.

A résztvevők játszva ismerhetik meg velünk Békéscsaba építészeti érdekességeit. Kipróbálhatják magukat többek között LEGO-modell és világító képeslap készítésben is, átélve az alkotás örömét.

Wagner-tábor 2021



Városismereti séták

Többféle, diákokkal,
nyugdíjas
csoportokkal vagy
akár turisták által
lejátszható séták,
melyekhez Wikis
tartalmak
kapcsolódnak.



CSABAI KALANDOZÁSOK

Helyismereti séta

Üdvözljük a Békés Megyei Könyvtár Csabai Kalandozások című játékában. A játék célja Békéscsaba város helyi jelentőségű értékeinek megismerése. A kérdések megválaszolásához a leírások mellett célszerű ellátogatni az állomásokra.

Séták

Játékok

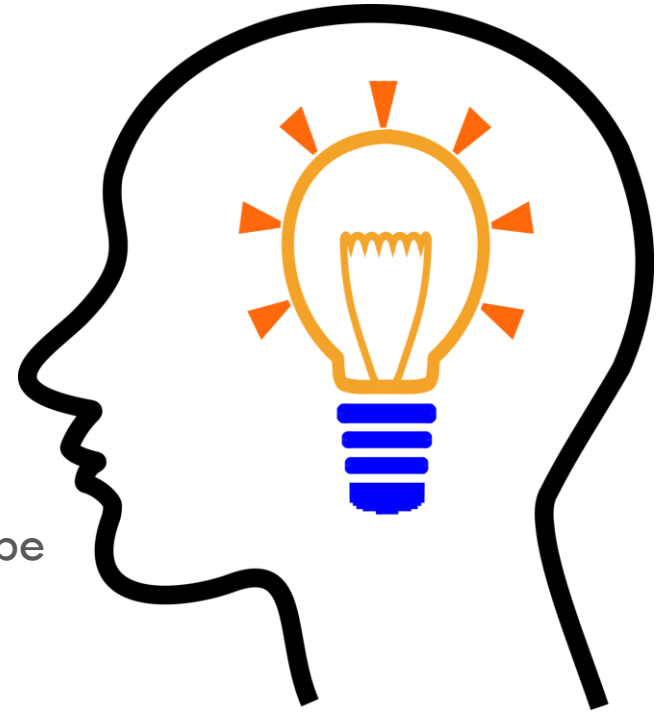
Jó, jó, de...

Célcsoportok:

- Általános- és középiskolák tanulói, tanárai
- Helyismeret után érdeklődő használók

Partnerek:

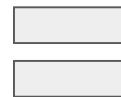
- Városvédő egyesület tagjai
- Tanárok
- Cégek, személyek, akik bekerülhetnek a Wikibe
- NKA
- Békéscsaba Város Önkormányzata
- Europe Direct Békés



Minőségbiztosítás



The logo for DIGILABOR consists of a stylized green 'D' with circuit-like lines on its left side, followed by the word "DIGILABOR" in a bold, green, sans-serif font.



Összegzés

A bemutatott foglalkozások mindegyikébe beépült a BMK által üzemeltetett helyismereti szolgáltatás, helyszínként pedig az alkotótér.

Aki kíváncsi rá, szívesen látjuk, akár szólóban, akár csapatban, akár a Könyvtári Intézet képzésén keresztül!

A működéshez szükség volt a munkatársaimra, akikkel egy irányba húzzuk azt a bizonyos hajót.

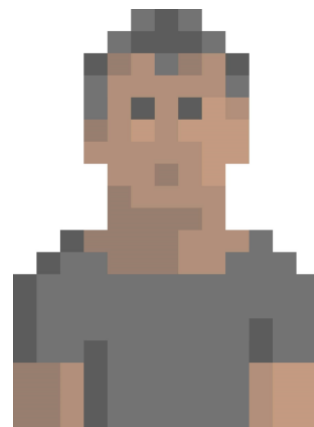


forrás: Magyar Néprajzi Lexikon

Köszönöm a figyelmet!

További információk:

- konyvtar.bmk.hu
- facebook.com/BekesMegyeiKonyvtar/
- instagram.com/bekesmegyeikonyvtar/
- instagram.com/digilabor/
- tiktok.com/@bekesmegyeikonyvtar/
- youtube.com/user/bmkonyvtar



Kertész Zoltán

kertesz.zoltan@bmk.hu