



**Öğretmen Yetistirme ve Geliştirme
Genel Müdürlüğü Adına**

Doç. Dr. Adnan BOYACI
Genel Müdür

Editör

Sibel AKBIYIK
Daire Başkanı
Uğur KILIÇ
Daire Başkanı

Yazarlar

Prof. Dr. Ayşe Çakır İlhan
Prof. Dr. Müge Artar
Prof. Dr. Fatma Bıkmaz
Doç. Dr. Ayşe Okvuran
Doç. Dr. Kadriye Tezcan
Akmehmet
Doç. Dr. Deha Doğan
Dr. Ceren Karadeniz
Uzm. Hüsne Çiğdem
Uzm. Sebla Kut

Grafik Tasarım

Şerife İÇÖZ ATAK



ISBN: 978 - 975 - 11 - 4894 - 0
Millî Eğitim Bakanlığı Genel Yayın No: 139
Tanıtıcı Yayınlar Dizi No: 6963

Bu yayın, Bakanlık Makamının 12.06.2019 tarihli ve 43501582-824.99-E.11142531 sayılı oluru ile 1000 adet bastırılmıştır. Millî Eğitim Bakanlığı Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme Genel Müdürlüğü'nün yazılı izni olmadan bu kitap içeriğinin bir kısmı veya tamamı yeniden üretilemez, çoğaltılamaz, dağıtılamaz.

Haziran, 2019

MÜZE EĞİTİMİ



Doç. Dr. Adnan BOYACI
Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme Genel Müdürü

ÖN SÖZ

Son yıllarda hızla gelişen ve aynı oranda insanların günlük kullanımına giren teknolojik gelişmeler ve buna bağlı olarak insanın öğrenme becerileri hakkındaki araştırmalar öğrenmenin doğasına uygun okul dışı öğrenme ortamlarının aktif öğrenmeye çok ciddi katkılar sağladığını ortaya koymuştur. Buna bağlı olarak farklı öğrenme tekniklerinden ve öğrenme için farklı ortamlardan yararlanma eğitimin merkezine oturmuştur.

Söz konusu öğrenme ortamlarının başında müzelerin geldiği ve artık müzelerin eğitimin vazgeçilmez bir parçası oldukları açıktır. Araştırmalar müzeler vasıtasıyla çocuklar bilgilerini geliştirme yollarını öğrendiklerini ve bu bilgilerini kitap bilgileriyle karşılaştırma alışkanlığı kazandıklarını göstermektedir.

Çocuklar müzeler aracılığıyla kitaplarda okudukları tarihsel dönemlerde kullanılan yaşam nesnelерinin gerçeklerini görme olanağı bulurlar ve tarihsel olaylar ve o dönemin yaşam nesneleri arasında ilişki kurmaya çalışırlar. Bu durum onların doğru tarih bilinci edinmelerine yardımcı olur.

Çocuklar, müzede bulunan nesnelерle günümüzdeki nesnelер arasındaki farklılıkları ve benzerlikleri düşüncelerinde karşılaştırırlar. Ayrıca müzeler gözlem, mantık, yaratıcılık, hayal gücü ve beğeni duygusunu ve estetik beğenilerini geliştirir veyaratıcı düşünmeyi desteklerler.

Tüm bu sebeplerle Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme Genel Müdürlüğü olarak müzelerin eğitim ortamı olarak değerlendirilmesi için Ankara Üniversitesi ve Yıldız Teknik Üniversitelerimizle iş birliği halinde öğretmenlerimiz için bir “Müze Eğitimi Sertifika Programı” tasarladık. Öğretmenlerimizi bu eğitimden geçirerek onların müzelerimizi bir eğitim ortamı olarak görmeleri, kullanmaları ve öğrencilerimize bu noktada rehberlik etmelerini sağlamayı hedefledik.

Mayıs ayının ilk haftasında Ankara Anadolu Medeniyetler Müzesinde yaptığımız pilot çalışmalardan sonra eğiticiler ve öğretmenler için yaptığımız eğitim ve etkinlik kitaplarımızı da tamamladık. Haziran ayında Erzurum’da yapacağımız “Eğitici Eğitimi”nden sonra bütün illerimizde eğiticilerimiz aracılığıyla mahallinde öğretmen eğitimleri düzenleyerek ilk etapta 15.000 öğretmenimizi “Müze Eğitimi Sertifika Programı”yla buluşturacağız.

Bu eğitimler vasıtasıyla her branştan öğretmenimizin müze eğitimi konusunda yeterliklerini artıracaklarına, derslerini müze ile ilişkilendirebilecek bir donanıma kavuşacaklarına ve öğrencilerine rehber olacaklarına gönülden inanıyorum.

Bu vesileyle çalışmalarımızı destekleyen Kültür ve Turizm Bakanlığımıza, Ankara Üniversitesine, Yıldız Teknik Üniversitesine, Tanıtım Programımızı koordine eden İstanbul İl Millî Eğitim Müdürlüğümüze teşekkür ediyor, saygılar sunuyorum.

BÖLÜM 1
Müze Eğitimi**12**

MÜZE EĞİTİMİ KİTABININ AMAÇLARI	13
MÜZE EĞİTİMİ KİTABININ YAPISI	14
MÜZE EĞİTİMİ KİTABININ UYGULANMASINDA EĞİTİMCİNİN ROLÜ	15
MÜZE EĞİTİMİ KİTABININ UYGULANMASINDA DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR	16
MÜZE EĞİTİMİ KİTABINDA KAZANDIRILMAK İSTENEN YETKİNLİKLER	18
1. Ana dilde iletişim	18
2. Yabancı dillerde iletişim	18
3. Matematiksel yetkinlik ve bilim/teknolojide temel yetkinlikler	19
4. Dijital etkinlik	19
5. Öğrenmeyi öğrenme	19
6. Sosyal ve vatandaşlıkla ilgili yetkinlikler	20
7. İnisiyatif alma ve girişimcilik	20
8. Kültürel farkındalık ve ifade	20
Modül 1: Müze ile İlgili Temel Kavramlar	21
Modül 2: Müze ve Okul	22
Modül 3: Müze ve Teknoloji	22
Modül 4: Müze Eğitiminde Ölçme ve Değerlendirme	23

BÖLÜM 2
Müze Eğitimi Kitabında Yer Alan Temalar**24**

ANA TEMA 1: MİRAS	25
1. Kültürel Miras	25
2. Teknolojik Miras	25
3. Doğal Miras	26
ANA TEMA 2: SANAT	27
1. Performans Sanatları (Tiyatro, Dans, Müzik, Opera)	27
2. Medya (Yerleştirme Sanatı, Film, Bilgisayar/Dijital Sanat)	27
3. Yazınsal Sanatlar (Kurgusal Ürünler, Şiir)	27
4. Görsel Sanatlar (Resim, Heykel, El Sanatları)	28
MÜZE VE MİRAS	29
Kültürel Miras	29
1. Somut Kültürel Miras	29
2. Somut Olmayan Kültürel Miras	30
Doğal Miras	32
UNESCO Dünya Mirası Listesi	32
Müze	34
Müze Türleri	35
Genel Müzeler	37
Arkeoloji Müzeleri	37
Etnografya Müzeleri	37

Sanat Müzeleri	37
Tarih Müzeleri	37
Doğa Tarihi Müzeleri	37
Endüstri Müzeleri	38
Bilim ve Teknoloji Müzeleri	38
MÜZE EĞİTİMİ	39
Müze Eğitiminin Aşamaları	40
1. Müze Öncesi Etkinlikler	40
2. Müzedeki Etkinlikler	41
3. Müze Sonrası Etkinlikler	42
MÜZEDE ÖĞRENME	43
1. Bağlamsal Öğrenme	43
2. Bireysel Özellikler	44
3. Sosyo - Kültürel Bağlam	44
4. Fiziksel Bağlam	45
5. İletişim ve Toplumsal Beceriler	58
MÜZE – OKUL İŞBİRLİĞİ	59
GELİŞİM DÜZEYLERİNE GÖRE ETKİNLİK PLANLAMA	61
2-4 Yaş Psiko-Motor, Sosyal- Duygusal ve Bilişsel Gelişim	61
4-6 Yaş Psiko-Motor, Sosyal- Duygusal ve Bilişsel Gelişim	62
6-8 Yaş Psiko-Motor, Sosyal- Duygusal ve Bilişsel Gelişim	64
8-11 Yaş Psiko-Motor, Sosyal- Duygusal Ve Bilişsel Gelişim	65
Ergenlik Psiko-Motor, Sosyal- Duygusal Ve Bilişsel Gelişim	65

BÖLÜM 3

Müzedeki Uygulanan Eğitim Programları ve Öğretim

66

BÖLÜM 4

Müze Eğitiminde Kullanılan Yöntem ve Teknikler

76

Anlatım Yöntemi	77
Rehberli Tur	78
Galeri Sohbetleri/ Diyalog	79
Sunum Yöntemi	80
Soru-Cevap Yöntemi	80
Kendilerine Soru Soran Katılımcılar	80
Tartışma Yöntemi	81
Konuşma Halkası	81
Beyin Fırtınası Tekniği	82
Gösteri (Demonstrasyon) Tekniği	82
İstasyon Tekniği	82
Benzetim (Simülasyon) Tekniği	84
Örnek Olay Tekniği	84
Proje Tabanlı Öğrenme	84
Yaratıcı Drama Yöntemi ve Teknikleri	85

Doğaçlama	85
Donuk İmge	86
Grup Heykelleri/ Tablo Oluşturma	86
Ritüeller/ Seramoniler	86
Fotoğraf Anı	87
Geriye Dönüş (Flashback)	88
Öğretmenin Role Girmesi	88
Rol Kartı	88
Nesne Çalışması	89
Ara-Bul/ İpucu Kâğıdı Çalışması/ Hazine Avı	89
Müzedede Afiş ve Broşür Hazırlama	90
Görsel Sanat Çalışmaları	91
Müze Bavulu Hazırlama	92
Müze Atölye Çalışmaları	92
Fotoğraf, Çizim ve Film Çalışmaları	92
Hikâye Anlatma	94
Röportaj	94

BÖLÜM 5

Müzedede Teknoloji Kullanımı 97

MÜZELERDE TEKNOLOJİ NEDEN GEREKLİDİR?	97
TEKNOLOJİK SİSTEMLER NE AMAÇ KULLANILIR?	98
MÜZE TEKNOLOJİ SİSTEMLERİ	99
MÜZE İÇİ	99
Sesli Rehber (Klasik)	99
Sesli Rehber (Yeni Nesil)	99
SESLİ REHBERE ALTERNATİFLER	99
1. Whisper (Fısıltı) Sistemi	99
2. Bilgi Yağmuru	100
3. Sanal Asistanlar	100
4. Yüksek Çözünürlüklü Dokunmatik Ekran ve Kiosklar	100
5. Beacon	100
6. Video/Projeksiyon Mapping	100
7. Hologram	102
8. AR (Augmented Reality/ Arttırılmış Gerçeklik)	102
ONLINE - MÜZE DIŞI	103
1. VR (Virtual Reality - Sanal Gerçeklik)	103
2. Sanal Tur	103
3. Sanal Müze	103
4. MR (Mixed Reality - Karma Gerçeklik)	103
SANAL ORTAMDA MÜZE ÖRNEKLERİ	105
Google Arts and Culture	106
Müze İçi Teknoloji Sistemlerinin Kullanımına	
Örnek Teşkil Eden Müzeler	106

SINIF İÇİNDE TEKNOLOJİ KULLANIMI	107
Müze Web Siteleri	107
E - Kataloglar	107
Sanal Turlar	108
YouTube ve Vimeo Gibi Video İçerikleri Sunan Kaynaklar	108
İnternet Ortamında Anahtar Kelimeleri Araştırma	108
Okulun Dijital Platformunda Uygulanan Online Etkinlikler	108
Online Sunumlar	108

BÖLÜM 6

Müzelerde Ölçme ve Değerlendirme Etkinlikleri 110

Müzelerde Ölçme ve Değerlendirme Uygulamalarının Genel Yapısı	111
Müzelerde Ölçme ve Değerlendirme Uygulamalarının Gerçekleştirildiği Durumlar	114
Eğitim Amaçlı Gerçekleştirilen Ölçme ve Değerlendirme Uygulamaları	115

BÖLÜM 7

Kaynakça 122

Kaynakça	123
----------	-----

BÖLÜM 1

MÜZE EĞİTİMİ

1 Müze Eğitimi Kitabının Amaçları

Müze eğitimi kitabı, çocuk ve gençlerin entelektüel gelişimlerine katkı sağlamak ve belirlenen sekiz yetkinlik alanındaki gelişimlerini desteklemek amacıyla hazırlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda etkinlik geliştirilirken aşağıda belirtilen ilkelere dikkat edilmiştir:

a) Türk Millî Eğitiminin amaçlarına uygun olarak, disiplinlerarası bir yaklaşımla, öğrencilerin gelişim düzeyi, çevre özellikleri ve öğretim programında belirtilen esaslar dikkate alınarak, geliştirmek ve uygulamak.

b) Katılımcıların bilgi, beceri ve değerlerini geliştirmelerine, sosyal, kültürel, eğitsel, bilimsel, teknolojik, sportif ve sanatsal etkinliklerle kültürü özümlemelerine yardımcı olmak.

c) Katılımcıların kendilerine güvenen, sistemli düşünebilen, girişimci, planlı çalışma alışkanlığına sahip, duygularını estetik yollarla ifade edebilen ve yaratıcı düşünceleri gelişmiş bireyler olarak yetişmelerini sağlamak.

d) Katılımcıların araç-gereçleri, kaynakları ve zamanı verimli kullanmalarını, sanattan zevk almalarını sağlayarak, onları yaratıcı ve eleştirel düşünmeye, araştırma yapmaya teşvik ederek yurttaşlık bilinci geliştirmek.

e) Katılımcıların etkinlik sürecinde deneyimlerini kullanmasına ve çevreyle etkileşim kurmasına olanak sağlayarak, onların sosyal duyarlılığını geliştirmek.

f) Katılımcıların etkinlikler aracılığıyla elde ettikleri bilgi ve becerilerini önceki öğrenmeleriyle bütünleştirmelerini desteklemek.

Müze eğitimi kitabında farklı yetkinlik alanları üzerinde çalışılırken yapılandırmacı yaklaşım ve bağlamsal öğrenme yaklaşımlarından yararlanılmıştır. Müze eğitimi kitabında miras ve sanat temalarından yola çıkılmıştır. Müze eğitimi çalışmalarında, katılımcının iç dünyası ve çevresinde var olan somut yam da soyut her şey tema ve konu olarak ele alınabilir.

Tema ve konular, katılımcının yetinlikleri yanında, algı gücüyle, sezgi gücüyle ve yorumlama yetisiyle örtüşmelidir. Tema, konudan koparılarak ya da konudan esinlenerek bir biçim içinde var edilen boyuttur. İçerik, katılımcının vermek istediği iletidir; karşıdaki kişide uyandırmak istediği estetik kaygının kaynağıdır. İçerik ne denli derinlikliyse, müze eğitimi de o denli özgün olur.

Müze eğitiminin sonunda katılımcı kendine aşağıdaki soruları sormalıdır:

1. *Nasıl bir deneyim yaşadım?*
2. *Bu deneyim hakkında neler hissettim?*
3. *Bu deneyim hakkında ne düşünüyorum?*
4. *Bu deneyim hakkında nasıl düşünüyorum?*
5. *Bu düşüncelerimi neden düşündüm?*
6. *Yargımlarken temelde hangi ölçütleri / değerleri göz önüne aldım?*
7. *Neden bazı şeylerden hoşlanıyor, bazı şeylerden hoşlanmıyorum?*
8. *Durumu daha iyiye götürmek için ne yapabilir-im /iz?*
9. *Bu yaşadıklarımın nerelerde/nasıl yararlanabilir-im /iz?*



Anadolu Medeniyetleri Müzesi, Ankara

Müze Eğitimi Kitabını uygulayacak öğretmen;

- ✓ Okul yönetimi, diğer alan öğretmenleri, müze eğitim birimi sorumlusu, müze uzmanları ve velilerle işbirliği içinde olur.
- ✓ Diğer öğretmenler, müze çalışanları ve veliler kendi alanlarıyla ilgili gerekli katkıyı sağlar ve yol gösterirler.
- ✓ Etkinlikleri çevrenin ve katılımcıların hazır bulunuşluk düzeyine göre yeniden oluşturup şekillendirebilir. Dolayısı ile bütün etkinliklerde, her öğretmenin kendine özgü yöntemi olabileceği göz ardı edilmemelidir; ancak tüm öğretmenlerden beklenen ortak tavır sergilemek, demokratik olmak, katılımcıları dinlemek ve yaratıcı düşünceyi geliştirmek için çalışmaktır.

Müze Eğitim Kitabının uygulanmasındaki önemli bir nokta da, sorunların nasıl çözüleceği konusunda hazır bir reçetenin olmamasıdır. Öğretmenler, kendi ilgilerini, yeteneklerini, yaratıcılıklarını kullanarak eğitim programının akışını yönlendirmelidir. Gelişen anlık durumlar değerlendirilmeli, etkinlik süreci katı kurallara bağlanmamalı, programın esnek olduğu unutulmamalıdır.

Programda, müze, tabiat ve kültür varlıkları ile ilgili önerilen eşleştirmelerin dışında; zümre öğretmenlerinin ve dersler arası zümrenin kararı ile okul ve çevre şartları, gelişim düzeyi vb. durumlar göz önünde bulundurularak yeni eşleştirmeler yapılabilir ve etkinlikler tasarlanabilir. Kalıcı ve anlamlı öğrenmeler oluşturmak, zamanı ve gezi yerinden (müze, tabiat ve kültür varlıkları) en etkin ve verimli biçimde yararlanmak için sınıf öğretmenleri kendi aralarında, branş öğretmenleri kendi aralarında veya sınıf ve branş öğretmenleri birlikte (Türkçe, matematik, fen ve teknoloji, sosyal bilgiler vb.) koordinasyon sağlamalıdır.

Müzeler ile tabiat ve kültür varlıklarında yapılacak etkinlikler için “Gezi Günü” anlayışı vurgulanmalıdır. Bu amaçla birden fazla dersle disiplinler arası bağlantılar kuracak şekilde etkinlikler tasarlanabilir. Tasarlanan etkinliğin okuldışı öğrenme ortamlarında mı yoksa sınıfta mı olacağına karar verilmelidir. Müzeler ile tabiat ve kültür varlıklarının bulunduğu mekânlarda yapılacak etkinlikler önceden belirlenmelidir. Bu mekânlar için tasarlanacak etkinlikler imkânlar doğrultusunda gerçek etkinlikler olarak düzenlenmelidir. Bunun çeşitli nedenlerle gerçekleşmemesi durumunda sanal ortamda gerçekleştirilecek etkinlikler tasarlanabilir.

Geziler; sıradan bir gezi gibi düşünülmemeli, her aşaması planlanmalı ve değerlendirilmelidir. Öğrenciler için çalışma kâğıtları hazırlanmalı ya da varsa müzelerin bu amaçla hazırlanmış çalışma kâğıtları kullanılmalıdır. Müze eğitimi uygulamalarında kullanılacak olası materyaller (kostüm,müzik aleti,aksesuarlar vb.) daha önceden hazırlanmalı ve yanlarına alınmalıdır. Bu geziler sırasında öğrencilerin de ilgili derslerin kazanımlarına ulaşabilmeleri yanında doğal ve tarihî çevreyi koruma bilinci edinmeleri, sanat zevki ve estetik duygularını geliştirmeleri sağlanmalıdır.

4 Müze Eğitimi Kitabının Uygulanmasında Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar

- ✓ Etkinliklerin tek düze olmasından kaçınılmalıdır. Etkinliklerde müzik, resim, tiyatro, edebiyat, oyun, dans, mimarlık vb. sanat alanlarından yararlanılmalıdır.
- ✓ Etkinlikler katılımcıların ilgi, gereksinim, gelişim ve hazır bulunuşluk düzeyine göre belirlenmelidir.
- ✓ Katılımcıların hepsi için önem taşıyan etkinliklerle birlikte, bireysel ilgi, gereksinim ve yeteneğe göre etkinliklere de yer verilmelidir.
- ✓ Etkinlikler katılımcıların günlük yaşamla ilişkilendirebileceği şekilde hazırlanmalıdır.
- ✓ Müze eğitimi çalışmaları çoğunlukla grup içerisinde gerçekleşen çalışmalardır. Bu yüzden grup, müze eğitimi için çok önemlidir. Çalışmalar grubun vereceği tepkilere göre şekillenir, gelişir ve sonuçlanır.
- ✓ Grubun birbiriyle kaynaşabilmesi için tanışma, uyum ve güven çalışmalarına öncelik verilmeli, demokratik bir ortamın oluşması sağlanmalıdır.
- ✓ Müze eğitimi çalışmalarında grubun beklentileri önemlidir ve tüm süreç oluşturulan küçük ya da büyük gruplar ile birlikte gerçekleştirilir. Küçük ya da büyük gruplardaki tüm katılımcıların kendilerini ifade etmelerine olanak sağlamalı, katılımcılar arasında ön plana çıkmaya çalışanlara veya çok geri planda kalanlara dikkat edilmeli, bütün katılımcıların demokratik olarak katılımına özen gösterilmelidir.
- ✓ Grup oluşurken katılımcıların gönüllü olmasına dikkat edilmelidir. Eğer katılımcı gönüllü değilse veya grup içinde çalışmaya hazır değilse çalışmaların gelişerek sürdürülmesinde çeşitli aksaklıklar yaşanabilir. Bu nedenle, çalışmalar için grup oluşturma çalışmalarında bir zorlama olmamasına dikkat edilmelidir.

Müze eğitimi çalışmalarında gruba katılan bir katılımcının kendini rahat hissetmesi, çalışmalara zevkle gelip çalışmalardan zevkle ayrılması önemlidir.

Öğretmen;

- ▷ Gerektiğinde etkinliklerde yer almalı, gerektiğinde gözlem yapmalıdır.
- ▷ Gözlemleri nesnel ölçütlere göre ve katılımcının dikkatini dağıtmayacak şekilde yapmalıdır.
- ▷ Katılımcıların eleştiri ve önerilerini dinlemelidir.
- ▷ Kendi düşüncelerini öneri olarak iletmelidir.
- ▷ Önyargılı olmamalıdır.
- ▷ Ortamın eğlenceli olmasını sağlamalı, oyun oynama zevkine fırsat vermelidir.
- ▷ Farklı zamanlarda çalışmaların zevk verici ve eğlenceli olup olmadığını, çalışmalarda hangi aşamalardan geçildiğini, nasıl etkinlikler istediklerini gruba sormalıdır.
- ▷ Doğru - Yanlış kaygısı içinde olmamalı, sürecin önemli olduğunu aklından çıkarmamalıdır.



Yeni Aydın Arkeoloji Müzesi

5 Müze Eğitimi Kitabında Kazandırılmak İstenen Yetkinlikler

MÜZE EĞİTİMİ

Bilim ve teknolojide yaşanan hızlı değişim, bireyin ve toplumun değişen ihtiyaçları, öğrenme öğretme teori ve yaklaşımlarındaki yenilik ve gelişmeler bireylerden beklenen rolleri de doğrudan etkilemiştir. Bu değişim bilgiyi üreten, hayatta işlevsel olarak kullanabilen, problem çözebilen, eleştirel düşünen, girişimci, kararlı, iletişim becerilerine sahip, empati yapabilen, topluma ve kültüre katkı sağlayan vb. niteliklerdeki bir bireyi tanımlamaktadır. Bu nitelik dokusuna sahip bireylerin yetişmesine okul eğitimi kadar okul dışı öğrenme alanlarında önemi büyüktür. Bu kitap müze, bilim merkezleri, sanat galerileri, öğren yerleri vb. alanlarda eğitim yapacaklara öğretmenlere öneride bulunmak için hazırlanmıştır.

Müze Eğitimi Kitabı'nda öğrencilerin hem ulusal hem de uluslararası düzeyde; kişisel, sosyal, akademik ve iş hayatlarında ihtiyaç duyacakları beceri yelpazeleri olan yetkinlikler Türkiye Yeterlilikler Çerçevesi (TYÇ) temel alınmıştır. Müze eğitimi kitabında yer alan etkinlikler TYÇ kapsamında tanımlanan aşağıdaki sekiz yetkinlik doğrultusunda hazırlanmıştır:

1. Anadilde İletişim:

Kavram, düşünce, görüş, duygu ve olguları hem sözlü hem de yazılı olarak ifade etme ve yorumlama (dinleme, konuşma, okuma ve yazma); eğitim ve öğretim, iş yeri, ev ve eğlence gibi her türlü sosyal ve kültürel bağlamda uygun ve yaratıcı bir şekilde dilsel etkileşimde bulunmaktır.

2. Yabancı Dillerde İletişim:

Çoğunlukla ana dilde iletişimin temel beceri boyutlarını paylaşmakta olup duygu, düşünce, kavram, olgu ve görüşleri hem sözlü hem de yazılı olarak kişinin istek ve ihtiyaçlarına göre eğitim, öğretim, iş yeri, ev ve eğlence gibi uygun bir dizi sosyal ve kültürel bağlamda anlama, ifade etme ve yorumlama becerisine dayalıdır. Yabancı dillerde iletişim, aracılık etme ve kültürlerarası anlayış becerilerini de gerektirmektedir. Bireyin yeterlilik seviyesi, bireyin sosyal ve kültürel geçmişi, çevresi, ihtiyaçları ve ilgilerine bağlı olarak dinleme, konuşma, okuma ve yazma boyutları ile farklı diller arasında değişkenlik gösterecektir.

3. Matematiksel Yetkinlik ve Bilim/Teknolojide Temel Yetkinlikler:

Matematiksel yetkinlik, günlük hayatta karşılaşılan bir dizi problemi çözmek için matematiksel düşünme tarzını geliştirme ve uygulamadır. Sağlam bir aritmetik becerisi üzerine inşa edilen süreç, faaliyet ve bilgiye vurgu yapılmaktadır. Matematiksel yetkinlik, düşünme (mantıksal ve uzamsal düşünme) ve sunmanın (formüller, modeller, kurgular, grafikler ve tablolar) matematiksel modlarını farklı derecelerde kullanma beceri ve isteğini içermektedir.

Bilimde yetkinlik, soruları tanımlamak ve kanıta dayalı sonuçlar üretmek amacıyla doğal dünyanın açıklanmasına yönelik bilgi varlığına ve metodolojiden yararlanma beceri ve arzusuna atıfta bulunmaktadır. Teknolojide yetkinlik, algılanan insan istek ve ihtiyaçlarını karşılama bağlamında bilgi ve metodolojinin uygulanması olarak görülmektedir. Bilim ve teknolojide yetkinlik, insan etkinliklerinden kaynaklanan değişimleri ve her bireyin vatandaş olarak sorumluluklarını kavrama gücünü kapsamaktadır.

4. Dijital Yetkinlik:

İş, günlük hayat ve iletişim için bilgi iletişim teknolojilerinin güvenli ve eleştirel şekilde kullanılmasını kapsar. Söz konusu yetkinlik, bilgiye erişim ve bilginin değerlendirilmesi, saklanması, üretimi, sunulması ve alışverişi için bilgisayarların kullanılması ayrıca internet aracılığıyla ortak ağlara katılım sağlanması ve iletişim kurulması gibi temel beceriler yoluyla desteklenmektedir.

5. Öğrenmeyi Öğrenme:

Bireyin kendi öğrenme eylemini etkili zaman ve bilgi yönetimini de kapsayacak şekilde bireysel olarak veya grup hâlinde düzenleyebilmesi için öğrenmenin peşine düşme ve bu konuda ısrarcı olma yetkinliğidir. Bu yetkinlik, bireyin var olan imkânları tanıyarak öğrenme ihtiyaç ve süreçlerinin farkında olmasını ve başarılı bir öğrenme eylemi için zorluklarla başa çıkma yeteneğini kapsamaktadır. Yeni bilgi ve beceriler kazanmak, işlemek ve kendine uyarlamak kadar rehberlik desteği aramak ve bundan yararlanmak anlamına da gelir.

Öğrenmeyi öğrenme, bilgi ve becerilerin ev, iş yeri, eğitim ve öğretim ortamı gibi çeşitli bağlamlarda kullanılması ve uygulanması için önceki öğrenme ve hayat tecrübelerine dayanılması yönünde öğrenenleri harekete geçirir.

5 Müze Eğitimi Kitabında Kazandırılmak İstenen Yetkinlikler

MÜZE EĞİTİMİ

6. Sosyal ve Vatandaşlıkla İlgili Yetkinlikler:

Bu yetkinlikler kişisel, kişilerarası ve kültürlerarası yetkinlikleri içermekte; bireylerin farklılaşan toplum ve çalışma hayatına etkili ve yapıcı biçimde katılmalarına imkân tanıyacak; gerektiğinde çatışmaları çözecek özelliklerle donatılmasını sağlayan tüm davranış biçimlerini kapsar. Vatandaşlıkla ilgili yetkinlik ise bireyleri, toplumsal ve siyasal kavram ve yapılara ilişkin bilgiye, demokratik ve aktif katılım kararlılığına dayalı olarak medeni hayata tam olarak katılmaları için donatmaktadır.

7. İnisiyatif Alma ve Girişimcilik:

Bireyin düşüncelerini eyleme dönüştürme becerisini ifade eder. Yaratıcılık, yenilik ve risk almanın yanında hedeflere ulaşmak için planlama yapma ve proje yönetme yeteneğini de içerir. Bu yetkinlik, herkesi sadece evde ve toplumda değil işlerine ait bağlam ve şartların farkında olabilmeleri ve iş fırsatlarını yakalayabilmeleri için aynı zamanda iş hayatında desteklemekte; toplumsal ve ticari etkinliklere girişen veya katkıda bulunan kişilerin ihtiyaç duydukları daha özgün bilgi ve beceriler için de bir temel teşkil etmektedir. Etik değerlerin farkında olma ve iyi yönetimi desteklemeyi de kapsar.

8. Kültürel Farkındalık ve İfade:

Müzik, sahne sanatları, edebiyat ve görsel sanatlar dâhil olmak üzere çeşitli kitle iletişim araçları kullanılarak görüş, deneyim ve duyguların yaratıcı bir şekilde ifade edilmesinin öneminin takdiridir.



Gaziantep Zeugma Mozaik Müzesi

Modül 1: Müze ile İlgili Temel Kavramlar		
Konu: Müze ile İlgili Temel Kavramlar		
<i>Temel Kavramlar</i>	<i>Öğrenme Çıktıları</i>	<i>Diğer Açıklamalar</i>
<ul style="list-style-type: none"> » Müze » Kültürel Miras » Doğal Miras » Somut Kültürel Miras » Somut Olmayan Kültürel Miras » Sanal Müze » Müzelerin Sınıflandırılması 	1.1. Müze kavramını açıklar.	ONLINE
	1.2. Kültürel miras kavramını açıklar.	ONLINE
	1.3. Doğal miras kavramını açıklar.	ONLINE
	1.4. Somut kültürel mirası açıklar.	ONLINE
	1.5. Somut olmayan kültürel mirası açıklar.	ONLINE
	1.6. Sanal müzeyi açıklar.	ONLINE
	1.7. Müzeleri koleksiyonlarına göre sınıflandırır.	ONLINE
Konu: Müze Eğitimi		
<i>Temel Kavramlar</i>	<i>Öğrenme Çıktıları</i>	<i>Diğer Açıklamalar</i>
<ul style="list-style-type: none"> » Müze eğitiminin önemi » Müzede yapılacak eğitimin hedefleri » Müze eğitiminin aşamaları » Müzede öğrenme » Bağlamsal öğrenme » Bireysel özellikler » Sosyokültürel bağlam » Fiziksel bağlam » Yapılandırmacı yaklaşım » Müzenin işlevleri » Müze-eğitim ilişkisi 	1.8. Müze eğitiminin önemini açıklar.	ONLINE
	1.9. Müzede yapılacak eğitimin hedeflerini bilir.	ONLINE
	1.10. Müze eğitiminin aşamalarını açıklar.	ONLINE
	1.11. Müzede öğrenmenin önemini açıklar.	ONLINE
	1.12. Müzede öğrenme ile bağlamsal öğrenmeyi ilişkilendirir.	ONLINE
	1.13. Müzede öğrenmeyi bireysel özellikler açısından değerlendirir.	ONLINE
	1.14. Müzede öğrenmeyi sosyokültürel açıdan değerlendirir.	ONLINE
	1.15. Müzede öğrenmeyi fiziksel açıdan değerlendirir.	ONLINE
	1.16. Müzede öğrenmeyi yapılandırmacı yaklaşım açısından değerlendirir.	ONLINE
	1.17. Müzenin işlevlerini açıklar.	ONLINE
	1.18. Müze ile eğitimi ilişkilendirir.	ONLINE

Modül 2: Müze ve Okul**Konu: Müze - Okul İşbirliği**

Temel Kavramlar	Öğrenme Çıktıları	Diğer Açıklamalar
» Okul dışı öğrenme ortamı olarak müze » Gelişim düzeylerine göre etkinlik planlama	2.1. Okul dışı öğrenme ortamı olarak müzelerin önemini açıklar.	ONLINE
	2.2. Yaş gruplarının psikomotor, sosyal-duygusal ve bilişsel gelişimine ilişkin temel özellikleri açıklar.	ONLINE
	2.3. Müzede uygulanacak eğitimin özelliklerini açıklar.	ONLINE YÜZ YÜZE
	2.4. Müze eğitiminde uygulanacak eğitim programını gelişim düzeylerine uygun olarak geliştirir.	ONLINE YÜZ YÜZE

Konu: Müze Eğitiminde Kullanılan Yöntem ve Teknikler

Temel Kavramlar	Öğrenme Çıktıları	Diğer Açıklamalar
» Müze eğitiminde kullanılan yöntem ve teknikler	2.5. Müze eğitiminde kullanılan yöntem ve teknikleri açıklar.	ONLINE
		YÜZ YÜZE

Modül 3: Müze ve Teknoloji**Konu: Müzede Teknoloji**

Temel Kavramlar	Öğrenme Çıktıları	Diğer Açıklamalar
» Müzede teknoloji kullanımının önemi » Müze içi ve dışı teknoloji sistemleri » Sınıf içinde müze teknoloji sistemi kullanımı	3.1. Müzede teknoloji kullanımının önemini açıklar.	ONLINE
	3.2. Müze içi teknoloji sistemlerini kullanır.	YÜZ YÜZE
	3.3. Müze içi teknoloji sisteminin kullandığı müze örnekleri verir.	ONLINE YÜZ YÜZE
	3.4. Müze dışı teknoloji sistemlerini kullanır.	ONLINE YÜZ YÜZE
	3.5. Sanal ortam müzelerine örnekler verir.	ONLINE YÜZ YÜZE
	3.6. Sınıf içinde müze teknoloji sistemi kullanır.	ONLINE YÜZ YÜZE

Modül 4: Müze Eğitiminde Ölçme ve Değerlendirme		
Konu: Müze Eğitiminde Ölçme ve Değerlendirme		
<i>Temel Kavramlar</i>	<i>Öğrenme Çıktıları</i>	<i>Diğer Açıklamalar</i>
» Müze eğitiminde ölçme ve değerlendirme	4.1. Müze eğitiminde ölçme ve değerlendirme uygulamalarının genel yapısını açıklar.	ONLINE
	4.2. Müzelerde ölçme ve değerlendirme tekniklerini kullanır.	YÜZ YÜZE

BÖLÜM 2

MÜZE EĞİTİMİ KİTABINDA YER ALAN TEMALAR

Ana Tema 1. Miras

Müze eğitimi kitabı iki ana tema (Miras ve Sanat) altında yapılandırılmıştır. Ana temaların altında yer alan alt temalar aşağıda kapsamaları ile birlikte açıklanmıştır.

ANA TEMA 1: MİRAS

1. Kültürel Miras (Somut ve Somut Olmayan Miras):

Temelde tarih odaklı olan bu öğrenme alanı kültür ve kültürel mirası ön plana çıkaran bir yapıya sahiptir. Türk kültürünü oluşturan temel öğelerden hareketle kültürün korunması ve geliştirilmesini sağlayacak bir millî ve evrensel bilincin oluşturulmasını amaçlamaktadır. Böylece öğrenciler kültürel öğelerin, bir toplumu diğer toplumlardan ayıran özellikler olduğunu kavrayacaktır. Bunun yanında kültürümüzün dünya kültürel mirasının renklenmesine ve zenginleşmesine katkı sağladığı kavratılır.

Somut Olmayan Kültürel Miras dendiğinde akla ilk gelenler;

- ▷ Sözlü gelenek ve anlatımlar dil,
- ▷ Gösteri sanatları
- ▷ Toplumsal uygulamalar, ritueller, şölenler, festivaller
- ▷ Doğa ve evrenle ilgili bilgi ve uygulamalar

2. Teknolojik Miras (Tarım, sanayi, ekonomi, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, yapay zeka, günlük yaşam)

UNESCO Dünya Miras Listesine Alınma Kriterleri'ni temel alarak "bir zaman diliminde ya da kültür coğrafyasında teknolojik gelişmeler açısından önemli olan ve insanlığın teknolojinin gelişimini gösteren eserleri", 'teknolojik miras' olarak tanımlayabiliriz. Teknolojik miras insanlığın alet yapmaya başlamasından yerleşik yaşama geçmesiyle insanlık tarihinin en önemli dönüm noktası olan tarım ve insan gücüne dayalı ekonomiden makine ve seri üretimin öne çıktığı ekonomiye geçişi içeren "Birinci Sanayi Devrimi"; Henry Ford'un seri üretim otomobilinin gerçekleştirildiği, endüstri elektrik enerjisine dayalı olarak gelişen İkinci Sanayi Devrimi", Dijital Devrim" olarak anılan bu devrim



sürecinde bilgisayar ve iletişim teknolojisi hızlı gelişerek beraberinde bilgisayar destekli tasarımı, kontrol sistemleri ve üretim sistemlerinde otomasyonu getiren “elektronik ve bilişim teknolojilerinin kullanımı ile ortaya çıkan ve böylece bilgisayar destekli tasarım ve üretim kavramının endüstriye büyük bir hızla girdiği “Bilişim Teknolojisi Dönemi” olarak da anılan Üçüncü Sanayi Devrimi, dijital gelişmelerin getirdiği imkân ve yenilikler ile birlikte üretimde daha verimli ve efektif hale geldiği Endüstri 4.0 veya Dördüncü Sanayi Devrimi dönemlerinde gıda sektöründen ulaşıma, bilgi teknolojilerinden tıp sektörüne tüm teknolojik gelişmeler (Ediz, 2017) ile ilgili somut ve somut olmayan mirası içermektedir.

3. Doğal Miras (Ekosistem, hava, su, toprak, gök cisimleri, canlılar, yer hareketleri, biyo-çeşitlilik, enerji, yeraltı ve üstü kaynaklar, ışık ve ses.vb.)

Estetik veya bilimsel açıdan istisnaî evrensel değeri olan, fiziksel ve biyolojik oluşumlardan veya bu tür oluşum topluluklarından müteşekkil doğal anıtlar. Bilim veya muhafaza açısından istisnaî evrensel değeri olan jeolojik ve fizyografik oluşumlar ve tükenme tehdidi altındaki hayvan ve bitki türlerinin yetiştiği kesinlikle belirlenmiş alanlar. Bilim, muhafaza veya doğal güzellik açısından istisnaî evrensel değeri olan doğal sitler veya kesinlikle belirlenmiş doğal alanlar.



Kazdağı Millî Parkı

ANA TEMA 2: SANAT

1. Performans Sanatları (Tiyatro, Dans, Müzik, Opera)

Performans sanatları izleyicinin önünde canlı olarak icra edilen bir sanat biçimidir. Tiyatro, dans, müzik, opera performans sanatları olarak adlandırılır. Herhangi bir olay, durum veya tasarının sahnede canlandırılması amacı ile yazılmış eserlere “dramatik metinler” denir. Bu metinlerin sahnede canlandırılması ile ortaya çıkan sanat da tiyatro olarak adlandırılır. Dans, müzik temposuna uyularak yapılan ve estetik değer taşıyan düzenli beden hareketlerine verilen ad. Müzik ,genel bir deyişle müzik, duygu ve düşünceleri ifade eden seslerin düzenlenmesi sanatıdır. Opera, temsil içeren büyük müzik eserleridir.

2. Medya (Yerleştirme Sanatı, Film, Bilgisayar/Dijital Sanat)

Yeni medya sanatı; dijital sanat, bilgisayar grafikleri, yeni medya teknolojileri, bilgisayar animasyonları, sanal sanat, İnternet sanatı, interaktif sanat, video oyunları, robotbilimi ve biyoteknolojik sanat yöntemlerini kullanarak yapılan sanat eserlerini kapsayan bir sanat türüdür. Bu terim, açığa çıkardığı kültürel obje ve sosyal olaylar ile kendini eski görsel sanatlardan (geleneksel resim sanatı, heykel vb.) ayırmaktadır. Yeni medya sanatı genellikle sanatçı ve izleyici ya da izleyici ve sanat eseri arasında bir etkileşim içerir. Fakat, bazı teorisyenlerin ve küratörlerin belirttiği gibi bu etkileşim, sosyal takas, katılım ve dönüşüm yeni medya sanatının ayırt edici özelliği değil, diğer modern sanat pratikleriyle paylaştıkları ortak zemindir. Bu anlayış aslında, kültürel uygulama biçimleriyle eş zamanlı ortaya çıkan teknolojik platformları ve teknolojik mecraları sorgulamayı vurgular. Yeni medya ilgi alanları sanat eserlerini oluşturan telekomünikasyon , kitlesel medya ve dijital elektronik yöntemlerden yola çıkar ve uygulamalar kavramsal sanattan: sanal, performans ve enstelasyon sanatına kadar çeşitlilik gösterir.

3. Yazınsal Sanatlar (Kurgusal Ürünler, Şiir)

Malzemesi dil olan, sanat gayesi ile yazılmış, estetik, zevk ve heyecana yönelik olan bir anlatım veya ifade tarzının oluşturduğu yapının adıdır.

4. Görsel Sanatlar (Resim, Heykel, El Sanatları)

Resim, çizgi ve renklerle düz bir yüzey üzerine doğadan bir parçayı ya da sanatçının iç dünyasının durumunu anlatma sanatıdır. Heykel, taş, bronz, ağaç, kil, alçı vb. maddelerle bir şeyi üç boyutlu olarak tasvir etme sanatından çıkmış bir eser. El Sanatları, el ya da uygun bir alet kullanılarak oluşturulan taşınabilir boyutta, kullanım ya da dekoratif ürünleri tanımlar.



Bakır İşleme Sanatı



İzmir Efes Müzesi

MÜZE VE MİRAS

'Müze' ve 'miras' birbirleriyle doğrudan ilişkili kavramlardır. 'Müze', 'miras' nesnelerini ve öğelerini korur, onlarla ilgili araştırma yaparak bu bilgiyi birey ve toplumla paylaşır ve inceleme, eğitim ve zevk alma amacıyla sergiler. Yani müze, mirasın tanınması, anlaşılması ve toplumun eğitim ve kültürünü ilerletmesi için çalışmalar yapan temel kurumlardan biridir.

Peki bu miras öğeleri nelerdir? "Miras" 'bir neslin kendinden sonra gelen nesle aktardığı bıraktığı şey' olarak tanımlanmaktadır. (TDK; 2019). UNESCO mirası "geçmişten gelen, bugün yaşadıklarımız ve gelecek nesillere aktardıklarımız' olarak nitelenmekte ve ikiye ayırmaktadır: Kültürel miras ve doğal miras.

KÜLTÜREL MİRAS

Kültürel miras kavramının anlamı 1954'te kurulan UNESCO'nun (Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü), kültürel miras ile ilgili ortaya koyduğu çeşitli sözleşmelerle somut kültürel mirastan somut olmayan kültürel mirasa doğru genişlemiştir.

1. Somut Kültürel Miras:

1972 yılında UNESCO'nun 17. Genel Konferansı'nda kabul edilen "Dünya Kültürel ve Doğal Mirasının Korunmasına Dair Sözleşme'de kültürel miras öğelerinin neler olduğu somut olmayan kültürel mirası kapsayacak şekilde tanımlanmıştır (T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Teftiş Kurulu Başkanlığı,2019):

- **Anıtlar:** Tarih, sanat veya bilim açısından istisnai 'evrensel değerde mimari eserler, heykeltıraşlık ve resim alanında gerçekleştirilmiş anıtsal eserler, arkeolojik nitelikleri olan eleman veya yapılar, kitabeler, mağaralar ve eleman grupları.
- **Yapı Toplulukları:** Mimarileri, homojenlikleri veya peyzajdaki konumları nedeniyle tarih, sanat veya bilim açısından istisnai evrensel değere sahip bağımsız veya birleşik yapı toplulukları,
- **Sitler:** Tarihsel, estetik, etnolojik veya antropolojik bakımlardan istisnai evrensel değeri olan insan ürünü eserler veya doğa ve insanın ortak eserleri ve arkeolojik siteleri kapsayan alanlar.

Müze ve Miras

Bu sınırlamaya göre kültürel miras kapsamında arkeolojik alanların yanı sıra, resimler, çizimler, baskılar, mozaikler, heykeller gibi sanat eserleri ve tarihi eserler ile binalar düşünülür; ancak kültürel miras kavramı daha sonra anıt eserlerden insanın binlerce yıllık yaşam deneyiminin, aklının ve yaratıcılığının günümüze ulaşmış tüm kanıtlarını içerecek; fotoğraflar, belgeler, kitaplar, notlar, el yazmaları vb.ni içine alacak şekilde genişlemiştir (Franci, 2019).

Zaman zaman 'kültürel miras' yerine 'kültürel varlık' ya da 'kültür varlıkları' kavramları da kullanılmaktadır. Kültürel miras ülkemizde 1983'te kabul edilen ve hâlâ geçerli olan Kültür ve Tabiat Varlıklarını Koruma Kanunu'nda 'kültür varlığı' olarak adlandırılmakta ve 'tarih öncesi ve tarihî devirlere ait bilim, kültür, din ve güzel sanatlarla ilgili bulunan yer üstünde, yeraltında veya su altındaki bütün taşınır ve taşınmaz varlıklar' olarak tanımlanmıştır. Burada taşınır kültür varlıkları genellikle müzelerde bulunan tablolar, heykeller, farklı kültürlere ait nesnelere aittir. Taşınmazlar ise anıtlar, arkeolojik sit alanları, kuleler, vb.dir.

2. Somut Olmayan Kültürel Miras:

UNESCO'nun tarafından 2003 yılındaki 32.Genel Konferansı'nda kabul edilen "Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi" ile miras kelimesinin kapsamı genişletilmiş; somut olmayan miras öğeleri, sadece görebildiğimiz ve dokunabileceğimiz önemli nesnelere yanında maddi olmayan unsurlar, bir topluluk içinde kuşaktan kuşağa aktarılan bilgi ve beceriler de, miras tanımına dâhil edilmiştir. Somut Olmayan Kültürel Miras UNESCO tarafından; toplulukların, grupların ve kimi durumlarda bireylerin, kültürel miraslarının bir parçası olarak tanımladıkları uygulamalar, temsiller, anlatımlar, bilgiler, beceriler ve bunlara ilişkin araçlar, gereçler ve kültürel mekânlar' biçiminde tanımlanmaktadır ve aşağıdaki alanlarla kapsamını ortaya koymaktadır:

- Somut olmayan kültürel mirasın aktarılmasında taşıyıcı işlevi gören dille birlikte sözlü gelenekler ve anlatımlar (destanlar, efsaneler, halk hikâyeleri, atasözleri, masallar, fıkralar vb.),**
- Gösteri sanatları (Karagöz, meddah, kukla, halk tiyatrosu vb.),**
- Toplumsal uygulamalar, ritüeller ve şölenler (nişan, düğün, doğum, Nevruz, vb. kutlamalar),**
- Doğa ve evrenle ilgili bilgi ve uygulamalar (geleneksel yemekler, halk hekimliği, halk takvimi, halk meteorolojisi vb.),**
- El sanatları geleneği (dokumacılık, nazar boncuğu, telkâri, bakırcılık, halk mimarisi).**

Ülkemiz “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi’ne 2006 yılında taraf olmuştur. Bu sözleşme, kuşaktan kuşağa aktarılan bu miras, toplulukların ve grupların çevreleriyle, doğayla ve tarihleriyle etkileşimlerine bağlı olarak, sürekli biçimde yeniden yaratılır ve bu onlara kimlik ve devamlılık duygusu verir; böylece kültürel çeşitliliğe ve insan yaratıcılığına duyulan saygıya katkıda bulunur. (T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2019).

UNESCO Dünya Kültürel ve Doğal Mirasının Korunmasına Dair Sözleşmesi nin 16. 17. ve 18. Maddelerine göre oluşturulan Somut Olmayan Kültürel Miras Listeleri bulunmaktadır:

- ▷ İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsilî Listesi
- ▷ Acil Koruma Gerektiren Somut Olmayan Kültürel Miras Listesi
- ▷ En İyi Uygulama Örnekleri Listesi

Somut olmayan kültürel mirası daha gözle görülür kılmak, önemi konusunda bilinçlenmeyi sağlamak ve kültürel çeşitliliğe saygı içinde diyalogu desteklemek için, UNESCO Dünya Kültürel ve Doğal Mirasının Korunmasına Dair Sözleşmeye Taraf Devletlerin teklifi üzerine, insanlığın somut olmayan kültürel mirasının temsili bir listesi oluşturulmaktadır.

Türkiye, UNESCO Somut Olmayan Kültürel Miras Listelerine kaydettirdiği 17 unsuru ile UNESCO’ya en çok unsur kaydettiren ilk 5 ülke arasında yer almaktadır. Bu unsurlar şunlardır:

1. Meddahlık Geleneği (2008)
2. Mevlevi Sema Törenleri (2008)
3. Âşıklık Geleneği (2009)
4. Karagöz (2009)
5. Nevruz (Azerbaycan, Hindistan, İran, Kırgızistan, Özbekistan ve Pakistan ile ortak dosya (2009)
6. Geleneksel Sohbet Toplantıları (Yaren, Barana, Sıra Geceleri ve diğer, 2010)
7. Alevi-Bektaşî Ritüeli Semah (2010)
8. Kırkpınar Yağlı Güreş Festivali (2010)
9. Geleneksel Tören Keşkeği (2011)
10. Mesir Macunu Festivali (2012)
11. Türk Kahvesi ve Geleneği (2013)
12. Ebru: Türk Kâğıt Süsleme Sanatı (2014)
13. İnce Ekmek Yapımı ve Paylaşımı Geleneği: Lavaş, Katırma, Jupka, Yufka (Azerbaycan,

Müze ve Miras

İran, Kazakistan, Kırgızistan ve Türkiye ile ortak dosya) (2016)

14. Geleneksel Çini Sanatı (2016)

15. Bahar Bayramı Hıdırellez (Makedonya ile ortak dosya) (2017)

16. Dede Korkut-Korkut Ata Mirası: Kültürü, Efsaneleri ve Müziği (Azerbaycan ve Kazakistan ile Ortak Dosya, 2018)

Türkiye'nin 17. Madde kapsamındaki "Acil Koruma Gerektiren Somut Olmayan Kültürel Miras Listesi"ne de Islık Dili 2017 yılında kaydedilmiştir (UNESCO Türkiye Millî Komisyonu, 2018).

DOĞAL MİRAS

1972 yılında UNESCO Dünya Kültürel ve Doğal Mirasının Korunmasına Dair Sözleşme'de doğal miras da şu şekilde tanımlanmıştır: 'Estetik veya bilimsel açıdan istisnai evrensel değeri olan, fiziksel ve biyolojik oluşumlar veya bu tür oluşumlardan meydana gelen toplulukların ortaya çıkardığı doğal özellikler, bilim veya koruma açısından istisnai evrensel değeri olan jeolojik ve fizyografik oluşumlar ve tükenme tehdidi altındaki hayvan ve bitki türlerinin yetiştiği belirlenmiş alanlar, bilim, koruma veya doğal güzellik açısından istisnâi evrensel değeri olan doğal yerler veya kesinlikle belirlenmiş doğal alanlar.

UNESCO DÜNYA MİRASI LİSTESİ

UNESCO, dünya mirası için şöyle bir niteleme yapmaktadır: 'Kültürel ve doğal mirasımız, yeri doldurulamaz bir yaşam ve ilham kaynağıdır. Miras ile ilgili tartışmalarda, bu mirasın geleceğe aktarılacak üzere korunması ön plana çıkmakta; uluslararası anlaşmalar ve yönetmelikler oluşturulmaktadır.

Mirasın ile ilgili olarak önce neyi korumalıyız sorusu ile başlayan tartışmaların kapsamı, anıtların korunmasından sit alanlarının korunmasına, korunan tarihsel/kültürel mirastan, doğal mirasın korunmasına, somut olmayan değerlerin korunmasına ek olarak somut olmayan değerlerin korunmasına giderek gelişmiştir. 1972 UNESCO Dünya Doğal ve Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi'ne göre bir kültür mirası eserinin yok olması bütün insanlığa ait bir eserin yok olması anlamını taşımakta burada 'ortak miras'a dikkat çekilmektedir. 2003 UNESCO Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi ile böylece kültürel çeşitliliğe ve insan yaratıcılığına duyulan saygıya dikkat çekilmiştir.

Bütün insanlığın ortak mirası olarak kabul edilen evrensel değerlere sahip kültürel ve doğal varlıkları dünyaya tanıtmak, toplumda söz konusu evrensel mirasa sahip çıkacak bilinci oluşturmak ve çeşitli sebeplerle bozulan, yok olan kültürel ve doğal değerlerin yaşatılması için gerekli işbirliğini sağlamak amacıyla kabul edilen “Dünya Kültürel ve Doğal Mirasının Korunmasına Dair Sözleşme” ile UNESCO uluslararası önem taşıyan ve bu nedenle takdire ve korunmaya değer doğal oluşumlara, anıtlara ve sitlere “Dünya Mirası” statüsü tanınmaktadır. 2018 yılı itibariyle Dünya genelinde UNESCO Dünya Miras Listesi’ne kayıtlı 1092 kültürel ve doğal varlık bulunmakta olup bunların 845 tanesi kültürel, 209 tanesi doğal, 38 tanesi ise karma (kültürel/doğal) varlıktır. Her yıl gerçekleşen Dünya Miras Komitesi toplantıları ile bu sayı artmaktadır.

Ülkemizde de bugüne kadar UNESCO Dünya Miras Listesi’ne 18 adet varlığımızın alınması sağlanmıştır. Bu varlıklardan;

- İstanbul [1985]
- Divriği Ulu Camii ve Darüşşifası (Sivas) [1985]
- Hattuşa (Boğazköy) - Hitit Başkenti (Çorum) [1986]
- Nemrut Dağı (Adıyaman - Kahta) [1987]
- Xanthos-Letoon (Antalya - Muğla) [1988]
- Safranbolu Şehri (Karabük) [1994]
- Troya Antik Kenti (Çanakkale) [1998]
- Edirne Selimiye Camii ve Külliyesi (Edirne) [2011]
- Çatalhöyük Neolitik Kenti (Konya) [2012]
- Bergama Çok Katmanlı Kültürel Peyzaj Alanı (İzmir) [2014]
- Bursa ve Cumalıkızık: Osmanlı İmparatorluğunun Doğuşu (Bursa) [2014]
- Diyarbakır Kalesi ve Hevsel Bahçeleri [2015]
- Efes (İzmir) [2015]
- Ani Arkeolojik Alanı (Kars) [2016]
- Afrodiasias (Aydın) [2017]
- Göbeklitepe Arkeolojik Alanı (Şanlıurfa) [2018]

Kültürel miras olarak;

- Göreme Millî Parkı ve Kapadokya (Nevşehir) [1985]
- Pamukkale-Hierapolis (Denizli) [1988]

hem kültürel, hem doğal miras olarak listeye alınmıştır. (Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü, 2019)

Müze ve Miras

MÜZE

“Kültürel miras” kültür, değerler ve geleneklerden oluştuğundan, bir topluluğa ait ortak bir bağ olarak nitelenmekte; tarihimizi ve kimliğimizi temsil eden, geçmişe, şimdiye ve geleceğe olan bağ olarak görülmektedir (Franci, 2019). Bu nedenle insanların geçmiş, şimdi ve gelecek bağlantısını kurabilmeleri ve tarih bilinçlerinin gelişmesi; yaşadıkları toprakların önemini anlayabilmeleri ve kültür bilincinin oluşması için etkin kullanılabilecek birinci dereceden delillerdir. Assman’a göre (2001) geçmiş ancak kendisiyle ilişki içinde olduğunda var olabilir ve hatırlanarak yeniden kurulur. Geçmişle ilişki içinde olmak için geçmişin geçmiş olarak bilincimize yerleşmesi gerekir. Bunun için gerekli temel koşullardan biri, geçmişin tamamen kaybolmaması ve geride kalmış bazı delilleri olmasıdır. Diğer koşul da bu delillerin günümüze göre karakteristik bir farklılık göstermesidir. Tekeli de, insanın kültürel miras ile ilişkisini varlık sorunu ile ilişkilendirir ve insanların ancak bir zamanda ve mekânda var olduğu ve insanın yaşamının anlamını da o yerle ve zamanla kurduğu ilişki üzerinden araştırabildiğini ifade ederek; geçmişle ilişki kurma biçiminin insanın varlığını anlamlandırabilmesiyle yakından ilişkili olması nedeni ile bir hak olduğunu belirtir. Bu anlamda kültürel ve doğal mirasımız en değerli varlıklarımızdır.

Müzeler miras öğelerinin ve uygulamalarının toplumla paylaşılmasını sağlayan, günümüzde çağdaş bir toplumda bulunması gereken temel eğitim, bilim ve kültür kurumlarından biri olarak kabul edilmektedirler. Çünkü Uluslararası Müzeleri Konseyi ICOM’un (2019) tanımıyla müze, “toplumun ve gelişiminin hizmetinde olma ilkesiyle halka açık olarak insana ve yaşadığı çevreye tanıklık eden somut ve somut olmayan malzemeleri/varlıkları toplar, korur, bunlarla ilgili araştırmalar yaparak bu bilgiyi toplum üyelerinin incelemesi, öğrenmesi ve keyif alması için kar amacı gütmeyen paylaşan, sürekliliği olan bir kurumdur”.



Şanlıurfa Arkeoloji Müzesi

“Müze” kavramı, Kültür ve Turizm Bakanlığının Müzeler İç Hizmetler Yönetmeliği’nde şu şekilde tanımlanmaktadır: “Müze; kültür varlıklarını tespit eden, ilmi metotlarla açığa çıkaran, inceleyen, değerlendiren, koruyan, tanıtan, sürekli ve geçici olarak sergileyen, halkın kültür ve tabiat varlıkları konusundaki eğitimini, bedii zevkini yükselten, dünya görüşünü geliştirmede etkili olan daimi kuruluştur”.

MÜZE TÜRLERİ

Dünya genelinde müzelerde çok çeşitli nesnelere bulunmaktadır. Artık müze denildiğinde sadece arkeoloji ve sanat koleksiyonlarından oluşturulan müzeler/binalar anlaşılmasında ve hemen her türlü somut ve somut olmayan kültürel miras ürününün müzesi yapılabilmektedir. Ayrıca müzeler sadece kültürel mirası değil, doğal mirası da içermektedirler. ICOM'un 1995'teki 18. Genel Kurulunda müzenin sınırlarına aşağıdakiler de dahil edilmişlerdir:

- Toplum ve çevresi ile ilgili malzemeyi sunan, koruyan ve toplayan müze karakterindeki sit alanları ve tarihi anıtlar, doğal, arkeolojik ve etnografik anıtlar ve sitler;
- Yaşayan bitki ve hayvan türleri ile ilgili koleksiyonları bünyesinde barındıran botanik ve zooloji bahçeleri, akvaryumlar;
- Bilim merkezleri ve planetaryumlar;
- Arşivler ve kütüphaneler tarafından sürekli olarak tutulan sergilemeler, konservasyon enstitüleri;
- Doğal rezerv alanları (Madran, 1999).

Müzeler için farklı sınıflamalar yapılmaktadır. Müzeler 'bağlı olduğu idari birime göre', 'hizmet ettikleri bölgeye göre', 'hitap ettikleri kitleye göre', 'koleksiyonlarının içeriğine göre', 'koleksiyonlarını sergileme yöntemlerine göre' vb. türlere ayrılabilir. (Ambrose ve Paine, 2012). ICOM'un 18. Genel Kurulunda yeniden düzenlenerek kabul edilen bildirgenin 2. maddesinde (1.a) şıkkında müzelerin ana tanımının sınıflama biçimine göre değişmeyeceği vurgulanmaktadır (Madran 1999).

Günümüzde farklı koleksiyonlardan müzeler oluşturulmaktadır. Müzeler en yaygın olarak koleksiyonlarına göre şu şekilde sınıflandırılabilirler:

- Genel Müzeler
- Arkeoloji Müzeleri
- Etnografya Müzeleri
- Sanat Müzeleri
- Tarih Müzeleri
- Doğa Tarihi Müzeleri
- Bilim ve Teknoloji Müzeleri
- Endüstri Müzeleri

Müze ve Miras



Tokat Arkeoloji ve Etnografya Müzesi

Genel Müzeler: Farklı türde koleksiyonları içeren müzeler 'genel müzeler' olarak adlandırılmaktadırlar. Çok sayıda disiplini içeren ya da disiplinlerarası olarak da bilinmektedirler (Demirel Gökalp, 2013). Örneğin kent müzeleri hem sanat, hem arkeoloji, hem bilim hem de tarih koleksiyonlarını içermeleri nedeni ile bu tür müzelere örnek olarak verilebilirler.

Arkeoloji Müzeleri: Arkeolojik değere sahip nesnelere içeren müzelerdir. Bu gruba arkeolojik sit alanlarını ve antik anıtları da sokmak mümkündür (Madran, 1999).

Etnografya Müzeleri: Etnografya müzeleri folklor, halk sanatı ve gelenekleri, ileri költürlere ait etnografik değerlerdeki koleksiyonları içerir. Bu müzeler, sergilemeleri ve canlandırmaları aracılığıyla halk költürünü yansıtan, kuşaktan kuşağa bilgi aktarımında etkin rol oynayan müzelerdir (Demirel Gökalp, 2013).

Sanat Müzeleri: Sanat değeri taşıyan resim, heykel, tekstil, kostüm, mobilya, fotoğraf, maden, seramik, yerleştirme, dijital sanat vb. koleksiyonları içeren müzelerdir. Modern ve çağdaş sanat müzeleri de bu grubun içindedir.

Tarih Müzeleri: Tarih müzeleri tarihî ve tarihin bugün ve gelecek ile ilişkili özelliklerini irdelleyen, bir kurumu, bir yöreyi, bir ülkeyi ya da toplumu iktisadi, siyasi ve toplumsal açıdan inceleyen müzelerdir. Bu tür müzeler sanat ve arkeolojik nesnelere de dâhil olmak üzere tarihi her türlü nesneyi belgeler ve sergiler (Demirel Gökalp, 2013). Tarihi evler ve tarihi sit alanları da bu grubun içindedir.

Doğa Tarihi Müzeleri: Doğa ve költürü odaklı; doğa tarihi, mineroloji, zooloji, antropoloji koleksiyonlarını içeren müzelerdir. Zamanda bu müzelerin ilgi alanı içinde çevre sorunları ve biyolojik çeşitlilik gibi konular da dahil olmuştur (Demirel Gökalp, 2013).

Müze ve Miras

Endüstri Müzeleri: Endüstri Müzeleri dünyada pek çok ülkede Bilim Müzeleri ile birlikte değerlendirilmektedir; ancak müze türleri çok çeşitli olduğu için bir sınırlandırma yapmak zorunluluğu nedeni ile Endüstri Müzeleri ayrı bir başlık altında ele alınmıştır. Tarihî fabrikalar (demir-çelik, dokuma, otomobil, lokomotif, vs.), atölyeler (döküm, basımevi, terzihane, basımevi), santraller ve malzemeleri Endüstri Müzeleri içinde değerlendirilmektedir (Demirel Gökalp, 2013).

Bilim ve Teknoloji Müzeleri: Toplumun endüstriyel, teknik, bilimsel etkinliklerine tanıklık eden demiryolları, havayolları, karataşıtları gibi ulaşım ile ilişkili teknolojilerin sunulduğu nesnelere, tarım, endüstri ürünleri, mineralbilim ve paleontoloji, uzay ve astronomi, tıp, maden ve metalürji nesnelere vb. içeren müzelerdir. (Madran, 1999)

Müzelerdeki değişim sonrasında “müze” kavramı kapsamına “somut olmayan kültürel miras” da dâhil edilmiş; müzeler, koleksiyonlarında ve sergilerinde “somut olmayan kültürel miras” öğelerine de yer vermeye; yaşayan kültürlerini temsil ettikleri topluluklarla çalışmanın ve yorumlayıcı çalışmaların önemini farkına varmaya başlamışlardır. Ankara’daki Somut Olmayan Kültürel Miras Müzesi bu alana bir odaklanmış bir müzedir. Müzede Anadolu kültürüne ait pek çok gelenek ve yaşam biçimi ile ilgili paylaşım yapılmaktadır.

21. yüzyılda teknolojinin ve internet olanaklarının gelişmesi sonrasında sanal müzeler de ortaya çıkmış ve miras konusuna erişim için imkânlar sunmuşlardır. Sanal müze, reel ortamda var olmayan, sadece sanal ortamda bulunan müzelerdir; dijital olarak bir araya getirilen görüntülerin, ses dosyalarının, belgelerin ve elektronik medya aracılığıyla erişilen diğer tarihi, bilimsel veya kültürel bilgilerin koleksiyonundan oluşurlar. Müzelerde var olan sürekli ve geçici sergilerin sanal ortamda erişime sunulması ya da müzelerin çevrimiçi kaynaklar sunması sanal müze değildir; müzeye sanal ortamda erişim sağlanmasıdır. Eczacıbaşı Sanal Müze ve Sınırlar Ötesi Müze (Museum With No Frontiers) gibi müzeler ise bu tür müzelere örnek olarak verilebilirler.

Günümüzde müzeler sadece koleksiyonları için var olan, onları koruyan, araştıran ve sergileyen kurumlar değildir; aynı zamanda etkinlikleriyle de var olmaktadır. Bu anlamda müzeler ziyaretçi/izleyicilerini bekleyen değil, ziyaretçilerine/izleyicilerine izleyicileriyle iletişim kurmak ve müzenin öğrenme potansiyelini yükselterek farklı izleyici

gruplarının gelişimlerine katkıda bulunmak müzelerin temel sorumlulukları arasında kabul edilmektedir. Bunun için müzeler toplumun bilgisini iletmek için ortamlar yaratmakta ve eğitim etkinliklerine önem vermekte; izleyicilerine müzeyi kendi yaşam deneyimlerine katkıda bulunacak ve yaşantıları ile bütünleştirmelerini sağlayacak eğitim programları hazırlamaktadırlar.

MÜZE EĞİTİMİ

Müzeler; geçmişe ait nesnelere toplama, koruma, belgeleme ve sergileme görevini üstlenen kurumlar olmanın yanı sıra, toplumun eğitim düzeyini artırma, estetik duyarlılığı geliştirme, bugün, geçmiş ve gelecekte yaşananları/yaşanacakları açıklama, yorumlama, karşılaştırma, toplumsal değişimleri yönlendirme ve kişilerin eğlenerek, hoş vakit geçirerek zamanını değerlendirme amaçlarını da yerine getirme sorumluluğu olan kurumlardır. Müze eğitimi özellikle zaman ve mekân içinde kendini ve insanları anlama, kültürel ve doğal mirası devam ettirme, geçmiş, bugünü ve geleceği anlamlı bir biçimde ilişkilendirme, kültürel varlıkları ve eski eserleri anlama / koruma ve yaşatma, kendi kültürünü ve farklı kültürleri çok yönlü ve hoşgörülü bir yaklaşımla tanıma ve anlama, müzelere yaşayan kurum niteliğini kazandırma, kültürlerarası anlayış ve empati geliştirme gibi hedeflere hizmet eder.

Müze eğitiminin gelişmesinde müzelerin bir eğitim ortamı olarak kullanılmasının önemli yeri vardır. Müze eğitimi; müzenin amacını ve niteliklerini, sergileri, sergilenen sanat eserlerini/nesnelere müze ortamını, müze çevresini, müze ile insanlar arasındaki ilişkiyi ve müzenin disiplinler arası yönlerini ele alırken müzenin aktif bir öğrenme ve gelişme alanı olarak kullanılmasını içermektedir.

Müze eğitimine ilişkin çalışmalar müzelerde yapılabileceği gibi, müze ortamı haline getirilen sınıf ya da okulun başka bir yerinde de yapılabilir. Örneğin çevrede bir arkeoloji müzesi yoksa arkeoloji müzelerinde yer alan nesnelere fotoğrafları sınıfın duvarlarına asılmasıyla ya da öğrencilerin kendileri tarafından yapılan heykellerle (bedenleri ile veya kil, seramik hamuru gibi malzemelerle) aynı çalışma yapılabilir. Kısacası, müze kültürünü öğrenme alanı için müzeye gitmek tercih edilse de zorunlu durumlarda aynı çalışma “müzeymiş” gibi düzenlenen bir ortamda da gerçekleştirilebilir.

Müze Eğitimi

Müzedede yapılacak eğitimin kişiye katkıları aşağıda özetlenmektedir:

- Değişen dünyaya uyum sağlamaya yardımcı olmak,
- Yaşanılan ortama yabancılaşmayı önlemek,
- Geçmişle şimdiki yaşam arasında bağ kurmak,
- Günümüzün sorunlarına ve çatışmalarına yönelik anlayış kazandırmak,
- Müzede sergilenen nesnelere insanlar arasında köprü kurarak, nesnelere onların yaşantılarının bütünleştirilmesini sağlamak,
- Nesnelerin maddi veya ideal değerleri ile algılanmasının yanı sıra, insan yaşamının somut ve otantik bir belgesi olarak algılanmasını sağlamak,
- İnsanların bugünkü yaşantılarıyla, nesnelerin bağlantısını kurarak, siyasi, kültürel, sosyal, ekonomik ve ekolojik ilişkileri anlamalarını sağlamak,
- Kişilerin araştırmacı yönlerini geliştirmek,
- Bilgiyi insanın kendisinin araştırıp geliştirmesine olanak sağlamak,
- Bireylerin zamanlarını yaratıcı biçimde değerlendirmek,
- Müzeyi bir yaşama biçimi haline getirmek, iletişim ve öğrenmeyi yoğunlaştırmak amacıyla olanaklar sağlamak,
- Müze ekonomisini geliştirmek. Müzelerde yapılacak eğitimin amacı müzeleri eğitim ortamı olarak kullanırken eğitilen kişilerin yaratıcı düşüncelerini geliştirmektir.

Müze Eğitiminin Aşamaları

Öğretmenler müze öncesi, müze sırasında ve müze sonrası yapacaklarını planlamalıdır. Aşağıda bu konu ile ilgili çeşitli öneriler yer almaktadır. Bu öneriler öğretmenler tarafından imkânlar dahilinde geliştirilebilir.

1. Müze Öncesi Etkinlikler

Bu çalışmalar kişileri ve koşulları hazırlama işlemleridir. Çalışmayı yaptıracak öğretmen çalışacağı grubu ve ilgili okul dışı öğrenme ortamını belirler. Çalışma yapacağı ortamı önceden ziyaret eder. Eğer ziyaret olanağı yoksa sanal ortamdan araştırır. Gerekli izinleri, tarihi alıp çalışacak grubun niteliğine göre ziyaret planını hazırlar. Yapılacaklar hakkında grubu bilgilendirir ve kullanılacak malzemeleri sağlar. Müzedeki ilgili kişileri müzeye gidilecek gün, saat ve grubun özellikleri ile ilgili olarak bilgilendirir.

Müzedeki işlenecek dersle ilgili kazanımı ve bu kazanımla birlikte hangi derslerle işbirliği yapılacağını belirler. Bu eşleştirmeler dışında dersin içeriği ve müze gezisi ile kazandırılması düşünülen beceriler dikkate alınarak yeni eşleştirmeler yapılabilir.

Programdaki önerilerin ışığında kazanımlara ilişkin öğrencilerden araştırma yapmalarını istenebilir. Bazı derslerde ise önceden edinilmiş kazanımları pekiştirmeye ve gerçek yaşamla ilişkilendirmeye yönelik etkinlikler düzenlenebilir.

Öğretmene müze eğitimi öncesinde aşağıdaki kontrol listesini oluşturması önerilir:

- Müzede gerçekleştirilecek etkinlikte kullanılacak yöntem ve teknikler belirlenir.
- Okul yöneticileri müze ile eğitim etkinliği konusunda bilgilendirilerek, yöneticilerin eğitimle ilgili görüşleri alınır.
- Eğitim yapılacak yer (müze, bilim merkezi, sanat galerisi, öğrenme alanı vb.) ile ilgili ön inceleme ve/veya araştırma yapılır.
- Müzelerdeki görevliler ile iletişim kurulur. Müze yetkilileri ile görüşülerek eğitim çalışmasının amacı ve içeriği anlatılır.
- Müzede uzmanlardan katkı alınarak müze eğitimine konu edilecek müze nesnelere belirlenir.
- Daha sonra gezi planı ve çalışma kağıtları hazırlanır.
- Müze eğitimi düzenlenebilmesi için gerekli izinler alınır. Gidilecek müze için rezervasyon yapılır. Hazırlanan plan dâhilinde en az 2-3 gün önceden bu bilgi müze yetkililerine verilir.

2. Müzede Etkinlikler

Müzede çalışmalar, önceden planlanmış, fakat şartlara göre değişik alternatiflere açık, farklı algı ve duyulara hitap eden eğitici, eğlendirici, yaratıcı ve açık düşünebilmeye uygun uygulamalardır. Müzede çalışmalarda tüm müzenin görülmesi şart değildir. Çoğunlukla bir nesneye, döneme, düşünceye odaklanan müze eğitimi yeni edinilecek kazanımları destekleyen uygun yöntemleri, örneğin yaratıcı drama ve atölye çalışmalarını içerir.

- Öğretmene müze eğitiminde aşağıdaki kontrol listesini oluşturması önerilir:
- Geziye katılan öğrenciler 10-15 kişilik gruplara ayrılır.
- Her grup için bir öğretmenin bulunması müzede yapılacak çalışmanın verimliliği açısından önemlidir.

Müze Eğitimi

- Gezi boyunca öğrenciler yalnız bırakılmamalıdır.
- Öğrencilere müzede atölye çalışmaları için ayrılan alanlar dışında nesnelere dokunmamaları, bariyerleri ya da camlı bölmeleri geçmemeleri gerektiği; müze içinde koşmanın ve bağırmanın uygun olmayacağı hatırlatılabilir.
- Müzeyi ziyaret için ayrılan zamanın nasıl kullanılacağı önceden belirlenir.
- Müze ziyareti sırasında geçen zamanın belli bir dilimini nesne, dönem, kavram inceleme ya da drama çalışmalarına ayırabilir. / Müze ziyareti sırasında geçen zamanın belli bir dilimi uygun müze eğitimi yöntemleriyle nesne, dönem, kavram incelemeye ya da beceri geliştirmeye ayrılabilir.
- Planlanan eğitim gerçekleştirildikten sonra geri kalan zamanda da müzenin diğer bölümleri gezilebilir.

3. Müze Sonrası Etkinlikler

Müzede yapılan çalışmaların sonuçları, müzede veya okulda değerlendirilir. Atölye çalışmalarında ortaya konmuş olan faaliyetlerin ürünleri (resim, kumaş, mask, heykel vb.) sergi hâlinde sunulabilir. Yapılan çalışmaların düşünsel sonuçları kompozisyon, tartışma, mektup, gazete haberi vb. uygulamalar ile ortaya konulur. Müze eğitimi çalışmalarında; - el becerisine yönelik çalışmalar, - yazınsal çalışmalar, - yaratıcı drama çalışmaları, - ses, koku, tat üzerinde yapılan çalışmalar, - yaşayan tarih ya da sözlü tarih çalışmaları vb. yöntem olarak kullanılabilir.

Müze gezisi sonrasında gezi ile ilgili edinilenlerin sınıf veya okul ortamına taşınması “müze ile eğitim” etkinliğinin önemli halkalarından biridir. Müze ziyareti sırasında yapmış olduğunuz etkinliklerden yola çıkarak ilgili kazanımlara yönelik sınıf içi metin yazma, resimleme, sunu hazırlama, drama vb. etkinlikler düzenleyebilirsiniz.

Öğretmene müze eğitimi sonrasında aşağıdaki kontrol listesini oluşturması önerilir:

- Müze gezisi sırasında ve sonrası etkinlikler sonucunda elde edilen ürünler/nesnelere hakkında okul gazetesinde varsa okulun internet sitesinde bilgiler paylaşılabilir.
- Her öğrencinin çıkarımlarının yer aldığı ve kendilerinin düzenlediği broşürlerle okul içerisinde gezi ve gözlem köşesinde sergilenebilir.

Sonuç olarak; Müze ile eğitimin amacı; mirası anlama, koruma, değerlendirme ve yorumlama becerisi ile zaman ve mekân algılama becerisi gelişmiş, kültürel ve

kültürler arası hoşgörü becerisi kazanmış, kendilerini çevreleyen dünyaya karşı görsel farkındalıkları olan, geçmiş, bugün ve gelecek arasında bağ kurabilen, arşivleme bilincine sahip, toplumsallaşmış, bireyler yetiştirmektedir.

MÜZEDE ÖĞRENME

Çağımızda bilgiye ulaşma kaynakları çok çeşitlenmiştir. Bir birey kendisine planlı olarak aktarılanlar dışında kalan bilgilere tüm yeni medya organları ya da akran etkileşimi ile çok hızla ulaşabilmektedir. Bu hız zaman zaman birbirini desteklemeyen ya da karıştırıcı bilgiler barındırdığında özellikle gelişmekte olan birey yeni edindiği bilgileri organize etmekte ya da onları verimli bir biçimde kullanmakta zorluk çekmektedir. İnsan doğası gereği öğrenmeye programlıdır, her deneyim bir tür öğrenmeye yol açar bu öğrenmelerin çoğunluğu programlanmış öğrenme ortamlarının yani okulların dışında gerçekleşmektedir. Bu bilgi okulların bireysel ve kitlesel öğrenme üzerindeki etkisini azımsamak değildir. Temelde müze gibi okul dışı öğrenme ortamlarının kullanımı okul öğrenmelerinin formel yapılarının bu dış yaşamsal yani bağlamsal öğrenme alanları ile pekiştirilmesi olarak algılanmalıdır. Okullar günümüzde yaptıkları program değişimleriyle formel öğrenme ve bağlamsal öğrenme arasındaki bu açığı kapatmaya çalışmaktadırlar. Müze ve ilgili tüm alanlardaki öğrenmeler bu bağı sağlamlaştırmak için uygun ortamı sağlamaktadır. Eğitimciye düşen bu iki alan arasındaki bağı hedef kazanımlar doğrultusunda kurgulamak ve eğitim planlarının içine yerleştirmek gerekliliğidir.

Bağlamsal öğrenme: Falk ve Dierking 2014'te yayınladıkları kitaplarında daha önce de önerdikleri bağlamsal öğrenme modelini müzedede öğrenme ortamlarında örneklendirmişlerdir. Bağlamsal öğrenme modelinde temel olan deneyimlerin etkileşimsel olarak bireye aktarılması olarak özetlenebilir. Bireysel ve sosyo - kültürel öğrenmelerin bir araya gelebileceği en önemli alanlar arasında tanımlanan müzeler ve öğren yerleri hatta dış alanların tümü kısaca okul dışı öğrenme ortamları zengin gerçek yaşam deneyimi sunarak okul öğrenmelerini zenginleştirmekte ve desteklemektedir. Müze öncesinde bireyi oluşturan kültürün ve bireysel özelliklerin belirlediği bu öğrenme modeli müze

Müzedede Öğrenme

deneyimi sırasında müzenin kendi kültürel aktarımının yer aldığı fiziksel deneyim ve etkileşimle birlikte yer alan sosyo - kültürel deneyim ile birleşerek formal öğrenmelere oranla görece daha kalıcı ve keyifli öğrenmelere yol açmaktadır. Müze sonrası deneyim ise öğrenmenin tekrarlanması hatırlanması ya da bilişsel olarak deneyimlenmesini içermektedir ki bu son deneyimin de kalıcılık üzerinde etkisi büyük olacaktır.

Bireysel özellikler: Bireyin herhangi bir alanda öğrenmesinin gerçekleşebilmesi için bu alana özgü hazırbulunuşluğu çok önemlidir. Bununla birlikte ilgi ve motivasyonun da olması gerekmektedir ama en önemli diğer bir koşul ise bireyin deneyimleme şansının olmasıdır. Öğrenme bu durumda bir süreç olarak tanımlanmaktadır. Temelde her öğrenme bireyin istemesi ile başlar. Genel olarak istekliliğin içinde ilgi ve meraklar temel güdü özelliğini taşır. Birey ilgisini çeken onu meraklandıran konuları daha çok istekle inceler, ama bu ilgi çok net olarak ilgilenilen konu ile ilgili daha önceki bilgi birikiminin zengin olmasına yol açacaktır. Tüm bu şartlar gerçekleştiğinde bireyin öğrenmesini yaşama aktaracağı uygun alanlara gereksinimi vardır. Her öğrenmeyi her zaman anlayamayız bu öğrenmenin gerçekleşmediği anlamına gelmeyebilir ancak gösterimi için uygun bağlamsal ortamların yaratılması gerekmektedir. Kuramsal olarak bildiğimiz gibi birey iki şekilde öğrenebilir ya öğrenmek istemiştir ya da öğrenmek zorundadır. Her iki durumda öğrenmeye yol açmakla birlikte kalıcılığı tartışma konusudur. GÜDÜLENME alanında içsel ve dışsal güdülenme olarak tanımlanan bu iki öğrenme durumunda istekliliğin daha kalıcı öğrenmeler yarattığı bir gerçektir.

Bu durumda öğrenme ile birlikte oluşan ikinci koşul deneyimleme ve deneyimden zevk alma olarak ortaya çıkmaktadır. Öğrenme ortamlarından zevk alınması pek de sıklıkla karşımıza çıkan bir durum değildir. Gerçekte öğrenme ortamları ne kadar yaşamsal ve keyif verici olursa öğrenmelerin o kadar kalıcı olacağını bilen eğitimciler, bilgi aktarımının bir ortak etkileşim değil de sadece aktarım olduğunu düşünüyorlarsa bu durumda öğreneni pasif bırakıyorlar ve öğrenme ortamlarını keyifli hale getiremiyorlar demektir.

Sosyo-kültürel bağlam: Tüm bireysel özellikleriyle müzeye gelen birey müze eğitimi deneyimi sırasında iki tür etkileşimde bulunur birincisi kendi getirdiği kültürel birikim ile müzenin taşıdığı bilgi ile girdiği etkileşim ikincisi ise müze personeli eğitimcisi ve diğer etkileşime giren bireyler arasındaki etkileşim. Her müze deneyimi bu durumda Vygotsky'nin de önerdiği gibi iki tür yakınsak alan gelişimi sağlamaktadır. Müzenin konusu olan sergilenen malzeme ile girilen etkileşimden elde edilen ve bu etkileşim sırasında akranlarla yapılan etkinliklerden elde edilen olmak üzere ikiye ayrılabilir.



Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesi'nde Eğitim

Fiziksel bağlam: Müze eğitimi kavramını ele aldığımız en önemli bağlamlardan biri müzenin fiziksel bağlamıdır. Müze derken çok geniş anlamıyla, tüm müzeler, ören yerleri, bilim alanları, hatta hayvanat bahçeleri gibi birçok deneyimsel alanı kast etmekteyiz. Bu alanların çoğunda doğrudan fiziksel etkileşime giren birey birçok fiziksel deneyim türünü aynı anda yaşamaktadır. Binanın ya da alanın kendisinin sunduğu mimari deneyim ile başlayan bu etkileşim daha sonra müzenin sunduğu malzemenin kendisiyle etkileşime ve daha sonra da müzenin sunduğu teknoloji destekli deneyimlerle etkileşim olarak pekişmektedir.

Bağlamsal öğrenme modelinde müze deneyimi tüm bu alanlardaki etkileşimleri tanımlarken müzeyi tüm alanlarıyla etkileşime katmaktadır. Bir müze girişinden, sergi alanına oradan kütüphanesi satış alanı ve eğitim alanına kadar bir bütün olarak ele alınmalı ve tümü bu bağlamsal aktarımı destekler biçimde planlanmalıdır.

Müzedede Öğrenme

Tüm bu etkileşimler göstermektedir ki müzedede öğrenme yapılandırmacı yaklaşım ile gerçekleştirilmelidir. Öğrenme süreci içerisinde, zihnin yeniden yapılanması olarak da tanımlanabilecek öğrenme, formal öğrenme ve informal öğrenme olmak üzere ikiye ayrılır. Formal öğrenme, formal eğitim sürecinde, bireye birtakım bilgi ve becerilerin belli amaçlar doğrultusunda kasıtlı ve belirli bir zaman dilimi içerisinde kazandırılmaya çalışılmasıdır. Planlı, programlı, örgütlü ve kontrollü şekilde yürütülür. Amaçlar ve öğretim sonunda beklenenler bellidir. Informal öğrenme ise, hayatın her noktasında devam eden öğrenmedir. Informal öğrenme; bireyin doğduğu andan itibaren çevresi ile etkileşimi sonucu oluşan ve yaşam içinde kendiliğinden gerçekleşen öğrenme olarak tanımlanmaktadır. Informal öğrenme, oyun oynarken arkadaşından öğrenmeden, bir çırağın işin meziyetlerini ustasından öğrenmeye, kızın annesini izleyerek bir şeyler öğrenmesine, televizyon seyrederken ya da dergi, gazete, kitap okurken gerçekleşen öğrenmeye kadar çok çeşitlilik gösterir (Şimşek 2011).



Kırşehir Kaman Kalehöyük Müzesi

Eğitim-öğretim alanındaki gelişmelerle birlikte öğrenme ve öğretme yöntem ve tekniklerinde de önemli gelişmeler yaşanmaktadır. Bu gelişmeler eğitim-öğretimde artık okul içi ve sınıf ile sınırlı kalmayıp, bu ortamların dışına çıkmayı, farklı bir ifadeyle informal öğrenme ortamlarını kullanma ve faydalı olabilecek her türlü okul dışı öğrenme ortamlarından yararlanmayı zorunlu hale getirmektedir. Bu kapsamda öncelikle okul ve sınıf içi olarak düşünülen öğrenme ortamları, okul dışı ortamları da kapsayacak şekilde genişletilmiştir. OECD üyesi ülkelerin eğitim bakanları 1996 yılında “herkes için hayat boyu öğrenme” stratejileri geliştirmeyi kabul etmiş, bu doğrultuda, bakanlar düzeyinde ve OECD Konseyi tarafından “Beşikten mezara” kavramı resmî, yaygın ve resmi olmayan öğrenme kavramlarını içerecek biçimde benimsenmiştir (OECD, 2017).

Müzelerde gerçekleştirilen eğitim etkinliklerinin dayanması gereken temel kuram yapılandırmacı yaklaşım olarak kabul edilmektedir. Bu kuramın temellendiği bilişsel yaklaşımda bireyin bilgiyi aktif olarak yapılandırabilmesi ve ilgi, merak ile yola çıkması gerekliliği öne çıkmaktadır. Bilişsel yaklaşım genel olarak önce bireyin merakını konuya yönlendiren etkinliklerin yetişkin tarafından sunulmasını birey konuyla ilgilenmeye başladığında etkinliklerde yol gösterici olarak yanında bulunmasını ve sonuçta ise bilginin yerleşmesi için yetişkin yoluyla kavramların analiz ve sentezinin yapılması gerekliliğini savunmaktadır. Bu eğitim anlayışında yaparak, dokunarak, etkinlikte bulunarak, duyuları harekete geçirerek, haz duyarak, eğlenerek öğrenmek söz konusudur.

Müzeler, temel olarak toplamak, depolamak, bakım ve koruma sağlamak, sergilemek gibi işlemlerin yanı sıra; sahip olduğu nesnelere çerçevesinde, eğitime doğrudan katkıda bulunabilecek yapıya sahiptir. Toplumun öğrenim ve eğitiminin gerçekleşmesi, estetik olgusunun yerleşmesi, geçmişin ve yaşanan anın, giderek geleceğin açıklanması, yorumlanması, toplumsal değişimlerin yönlendirilmesi ve halkın, eğlenirken gelişmesi ve zamanını değerlendirmesi biçimine dönüşmüştür. Müzeler, bu işlevleriyle toplumu yönlendiren ve eğiten eğitim kurumları olarak nitelik kazanmışlardır. Günümüzde müzeler, boyutlarını daha da aşmış, toplumu eğitime, kültürlenme gibi görevleri üstlenerek; bireyin ve toplumun gelişiminde rol oynayan yaygın eğitim kurumu olma niteliği kazanmıştır. Her türden müzeler, ziyaretçilerini keyifli zaman geçirmeye ve bunun yanı sıra düşünmeye ve öğrenmeye davet ederler. Dolayısıyla müzeler insanların eğlenirken öğrendiği ve öğrenmekten zevk aldığı ideal öğrenme ve uygulama merkezleridir.

Müzedede Öğrenme

Keşfederek öğrenmeyi amaçlayan ve ziyaretçiyi araştırmaya sevk eden materyalle dolu “keşif odaları”, geçmişin canlandırıldığı “yapay veya tarihi yapılar hatta yerleşim yerleri”, teknolojinin, bilimin ince ayrıntılarının somut olarak yer aldığı etkileşimli sergiler olan “bilim müzeleri”, ziyaretçilerine klasik sınıf ortamında yapılan öğrenimden daha fazlasını sunarlar. yapılandırmacılık, bugün hem eğitim - öğrenme kavramlarını hem de bilgi felsefesini açıklayan bir kuramdır. Bu yaklaşımın uygulandığı ortamlar ise doğal öğrenme ortamlarıdır ki, müzeler de bu ortamlardan biridir.



Diyarbakır Müzesi

Son yirmi yılda müze uzmanları müzelerin eğitsel rolünün farkına vardılar, ve müzenin ziyaretçileriyle ilişkisini yeniden ele aldılar. Bu değerlendirmeler sonucunda müzeler sadece gezi ve sergileme amacından kurtularak yaşayan canlı öğrenme ortamları hâline geldiler.

Müzeler, toplumların bilim ve sanat ürünleri ile yer altı ve yer üstü zenginliklerini sergilemek amacıyla oluşturulmuş kurumlardır. Ayrıca müzeler, toplumu aydınlatmak amacıyla insan soyunun gelişimi, doğa olaylarının oluşumu ve teknolojinin geçirdiği değişim gibi konularda araştırmalar yapan bilimsel merkezlerdir. Müzeler ve kütüphaneler bilgilerin depolandığı yerlerdir ve dolayısıyla ömür boyu öğrenmede önemli kaynaklardır (Schweibenz, 1999).

Bugün gelişmiş ülkelerde, okullara yönelik reform hareketlerinde, öğretmenler toplumsal kaynakları kullanmaya teşvik edilirken, onların müzelerden ve sanat galerilerinden ve bu kuruluşların özellikle eğitim amaçlı programlarından yararlanmaları öngörülmektedir. Uluslararası Müzeler Konseyi ICOM tarafından kabul edilen çağdaş müze tanımına göre müze “toplumun ve gelişimin hizmetinde olan, halka açık, insana ve yaşadığı çevreye dair tanıklık eden malzemelerin üzerinde araştırma yapan, toplayan, koruyan, bilgiyi paylaşan ve sonunda inceleme eğitim ve zevk alma doğrultusunda sergilenen , kar düşüncesinden bağımsız, sürekliliği olan bir kurumdur.” Bu tanımda da açıkça ifade edildiği üzere müzeler “koruma – araştırma – iletişim olmak üzere üç temel işleve sahiptirler. “Koruma işlevi”, kültür varlıklarının toplanması ve bakımını; “araştırma işlevi” bu varlıkların üzerinde araştırmaların yapılmasını ve “iletişim işlevi” ise halkın profesyonel yöntemlerle, hem kültür varlığına hem de araştırma sonuçlarına ulaşmasını sağlamaktır (Hooper-Greenhill, 1994, s 140).

Müze kavramı, tarihsel bir olgu, pedagojik bir disiplin olduğu kadar, öğrenme ve sosyalleşme gibi bir çok öğeyi de kapsar. Müzeler, temel olarak toplamak, depolamak, bakım ve koruma sağlamak, sergilemek gibi işlemlerinin yanı sıra; sahip olduğu objeler çerçevesinde, eğitime doğrudan katkıda bulunabilecek yapıya sahiptir. Toplumun öğrenim ve eğitiminin gerçekleşmesi, estetik olgusunun yerleşmesi, geçmişin ve yaşanan anın giderek geleceğin açıklanması, yorumlanması, toplumsal değişimlerin yönlendirilmesi ve halkın, eğlenirken gelişmesi ve zamanını değerlendirmesi biçimine dönüşmüştür (Topallı, 2001). Müzeler, bu işlevleriyle toplumu yönlendiren ve eğiten eğitim kurumları olarak nitelik kazanmışlardır. Günümüzde müzeler, boyutlarını daha da aşmış, toplumu eğitime, kültürlenme gibi görevleri de üstlenerek; bireyin ve toplumun gelişiminde rol oynayan yaygın eğitim kurumu niteliği kazanmıştır. Her türden müzeler, ziyaretçilerini keyifli zaman geçirmeye ve bunun yanı sıra düşünmeye ve öğrenmeye davet ederler. Dolayısıyla müzeler insanların eğlenirken öğrendiği ve öğrenmekten zevk aldığı ideal öğrenme ve kültür merkezleridir (Atagök, 1982, s. 2).

Müzedede Öğrenme

İdeal müze kavramının kendi kendine öğretimde, ileri düzey okulu olarak sunulması (Atasoy, 1978), öğretmenlerin yardım için gittikleri bir yer olarak seçmesi, onun fonksiyonel bir yapıda olduğunu göstermektedir. Günümüzde müzeler teknoloji ve eğitim dünyasındaki gelişmelere bağlı olarak ulaşabilecekleri hedef kitleler belirlemekte ve bu kitlelere uygun müze eğitimi etkinlikleri hizmetleri geliştirmektedirler. Müzelerin geliştirdikleri bu iletişim, uzaktan öğretim ve yüz yüze eğitim başlıkları altında incelenebilir. Uzaktan öğrenim, sergileri, gösterimleri, yayımları, ödünç verme servislerini ve mobil müzeleri kapsamakta; yüz yüze eğitim ise kişiler arası iletişime dayanan dokunma oturumları, obje çalışmaları (çizim, yapım, konuşma- tartışma), drama ve atölye çalışmaları gibi birçok etkinliği kapsamaktadır (Hooper-Greenhill, 1994, s. 142-143).



Mardin Müzesi

Eğitim müzelerden vazgeçemez (Varol, 2001). Müzeler faydalı bir rol oynamak için eğitime yardımcı olmalı ve eğitimde etkili olabilmek için müzelerden faydalanmalıdır. Alt yaş gruplarına hitap etmek amacıyla, 12 yaşa kadar olan çocukları hedefleyen ve koleksiyonlarında daha çok oyuncakları, oyun malzemelerini, çocuk kıyafetlerini vb. objeleri barındıran çocuk müzeleri, dünyanın çeşitli ülkelerinde yaygın olarak görülmektedir. Çocuklara hitap eden bu müzelerde ve bazı müzelerin çocuk bölümlerinde onların ilgisini çekici, nesnelere odaklı oyunlarla zenginleştirilmiş programlar sunulmaktadır. Bunun yanı sıra, okul çağındaki çocuk ve gençlere hitap eden ve okullarda gerçekleştirilen eğitime katkı sağlayacak türde müzeler veya genel amaçlı müzelerde belirli sergiler oluşturulmuştur. Keşfederek öğrenmeyi amaçlayan ve ziyaretçiyi araştırmaya sevk eden materyalle dolu “keşif odaları”, geçmişin canlandırıldığı “yapay veya tarihi yapılar hatta yerleşim yerleri”, teknolojinin, bilimin ince detaylarının somut olarak yer aldığı interaktif sergiler olan “bilim müzeleri”, ziyaretçilerine buralarda klasik sınıf ortamında yapılan öğrenimden daha fazlasını sunarlar. İngiltere ve Amerika gibi ülkelerde okul müfredatlarında bu tür müze gezileri ve etkinlikleri küçümsenemez yer tutmaktadır (Hooper- Greenhill 1994: 146).



Şanlıurfa Haleplibahçe Mozaik Müzesi

Müzedede Öğrenme

Bazı öğretmenler anlatım yöntemlerini daha etkili duruma getirmek amacıyla, anlatım yöntemi ile birlikte soru-yanıt yönetimini de kullanmaktadırlar. Ancak bu yaklaşım da fazla etkili olmamaktadır. Çünkü sorular ve olası yanıtlar önceden öğreten tarafından belirlenmektedir. Bu nedenle soru yanıt yönteminin öğrencinin sorgulama süreci içindeki rolü sınırlıdır.

Öğrenme stratejisi “öğrencinin davranış ve düşünceleriyle kendi kodlama etkinliklerinin etkilemeyi amaçlayan çabalar” (Weinstein ve Mayer, 1986, s: 315)dir. Öğrenme stratejilerini incelemeyen önce müze eğitimi yaklaşımını temel alan yapılandırmacı yaklaşımı incelemek gerekmektedir.

Yapılandırmacılık öncelikle bir öğrenme kuramıdır. Öğrenmenin yakın ilişkide bulunduğu bilgi felsefesine de yeni bir bakış açısıyla önemli katkılarda bulunmaktadır. yapılandırmacı kurama göre bilgi dışarıda ve bilenden bağımsız bir bilgi yoktur. Bilgi bireylerin nesnelere olan ilişkisinden, bireyler tarafından etkin bir biçimde oluşturulmaktadır. Öğrenme toplum ve bilişsel süreçlerden bağımsız değildir. Bu bakış açısıyla yapılandırmacı öğrenme uygulamalarına yeni bir boyut getirmektedir. Geleneksel eğitim süreci içinde öğrenenler bilgiyi öğretmen ve kitaplar aracılığıyla almaktadırlar. Öğretmen ve ders kitaplarının sunduğu bilgi kesin, gerçek ve mutlaktır. Oysa yapılandırmacı yaklaşıma göre bilgi sadece içinde bulunulan duruma göre nitelik kazanabilir. Bir anda doğru olan bilgi bir sonraki anda işe yaramayabilir. Bu açıdan da bilgi sürekli olarak bireyler tarafından süreç içinde oluşturulur. Bu bağlamda, bilgi gerçek, kesin ve mutlak değil ancak uygulanabilir ve geçerli olabilir (Von Glasersfeld, 1998). Yapılandırmacı yaklaşım öğrenmeye ve eğitime getirdiği bu yeni yaklaşımla yeni uygulamalara da olanak sağlar. Öğrenenler edilgen olarak bilgiyi beklemek yerine etkin olarak öğrenme sürecine katılırlar ve kendi bilgilerini oluştururlar. Yapılandırmacı yaklaşıma göre öğrenenlerin özerkliği ve özfarkındalığı desteklenmeli ve geliştirilmelidir. Sınıf içi uygulamalar da bunu destekler yönde olmalıdır. Bunun için öğrenenlerin sınıf içinde daha etkin olabilmeleri için etkinlikler düzenlenmeli, öğrenenlerin birlikte çalışarak bilgiyi, içeriği ve sınıflarındaki güç dengelerini değerlendirmeleri gereklidir. Ayrıca öğrenenlerin kendi ses ve düşüncelerinin de öğrenme sürecine katılması zorunludur. Bu daha demokratik ve çoğulcu bir eğitime olanak sağlar. Bilgi toplumsal ilişkiler içinde farkında olarak oluşturulur. Öğrenenin bunun farkına varabilmesi için öğretmen, konu ve çevresindeki dünyayla olan ilişkilerini sorgular hâle gelmelidir. Eğitim süreci de bu sorgulamayı destekler nitelikte olmalıdır.

Bu şekilde eğitim, yapılandırmacı yaklaşım çerçevesinde dönüştürülebilir. Bu çalışmada yapılandırmacı yaklaşımın eğitimi dönüştürme olasılığı da tartışılacaktır. Yapılandırmacı kurama göre sınıf içi etkinliklerde öğrenenin özerkliği, sorgulaması, kendisi için bilgi oluşturması, öğrenen değerlendirmesinin öğrenme sürecinde yapılması vurgulanmaktadır (Brooks ve Brooks, 1999). Bugünün toplumlarında yaşayabilmek için gerekli olan bilginin ve deneyimin gözlem ve çıraklık yoluyla öğrenilmesi olası görünmemektedir. Dewey'in (1966) de vurguladığı gibi uygarlığın gelişmesiyle olgunlaşmamış insanın ve yetişkin insanın sahip olduğu kapasiteler arasındaki fark artmaktadır. Fiziksel olarak büyüme bugünün toplumlarında hayatta kalmak ve toplumun devamını sağlamak için yeterli değildir. Toplumların devamı biyolojik yaşamda iyi genlerin aktarılması gibi toplumların alışkanlıklarının, duygu ve düşüncelerinin, etkinliklerinin yetişkinlerden gençlere aktarılmasıyla olasıdır. Dolayısıyla toplum devamını sağlamak, gençlerle yetişkinler arasındaki birliği sağlamak için gençlerini yetiştirme, eğitime etkinliğini geliştirmiştir. Toplumsal hayatın devamı için de topluma yeni katılan insanların eğitilmesi gereklidir. Olgunlaşmamış olarak doğan yeni bireyler ilgilerinin, düşünce ve amaçlarının farkında değildirler, onların yetişkinler tarafından yönlendirilmeleri gerekmektedir. Yönlendirme başarısızsa yeni bireyler içine doğdukları toplumun yaşamında fiziksel bir varlık da kazanamayacaklardır. İşte bu yönlendirme etkinliği eğitimi zorunlu kılmaktadır.

Deneyimler iki düzeyde görülebilir. Birinci düzey insanların etkin bir biçimde katıldıkları süreç, ikincisi ise etki altında kaldıkları düzey. Her insan her deneyimden ister etkin olarak katılsın ya da katılmasın etkilenir. Bu iki düzey arasındaki ilişki deneyimin verimliliğini belirler. Etkin olarak deneyime katılmak tek başına belirleyici değildir. Deneyimden gelecek etkiyi bilinçli olarak algılamak, anlam yüklemek deneyimi belirler. Bir deneyimin gerçek bir deneyim olması için bulunulan davranış karşılığında gelecek değişim etkisinin bilinçli olarak alınmasına gerek vardır. Deneyimlerden öğrenmek de önceki ve sonraki edimlerimiz arasındaki ilişkileri görmemiz ve keşfetmemiz anlamına gelir. Bu bağlamda, deneyim fiziksel ve bilişsel bir süreçtir. İnsanı oluşturan vücudu ve zihni deneyimler içinde etkin olarak anlam kazanırlar. Bir insan için bedeninin ve zihninin katılmadığı bir deneyim var olamaz (Dewey, 1966).

Müzedede Öğrenme

Yapılandırmacılık kuramının temelini oluşturan ilkeler aşağıda özetlenmiştir:

- » Bilgi, reflektif (yansıtımlı) soyutlama süreciyle oluşturulur.
- » Öğrenenler/Bireyler kendi anlayışlarını oluştururlar.
- » Öğrenendeki/Bireylerdeki bilişsel şemalar öğrenme sürecini kolaylaştırır.
- » Öğrenendeki/Bireylerdeki bilişsel yapılar ve şemalar sürekli bir gelişim süreci içerisinde.
- » Öğrenme anlıksal anlamaya bağlıdır.
- » Öğrenme toplumsal etkileşimle desteklenir.



Bitlis Ahlat Müzesi

Anlamalı öğrenme gerçek öğrenme etkinlikleri/görevleri sonucu gerçekleşir (Eggen & Kauchak, 2001: 294). Yapılandırmacılık çerçevesinde eğitim, öğrenme ve anlama, gerçek deneyimler sonucunda eski bilginin üzerine yeni bilgi ve yeni anlayışlar oluşturulması şeklindedir. Böyle bir eğitim biçiminde öğrenenlerin gerçek yaşam bağlamları içerisinde sorunlara yeni çözümler bulmaları, birbirinden farklı çözümler yaratmaları, diğer öğrenenler ya da uzmanlarla işbirliği yapmaları, düşüncelerini ve öne sürdükleri hipotezlerini denemeleri, düşünme şekillerini gözden geçirmeleri ve en sonunda ortaya koyabilecekleri en iyi çözümü sunmaları için desteklenirler. Bugünün sınıf içi uygulamalarında, öğretmen ve ders kitaplarından edilgen bir şekilde bilgi bekleyen öğrenenlerle karşılaşırız. Öğrenenler de bilgi oluşturma sürecinde keşfetmek yerine en doğru cevabı verme çabasının daha etkin olduğunu söyleyebiliriz. Öğrenenler öğretmenin yöntemini sorgusuz sualsiz kabul ederler ve öğrenmenin edilgen bir parçası olup çıkarlar. Gelişim psikolojisinin önemli kuramcısı Piaget bilginin, öğrenen tarafından etkin bir biçimde oluşturulduğunu, edilgen bir şekilde çevreden alınmadığına işaret eder. J. Bruner (1966) da “öğrenmenin, yeni bilginin var olan\eski bilgilere dayandırılarak yeni fikirler ve kavramların oluşturulduğu etkin bir süreç” olduğunu vurgular.

Yapılandırmacılık kuramına göre, bir bağlam için tek bir doğrunun olması yerine, aynı bağlam içinde geçerli olabilecek diğer seçenekleri, tüm doğruları düşünebilmek idealdir. Öğrenenlerin dünyası oldukça hareketlidir, zira onları bu anlamda etkileyecek bir çok insan vardır: öğretmenler, arkadaşlar, aile bireyleri, akrabalar, yöneticiler, çevredeki insanlar. Böylece öğrenenler birden fazla kaynaktan, birden fazla yoldan ve birden fazla şekilde bilgilerini oluşturuyorlar ve geliştiriyorlar. Öğrenen, dünya bilgisini öğretmeni, sınıf arkadaşları, aile bireyleri, çevredeki insanlarla olan işbirliğinden oluşturmaktadır. Bu da yine yapılandırmacılık kuramının önemli ilkelerinden biridir (Vygotsky, 1966).

Piaget (1967) çocuğun çevrenin neden olduğu sorunları çözmekte olduğunu, dünyayla sürekli etkileşim içinde bulunduğunu ve öğrenmenin de bu sorun çözme işleminden kaynaklandığını düşünmektedir. Dahası bu etkinliklerden kaynaklanan bilgi de ne taklit edilir ne de doğumdan gelir, çocuk tarafından etkin bir şekilde oluşturulur. Bu şekilde, düşünce etkinlikten doğar, etkinlik içselleştirilir ya da zihne yerleştirilir ve düşünce gelişir. Bilişsel gelişim için etkinlik temel faktördür; gelişim özümleme ve uymaya bağlıdır. Çocuk yeni bir kavramla karşılaştığında bu kavramı kafasında var olan bilgilerle karşılaştırır ve onu özümlemeye çalışır, bazen de zihnini bu yeni duruma uydurmaya çalışır. Bu açıdan

Müzedede Öğrenme

bakınca bilişsel gelişim, çevreyi özümlemek ya da çevreye uyum sağlamayı gerektiren sürekli bir çabanın ürünüdür. Çocuğun düşünme becerisi bilgisinin ve bilişsel becerisinin artmasıyla gelişir. Dolayısıyla yeni bilgiyi sahip olduğu bilgiden etkilenerek oluşturur. Gelişen biliş sürekli bir dengelenme (equilibrium) sürecindedir. Zihnin dengelenmesi için önceden bilinen bilgi ve aynı anda deneyim sürecinde karşılaşılan yeni bilginin özümlemesi veya uyumlu hâle getirilmesi gerekmektedir. Bu durum bilişsel uyum sağlama sürecidir. Çocuk etkin bir öğrenen ve düşünürdür, bilgisini nesnelere ve düşüncelerle etkileşim içinde oluşturur, sürekli soru sorar, bilmek ister, çok erken yaşlarda amaçları vardır. Görüldüğü gibi Piaget bireyin bilişsel gelişimiyle çevresini ilişkilendirmiştir, dahası bilginin bu ilişkiden doğduğunu ve bireyin kendisi tarafından bilinçli ve etkin bir şekilde oluşturduğunu belirtmiştir. Bu bağlamda, onun görüşleri yapılandırmacı kuramı oluşturup geliştirmiştir. Vygotsky de bir diğer önemli yapılandırmacı kuramcılardandır. Vygotsky'nin çocukların kendi kavramlarını oluşturduğunu vurgulaması nedeniyle temelde yapılandırmacı olduğu söylenebilir. Vygotsky, çocukların öğrenme sürecinde bilimsel kavramları ve günlük düşüncelerini yetişkinlerle olan ilişkilerinden öğrendiğine inanmaktadır. Yetişkin dünyasından önceden oluşturulmuş bir kavramla tanıştırıldığında çocuk, yetişkinin düşünce konusunda sadece söylediğini hatırlayacaktır-ezberleyecektir. Kendine ait bir kavrama dönüştürmek için çocuk bu kavramı kullanmalı ve bu kullanımı ilk tanıtıldığında bu düşünceye bağlamalıdır. Ancak günlük fikirler ve bilimsel kavramlar arasındaki ilişki Vygotsky'ye göre doğrusal bir gelişim içinde değildir. Önceki kavramlar ve bilimsel kavramlar iç içe geçmiş durumdadır ve çocuk sahip olduğu ya da kendisine tanıtılan genellemeler yoluyla kendi düşüncelerini geliştirirken, sahip olduğu kavramlar ve bilimsel kavramlar birbirini etkilemektedir (Moll, 1992). Vygotsky toplumsal etkileşimi ve toplumsal bağlamı vurgulamaktadır. Doğumundan itibaren çocuğun bilişsel gelişimi için çok önemli olan yetişkinler, çocukla etkileşim hâlinde dirler. Çocuk çevresinden kaynaklanan sorunları çözerken yalnız değildir, yetişkinlerden sürekli yardım alır ve Vygotsky bunu "yakınsak gelişim alanı" (ZPD zone of proximal development) kavramıyla açıklamaktadır. Buna göre belli bir gelişim düzeyinde çocuğun gerçekleştirebildiği bir takım davranışlar vardır, ancak henüz kendi başına başaramadığı ve ancak bir yetişkinin yardımıyla gerçekleştirebileceği davranışlar da vardır. Bu davranışlar yakınsak alandaki davranışlardır. Yetişkinler dünya ile çocuk arasında oyun oynarken konuşarak, hikayeler okuyarak, sorular sorarak aracılık ederler ve bazı düşünceleri ve nesnelere çocuğun dikkatine sunarlar. Böylece gerçek dünya ile çocuk arasındaki ilişkiyi bir çok yoldan

geliştirirler ve çocukların tek başına başarabileceklerinden daha fazlasını başarmalarını sağlarlar (Cameron, 2002). Bruner, çocukların deneyimlerine üç şekilde anlam verdiklerini düşünür bunlar eylemleri, görsel araçları ve dili kullanarak. Bunlara **eylem** (enactive), **Görsel** (ikonik) ve **simgeleştirme** (sembolik) adlarını vermiştir. Canlandırma düzeyinde öğrenme nesnelere ve materyallerle etkileşim sonucunda gerçekleşir. Görsel (ikonik) düzeyde ise nesnelere görsel imgeler sunulur, bu gerçek nesneden bir adım uzaklaşmak anlamına gelir, resimler nesnelere yerini tuttukları için önemlidir, ancak özgürce yaratılabilirler de. Simgeleştirme düzeyinde de nesnelere ve zihni imgeler simgelerle değiştirilebilir ve simgeler aracılığıyla kullanılabilirler, burada dünyayı simgeleştirdiği için dil önemli yer tutar (Williams & Burden, 1997: 26). Bu düzeyler sırayla da olabileceği gibi aynı anda da gerçekleştirilebilirler. Bu noktada yapılandırmacı müze ya da müzedede öğrenme uygulamalarının çeşitliliği üzerinde durmak gerekmektedir.

Öğrenen ile müze arasında üç tür eğitimsel bağ kurulabileceği düşünülmektedir.

- 1. Doğrudan müzenin türünün öğrenilecek materyal ile ilişkisinin kurulması** (bilim müzesinde fen dersi, arkeoloji müzesinde tarih dersi gibi)
 - 2. Müze ya da öğrenme yerinin bilgi aracı olarak kullanılması** (Safranbolu evlerinin İngilizce evin bölümleri dersinde kullanılması gibi)
 - 3. Müzenin tamamen farklı bir beceriyi kazandırmak için kullanılması** (doğa tarihi müzesinin keşfetme ve yaratıcı düşüncüyü geliştirmek için kullanılması gibi)
- Bu üç bağ tamamen yapılandırmacı aktif öğrenme yaklaşımları ile gerçekleştirilebilir durumdadır.



Mardin Müzesi'nde Eğitim Etkinlikleri

Müzedede Öğrenme

İletişim ve Toplumsal Beceriler: İletişim geniş anlamda “kişi ve çevresi arasında iki yönlü ilişkiyi ilgilendiren tüm aşamalar” olarak tanımlanabilir. Dinamik, akıcı, devamlı ve değişken bir süreçtir. İletişimi “herhangi bir işaret yardımı ile duygu, düşünce ve anlamların nakli ya da değiş tokuşu” olarak da tanımlayabiliriz. İletişim bireyin karşısındaki tarafından anında ve açıkça anlaşılmasını sağlayacak şekilde kendisini ifade etme davranışdır. İletişim sadece konuşmak değildir, iletişim aynı zamanda ne söyleyeceğini bilmek, bunu ne zaman söylemenin daha uygun olacağına, nerede söylemenin doğru olacağına karar vermek, en iyi nasıl söyleneceği hakkında fikir yürütmek, beden dilini doğru kullanmak, dikkati yoğunlaştırabilmek ve karşınızdaki kişinin verilen mesajı anlayıp anlayamadığını kontrol edebilmektir. Kişiler arası iletişimde mesaj sözler, sözel olmayan davranışlar ve söz ötesi davranışlar biçiminde kodlanabilir. Düşüncelerimizi sözlerle iletirken, duygularımızı daha çok söz ötesi ve sözel olmayan davranışlar yoluyla iletiriz. Göz teması, fiziksel yakınlık, duruşlar, yüz ifadeleri sözel olmayan iletişim davranışlarıdır. Ses tonu, vurgulama ve susmalar ise söz ötesi iletişim davranışlarıdır. Etkin dinleme alıcı açısından iletişimdeki gürültüyü azaltma ve mesajı tam ve doğru olarak alma etkinliğidir/ becerisidir. Etkin dinleme sadece mesajı almakla sınırlı değildir. Mesajın alındığını geri bildirmeyi de içerir. Farkında olarak ve belirli kurallara uyularak yapılması gerekir. Dinleme sırasında anlaşılmayan sözlerin açıklanması istenmelidir. Açımlayıcı sorular sorulmalı ama soruların yönlendirici olmamasına özen gösterilmelidir. Yapılan açıklama tatmin edici olduğunda, bu konuşana geri-bildirilmelidir.

Etkin dinleme empati kurma sürecinin temel taşıdır. Dökmen (1997) empatiyi “**bir insanın, kendisini karşısındaki insanın yerine koyarak onun duygularını ve düşüncelerini doğru olarak anlamasıdır**” biçiminde tanımlamıştır. Anlaşılanların, empati kurulan kişiye yansıtılması da empatinin zorunlu bir aşamasıdır. Empatiyi, karşımızdaki kişinin duygu ve düşüncelerinin anlaşılması, kişinin kabul edilmesi ve bunun kişiye yansıtılması olarak tanımlayabiliriz. Empati terimi ile ifade edilen sempatiden farklıdır. Sempati, yakınlık duymaktır. Empati ise karşımızdakinin duygularını anlamak ve ona bu anlayışı iletmekle sınırlıdır. Empati kurduğumuz kişiye yakınlık duymamız gerekmez.

İletişim onu sağlayan sosyal becerilerle anlamlı bir öğrenme ortamının en önemli bileşenlerinden biridir.

MÜZE - OKUL İŞBİRLİĞİ



Anadolu Medeniyetleri Müzesi'nde Eğitim Etkinlikleri

Müze eğitimi yaklaşımlarının tamamı okul öğrenmelerinin okul dışı ortamlarda yerleşmesi ve pekiştirilmesini içermektedir. Bu nedenle müzelerin alışlageldiği gibi eğitim kurumlarından uzak ve ilişkisiz yerler gibi görülmesi değiştirilmelidir. Hem müze profesyonelleri hem de öğretmenler birbirlerinin destek ve yardımlarına gereksinim duymaktadır. Formel yapıda birçok bilgiyi soyut düzeyde aktarmaya çalışan öğretmenin, müzesini daha fazla gezilir bilinir ve oradaki bilgilere ulaşılabilir kılmaya çalışan müze profesyonelinin ise, öğretmenin gelişimsel ve eğitimsel yaklaşımına gereksinimi vardır.

Örgün sistemde birçok dersin kazanımları düşünülürken bu kazanımların gerçekleşebilmesi için bireyin yaparak yaşayarak ya da somut uygulamalarla karşılaşarak

Müze - Okul İşbirliği

öğrenmelerini pekiştirmesi gerekmektedir. Bu nedenle birçok program okul dışı öğrenme ortamlarını bu desteği sağlayan yerler olarak tanımlamaktadır. Okul dışı öğrenme ortamları arasında en etkileyicisi müze ve öğren yerleridir. Bu ortamlarda olguları ve bilgileri doğrudan iletmekten çok, öncelikle ziyaretçisinin ya da etkinliklerine katılan müze izleyicisinin estetik duyarlılığına, düş gücüne ve duyularına ulaşmayı hedeflemektedir. Bu yaklaşım müze eğitiminin zorunlu olmayan, özgür eğitimcilik anlayışı ile örtüşmektedir; çünkü ziyaretçiyi uyarmanın, güdülemenin ve ilgisini çekmenin şartlarından biri onu özgür kılarak sergiye çekmektir. Duyuları tam kapasiteyle kullanmaya davet eden bir müze etkinliği, ziyaretçinin bilinenden bilinmeyene, somuttan soyuta ve gözlemden genellemeye olan yolculuğunda şüphesiz önemli bir rehberdir. Bu nedenlerle müzeler ve okullar işbirliği içinde çalışmalı ve ortak programlar gerçekleştirmelidirler. Gerçekleştirilecek programlar hem müzelerin ziyaretçi yapısını ve müzelerin toplumsal kabulünü hem de okul ortamının soyut ve gerçek dışı yapısının eksiklerini kapatacaktır.



Anadolu Medeniyetleri Müzesi'nde Eğitim

GELİŞİM DÜZEYLERİNE GÖRE ETKİNLİK PLANLAMA

Gelişim özellikleri büyümekte ve değişmekte olan bireyin yaş dönemine uyumlu becerileri tanımlamaktadır. Her yaş grubunun özelliklerini tanımlamak bu gelişimsel uygunluğu ortaya çıkarmaya yardımcı olabilmektedir. Özellikle müzelerde çalışacak olan müze eğitiminin gelişim psikolojisinin bütün bilgilerine hâkim olması gerekli olmadığından aşağıda kısaca tüm gelişim alanlarında hangi yaş grubuna ne tür çalışmalar yapabileceği listelenmiştir.

2 - 4 YAŞ	PSİKO-MOTOR GELİŞİM	Parmaklığa veya duvara tutunarak merdivenlerden çıkabilir ve aşağı inebilir.
		Küçük paketlerini büyük bir beceriyle açabilir.
	Kendiliğinden hem dairesel hem de ileri geri karamalar yapar.	
	Sayfaları tek tek çevirebilir.	
	Şapkasını ve ayakkabısını giyebilir.	
	Güçlük çekmeden bardağı eline alır, içer ve yeniden yerine koyabilir.	
	SOSYAL- DUYGUSAL GELİŞİM	Tuvalet gereksinimini uygun zamanda dile getirip haber verebilir.
		İsteklerinin anında yerine getirilmesini ister.
		Sahip olduğu şeyleri korur.
		Çevredeki olası tehlikelere karşı duyarlı değildir.
		Engellendiğinde öfke nöbetleri geçirebilir.
		Rol ağırlıklı dramatik oyunlar oynar.

Gelişim Düzeylerine Göre Etkinlik Planlama

2 - 4 YAŞ	BİLİŞSEL GELİŞİM	<i>Bir sembolle bu sembolün temsil ettiği nesne arasındaki ilişkiyi anlamaya başlamıştır.</i>
		<i>İki yaşından sonra temel hareketler kaba bir şekilde ortaya çıkar. Yaşamın ilk iki yılında çocuğun kazandığı hareketler, ileride kazanılacak hareketlerin temelini oluşturur. İlk zamanlar çocuk tüm dikkatini hareketlere verir. Daha sonra çocuk beceriyi tam anlamı ile kazandıktan sonra dikkatini hareketinden çevreye yöneltir ve hareketi bir amaç olarak değil, araç olarak kullanmaya başlar.</i>
		<i>Bu dönemde mantıksal düşünme gelişmemiştir. Çocuğun eylemleri düşünceye dayalıdır. Ama yetişkinlerde görülen anlamda bir mantıktan bahsedilemez.</i>
		<i>Dikkat süresi oldukça kısadır aynı anda iki komuta birden cevap vermez.</i>
		<i>Resimli kitaplara bakmaktan çok hoşlanır.</i>
		<i>İstenildiğinde saçını, elini, burnunu, gözünü, ağzını, ayaklarını doğru olarak gösterir.</i>
		<i>Basit yönergeleri yerine getirebilir.</i>
		<i>Çocuk şiirlerine ve şarkılarına eşlik eder.</i>
		<i>İki ya da daha çok sözcüğü bir araya getirerek basit cümleler oluşturabilir.</i>
		<i>Bildiği 50-200 veya daha fazla sözcüğü kullanır ve pek çoğunu anlar.</i>
<i>Ben, beni/bana, ve sen zamirlerini doğru olarak kullanabilir.</i>		
4 - 6 YAŞ	PSİKO-MOTOR GELİŞİM	<i>Top oyunlarında iyice ustalaşmıştır.</i>
		<i>Yaptığı her işte hız ve hareket vardır.</i>
		<i>Ritme uygun dans eder.</i>
		<i>Yuvarlak çizer.</i>
		<i>Verilen basit şekilleri makasla keser.</i>
		<i>Oyun hamuru ile değişik şekiller yapar.</i>
		<i>Sıvıları bir kaptan başka bir kaba boşaltır.</i>
		<i>İnce bir çizgi üzerinde yürüyebilir.</i>
		<i>Kare ve üçgen çizebilir.</i>
		<i>Yazıp, çizerken kalemleri ve boya fırçalarını ustaca kullanır.</i>

Gelişim Düzeylerine Göre Etkinlik Planlama

4 - 6 YAŞ	SOSYAL- DUYGUSAL GELİŞİM	Kendisi ile ilgili sorulara uygun cevaplar verir.
		Grup oyunlarına katılır.
		Sırasını bekler.
		Yetişkin davranışlarını örnek alır.
		Övülmekten hoşlanır.
		Gerçekle hayal olanı karıştırır.
		Kurallara daha fazla uyumludur.
		Oyun ve konuşmada sırasını bekler.
		Kendinden küçüklere yardım etmeye karşı isteklidir.
		Resim ve müzikle ilgilenmekten zevk alır.
		Hikâye dinlemeyi ve anlatmayı sever.
	BİLİŞSEL GELİŞİM	Yaklaşık 1500-2000 kelime bilir.
		10'a kadar sayıp, bazı şekilleri tanıyabilir.
		Cinsiyetini ayırt eder.
		Renkleri ayırt eder, adları ile tanır.
		İnsan resmini, bir baş ve ona bağlı olan iki çizgi ile belirtir.
		Neden, Niçin ve Nasıl gibi ayrıntılı cevap isteyen sorular sorar.
		Eğlenceli, abartılı hikâyelerden hoşlanır.
		Dikkat süresi 8-10 dakikadır.
		Sağ ve sol kavramını anlar.
		Sabah, öğleden sonra, akşam dün bugün, yarın gibi kavramları anlar.
		Gösterilen resimle ilgili bir öykü anlatır.
Neden- sonuç ilişkisi kurar.		

Gelişim Düzeylerine Göre Etkinlik Planlama

6 - 8 YAŞ	PSİKO-MOTOR GELİŞİM	<i>Bedensel gelişme yavaşlamıştır.</i>
		<i>Koşmak, kaymak, müzik eşliğinde dans etmek, şarkı söylemekten hoşlanır.</i>
		<i>Kendi başına ip atlar.</i>
SOSYAL- DUYGUSAL GELİŞİM	<i>Modele bakarak daire, kare, dikdörtgen ve üçgen çizer.</i>	
	<i>insan resmini baş, gövde, kollar ve bacaklarını belirterek tam çizer.</i>	
	<i>Oyun oynarken kurallar koyar ve oyunun kurallarını başkasına açıklar.</i>	
	<i>Kendine güven duyar.</i>	
	<i>Görev almaktan memnun olur.</i>	
	<i>Aldığı sorumluluğu yerine getirir.</i>	
	<i>Arkadaşlarını değerlendirebilir.</i>	
	<i>Grup oyunlarında cinsiyet ayrımı gözetir.</i>	
	<i>Oldukça meraklıdır, öğrenme isteği güçlüdür.</i>	
BİLİŞSEL GELİŞİM	<i>Özgürlüğüne düşkündür.</i>	
	<i>Yanlış yapmaktan çekinir.</i>	
	<i>Başkalarının bakış açılarını ve diğerlerinin farklı düşüncelere sahip olabileceğini anlamaya başlarlar.</i>	
	<i>Aynı anda bir problemin farklı yönleri üzerine odaklanabilirler.</i>	
	<i>Yaptıkları işlere uzun süre dikkatlerini verebilirler.</i>	
	<i>Henüz bir yetişkin kadar olmasa da problem çözme becerileri artmıştır.</i>	
	<i>Harekete geçmeden önce basit planlar yapabilirler. Örneğin oyun oynamak için bir araya geldiklerinde ne oynayacakları konusunda planlar yaparlar.</i>	
	<i>Zaman kavramını ve haftanın günlerini daha net anlamaya başlarlar. Örneğin, 8 yaşındaki bir çocuk art arda olan olayları oluş sırasına göre düzenleyebilir.</i>	
	<i>Kısa ve uzun süreli bellek gelişmiştir.</i>	
	<i>Okuyup-yazabilirler.</i>	
	<i>8 yaşında bir çocuk 20.000 kelimelik bir hafızaya sahiptir ve her gün ortalama 20 yeni kelime öğrenebilir ve bir kelimenin farklı anlamlara gelebileceğini bilirler.</i>	
<i>Başkalarıyla daha uzun ve sağlıklı iletişim kurabilir, kendilerini ifade edebilir ve olayları anlayabilirler.</i>		

Gelişim Düzeylerine Göre Etkinlik Planlama

8 - 11 YAŞ	PSİKO-MOTOR GELİŞİM	Tüm kaslarda hız kazanmışlardır.
		Ellerini çok iyi kullanabilirler.
		Hareketli enerjik etkinlikleri severler.
	SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM	Duygularını çok rahatlıkla adlandırabilirler ama çekingenlik göstermeye başlar.
		Birlikte yapılan etkinlikleri çok severler.
		Önceden yönergelerin verilmesini isterler.
	BİLİŞSEL GELİŞİM	Dikkat süreleri 15-20 dakika arasındadır.
		Çoklu malzemeyle çalışabilirler.
		Aynı anda farklı görevleri yapabilirler.

ERGENLİK DÖNEMİ PSİKO-MOTOR, SOSYAL- DUYGUSAL ve BİLİŞSEL GELİŞİM; Ergen birey dikkat süresi biraz kısalsa da yetişkin özelliklerinin tümünü sergileyebilmekte ve etkinliklere tümüyle katılabilmektedir. Ergenlik için en önemli dikkat edilecek konu ergen bireyin herhangi bir etkinlik için önce onaylarının alınması ve fikirlere katılmaları gerekliliğidir.



Mardin Müzesi'nde Eğitim Etkinlikleri

BÖLÜM 3

MÜZEDE UYGULANAN EĞİTİM PROGRAMLARI VE ÖĞRETİM

Müzeler informal öğrenme ortamları sunarak formal eğitime destek olan önemli kurumlardır. Sergiledikleri ürünler ile birinci elden öğrenme olanakları sunarken, öğrenme kişinin isteğine bırakılmaktadır. Yorumlayıcı materyaller, etkinlikler ve etkileşimli teknolojiler aracılığıyla öğrenmeyi zenginleştirirken daha çok duyuşsal yönden ziyaretçiyi etkilemektedir. Bu özelliği ile önemli öğrenme yaşantıları sunan müzeler, araştırma ve keşfetme yoluyla, öğrencilere özerklik duygusu vererek öğrenme ihtiyacı yaratır ve eğlenerek öğrenme sağlar (Lord, 2007).

Müzeler özellikle 1980'lerden sonra genel eğitimin bütünleyici ve birleştirici bir unsuru olarak daha fazla hizmet etmiş ve özellikle okulların öğrenme amaçlı ziyaret ettikleri kurumlar haline gelmişlerdir. Müzelerde yürütülen eğitim çalışmaları, objelerle doğrudan etkileşim kurma, bilgi edinme, düşünce ve duygularını ifade etme, hayal gücünü kullanma, müzenin bakış açısını görme ve anlama, kültürel değerleri ve yaşamı paylaşma, gerçeği arama, uygulamalar ve değerlendirmeler yapma olanağı sunar.

Müzeler bilim, sanat vb. belirli konularda toplanan eserleri bir arada sundukları gibi havacılık, pul, lokomotif vb. gibi sadece belirli bir alana da odaklanabilmektedir. Bu özelliği nedeniyle müzelerde yürütülen eğitim programları da farklılaşmaktadır. Müzeler çocuklara, ergenlere, yetişkinlere, ana-babalara, öğretmenlere, üniversite öğrencilerine, özel gereksinimli bireylere, araştırmacılara, yüz yüze, online, okul sonrası programlar aracılığıyla ya da lisansüstü programlarla farklı öğrenme yaşantılarını sunmaktadır. Müzelerin öncelikli amaçları elbette ki eğitim yapmak değildir ancak ziyaretçilerine daha nitelikli yaşantılar sunmak adına gerçekleştirdikleri etkinlikleri bazı temel ilkelere dayalı olarak yapmak neredeyse bir zorunluluk olmuştur.

Müzelerde yapılacak eğitimin etkili, verimli ve ilgi çekici olabilmesi için bazı özelliklere sahip olması gerekmektedir. Bunlar;

Öğrenen Merkezli Olmalı: Öğretim çeşitli konuların aktarılmasından çok çocukların ilgileri ve gelişim ihtiyaçlarını karşılayacak şekilde tasarlanmalıdır. Atölyelerde ya da müze genelinde gerçekleştirilen etkinliklerde çocukların öğrenme ihtiyaçlarının merkeze alındığı, etkinliklerin yaş gruplarına göre farklılaşması gereklidir.

Etkin Öğrenmeyi Teşvik Etmeli: Müzelerde, öğrenme yaşantıları çocukları hem bilişsel hem de fiziksel olarak etkin katılıma teşvik etmelidir. Böylece çocuklar/katılımcılar öğrenme kapasitelerini geliştirme olanağı yakalayabilirler.

Eđitim Programları ve Öğretim

Etkinlik Temelli Olmalı: Çocukların yaparak ve yaşayarak öğrenmeleri teşvik edilmeli, hem fiziksel hem zihinsel etkin oluş söz konusu olmalıdır. Bu nedenle müzelerde gerçekleştirilecek eğitimlerde öğrenciyi etkin kılacak etkinliklerle öğrenme yaşantıları zenginleştirilmelidir.

İşbirliğini Teşvik Etmeli: Müzelerde farklı yaş grupları için tasarlanan etkinlikler hem bireysel hem de grup çalışması gerektirecek şekilde tasarlanmalıdır. Bu süreçte, birlikte çalışma yapmayı gerektiren etkinlikler ile çocukların işbirliği yapmaları teşvik edilir.

Merakı Canlı Tutmalı: Müzelerde yapılacak öğretim etkinlikleri sorgulamaya dayalı olmalıdır. Öğrenme yaşantılarının en önemli özelliđi çocukların meraklarını besleyen sorularla dolu olmasıdır. Müzenin sergiledikleri, tasarımları ve teknolojik altyapısı da ziyaretçilerin meraklarının canlı tutulmasına destek olacaktır.

Tüm Duyulara Hitap Etmeli: Müzelerde yapılacak öğretim ziyaretçilerin tüm duyularını kullanmalarını gerektirmelidir. Birincil kaynakların sergilendiđi müzelerde tüm duyulara hitap eden öğrenme yaşantıları sunmak etkili, verimli ve ilgili çekici bir öğretim için adeta bir zorunluluktur.

Gelişimin Tüm Alanlarına Duyarlı Olmalı: Müzelerde ziyaretçilerin sadece bilişsel gelişimlerine deđil, bedensel, duygusal ve sosyal gelişimlerine de duyarlı olmak gerekir. Bu hedefe ulaşmak için uygulanan etkinliklerde gelişimin tüm alanlarını destekleyecek çalışmalar yapılmalıdır.

Üst Düzey Düşünme Becerilerinin Gelişimini Desteklemeli: Müzelerde yapılan etkinlikler çocukların çıkarımda bulunma, yaratıcı ve eleştirel düşünme, problem çözme gibi üst düzey düşünme becerilerini harekete geçirmeli ve onları sorgulamaya yapmaya teşvik etmelidir. Burada müze eğitimcisinin rolü çok önemlidir. Kendisinin ya da ziyaretçilerden gelen sorulara hep birlikte cevap aranmalıdır. Böylece, çıkarımda bulunma, yorumlama, değerlendirme, yaratıcı düşünme, eleştirel düşünme, problem çözme, araştırma ve analiz etme gibi üst düzey beceriler işe koşulabilecektir.

Ön Öğrenmelerle İlişkili Olmalı: Müzelerde gerçekleştirilen eğitimlerde; müze öncesi, müzede ve müze sonrası yapılacak etkinlikler bir bütün olarak tasarlanmalıdır. Böylece çocukların müzede gerçekleştirilecek etkinlikler için hazır olmaları, okulda öğrenilenlerle

müze de öğrenilecekleri bütünleştirmeleri ve öğrendiklerini müze sonrası etkinliklerle derinleştirmeleri hedeflenir. Öğrenme bir anlam oluşturma sürecidir ve devam eden bir süreçtir. Bu nedenle daha önce öğrenilenlerle müze öğrenilecekler ilişkilendirilmeli ve böylece ziyaretçilere anlamlı öğrenme yaşantıları sunulmalıdır.

Etkileşimli Olmalı: Müzeler bilgilerin önceden belirlenmiş bir sıra ile sunulduğu ya da koleksiyonların sıra ile izlendiği yerler olmaktan öte ziyaretçiyi öğrenme sürecinin etkin bir parçası hâline getirmelidir. Ortam olarak oldukça zengin olan müzelerde eğitim didaktik yapıdan kurtarılıp çoklu etkileşimlere olanak tanıyacak şekilde tasarlanmalıdır.

Esnek Olmalı: Müzelerin eğitim olanakları farklı yaş gruplarına ve farklı beklentileri olan ziyaretçilere kişilere yanıt verebilecek şekilde zengin ve esnek olmalıdır. Bu durum elbette ki müze eğitimcisinin deneyimi ile ilişkilidir. Ancak planlanacak etkinlikler de bu farklılıklar dikkate alınırsa ziyaretçilerin beklentilerine cevap verebilme olanağı da o denli artacaktır.

Hayal Gücünü Harekete Geçirmeli: Müzeler sahip oldukları gerçek nesnelere ile, teknolojik altyapı ve sundukları fiziksel ve sosyal ortam ile ziyaretçilerin hayal güçlerini harekete geçirebilecek eşsiz öğrenme merkezleridir. Bu nedenle bu merkezlerde gerçekleştirilecek eğitimin açık uçlu, ziyaretçileri düşünmeye ve hayal kurmaya iten öğrenme yaşantılarından oluşturulması gerekmektedir.

Öğretime ilişkin kararlar alınırken, eğiticinin vereceği kararları etkileyen pek çok faktör bulunmaktadır. Bu faktörlerden ilki öğrenenlerle ilgilidir. Buna ek olarak, dersin hedefleri, içeriği, öğrenmeye ayrılan zaman, kullanılacak öğretim-öğrenme stratejileri, gerekli olacak değerlendirme teknikleri ve ulaşılabilen kaynaklar (Reece & Walker, 1998) planlama sürecinde eğiticinin vereceği kararları doğrudan etkilemektedir.

Öğretim süreci planlanırken öğrenenin gelişim özellikleri, ilgileri, ihtiyaçları, öğrenme stilleri, ön bilgileri ve becerileri vb. dikkate alınmalıdır. Öğrenenin öğrenmeye hazır olup olmadığı ile öğretim - öğrenme sürecine hangi düzeyden başlanacağına karar verirken öğrenenin/hedef kitlenin özellikleri belirleyici olmaktadır. Bu bilgilerdeki doğruluk, sürecin verimliliğini doğrudan etkileyecektir. Öğrenenin özelliklerini dikkate alarak yapılacak bir planlamada farklı yöntem ve teknikler kullanılarak tüm hedef kitleye ulaşmak hedeflenirken, yapılacak doğru uygulamalar ile öğrenme sürecine istenen özelliklerle,

Eğitim Programları ve Öğretim

öğrencilerde var olan özellikler arasındaki fark olarak tanımlanmakta ve öğretim de bu farkı gidermek üzere planlanmaktadır.

Öğretim planlanırken üzerinde önemle durulması gereken bir faktör öğrenenin ön bilgileridir. Bu noktada eğiticinin planlama sırasında kendisine bazı soruları sorması gerekmektedir.

- » “Öğrenenler hedeflere ulaşmaya yardımcı olacak ön bilgi ve becerilere sahipler mi?”
- » “Eğitici bazı öğrenenlerde belirlediği bilgi ve beceri eksikliklerini tamamlamaları için onlara yardımcı olacak mı?”
- » “Öğrenenler arasında ön bilgi ve beceriler açısından büyük farklılıklar var mı?”
- » “Ele alınacak bilgi ya da becerilere bazı öğrenenler halihazırda sahipler mi?” (Smith & Ragan, 1993).



Uşak Yeni Arkeoloji Müzesi

Eđitici hedef kitlesi hakkında ne kadar çok bilgiye sahipse, öğretilmi o kadar etkili ve verimli planlayacaktır. Öğrenenler hakkında edinilen bilgiler ışığında, artık öğretme-öđrenme sürecinde nelerin nasıl yapılacağına karar verilebilir. Öğretme-öđrenme sürecinde hedef kitlenin özelliklerine göre yapılabilecek pek çok düzenleme vardır. Bunlardan bazıları aşağıda sıralanmıştır.

- İçeriğın sunum hızı
- Yapılacak uygulama sayısı
- Öğrenenleri öğretimle ilgilenmelerini sağlamak üzere neler söyleneceđi
- Dikkati toplamak için gerekli olan teknikler ve bunları kullanılma sıklığı
- Örnek ve uygulamaların yapısı
- İçeriğın yapısı ve düzenleniři
- Somutluk/soyutluk düzeyi
- Öğrenenleri gruplama
- Öğretim için gerekli olacak araç gereç
- Örnek ve uygulamaların sayısı ve güçlük düzeyleri
- Uygulamaların ardından verilecek geribildirim türü
- Öğreneni kontrol düzeyi
- Kullanılan kelimeler ve terminoloji
- Pekiştireç türü ve miktarı
- Öğretim için ayrılacak zamandır (Smith & Ragan,1993)

Yukarıda sıralanan bu belirlemelere, öğretim-öđrenme sürecinde kullanılacak materyal, etkinlik, öğretim yöntem ve teknikleri ile ölçme-deđerlendirmede kullanılacak tekniklerin seçimini de eklemek gerekmektedir.

Planlama sürecinde ele alınması gereken bir başka öđe hedeflerdir. Hedefler öğretim-öđrenme sürecinde öğrencilerin başarımları gereken ürünler olarak tanımlanabilir (Orlich ve diđ.,1990; Shearman, 2000). Başka bir deyişle, öğretim-öđrenme süreci sonucunda öğrenenin neleri yapabileceđini belirten ifadelerdir. Eđitim hedefleri bir taraftan planlamaya yön verirken, yani öğretimin nasıl düzenleneceđi konusunda bir çerçeve sunarken (Borich, 1996), diđer taraftan hedef kitlenin öğrenme isteđini arttırma ve konunun önemini kavramalarına da olanak tanımaktadır.

Planlama sürecinde dikkate alınması ve üzerinde önemle durulması gereken bir başka öđe öğrenene sunulacak içeriğın seçimi ve düzenlenmesidir. Öğretim sürecinde hedeflerin

Eğitim Programları ve Öğretim

belirlenmesinin ardından öğretilecek içeriğin seçimi ve bu içeriğin belli ilkelere göre düzenlenmesi gelmektedir. Öğrenenin özellikleri ve onlara kazandırılacak hedefler belirlenmeden içerik seçimini ve düzenlemesini yapmak hatalı olacaktır. Seçilen içeriğin hedeflerle tutarlılığının yanı sıra aşağıda sıralanan bazı ölçütlere uygun olup olmadığı da araştırılmalıdır. Bunlar; yeterlik, anlamlılık, geçerlilik, ilgililik, yararlılık, öğrenilebilirlik, ekonomiktir (Demirel, 1999).

İçeriğin seçimi kadar düzenlenmesi de oldukça önemlidir. Burada unutulmaması gereken önemli bir nokta, sunulacak içeriğin hedef kitleye en uygun şekilde düzenlenmesidir. İçerik birçok şekilde düzenlenebilir (Reece & Walker,1998).

- Kolay konular önce verilecek şekilde içeriği düzenleme
- Çeşitli temalar hâlinde içeriği düzenleme
- Mantık sırasına göre içeriği düzenleme
- Tarihsel/ kronolojik sıraya göre içeriği düzenleme
- Alışıldık bir durumdan alışık olmadığımız bir duruma doğru içeriği düzenleme
- Ele alınacak içeriğin mevsimsel bağlantısı var ise içeriği bu özelliklere göre düzenleme
- Hedef kitleye çok yararı olacak konuları belirleyerek içeriği düzenleme
- En çok ya da en az tartışılan bir konudan başlayacak şekilde içeriği düzenleme
- Teori ile uygulamayı birleştirerek ya da ayrı ayrı olarak ele alacak şekilde içeriği düzenleme
- Diğer derslerle bağlantılarına göre içeriği düzenleme
- Kaynakların durumuna göre içeriği düzenleme
- Önem derecesine göre içeriği düzenleme
- Gelişime göre konuların derinliğini arttırarak düzenleme

İçeriğin sıralanışında izlenecek yolların hangisinin ya da hangilerinin seçileceğini, konunun özelliği ve hedef kitlenin özellikleri belirleyecektir. Öğreteceği konuyu çok iyi bilen öğretmenlerin daha yaratıcı ve esnek planlar hazırlayabilecekleri unutulmamalıdır (Gözütok, 2000).

Öğretimin planlanmasında dikkate alınması gereken bir başka öge belirlenen hedeflere ulaşmak için kullanılacak yöntem, teknik, stratejiler ile uygulanacak etkinliklerin belirlenmesi ve mantıklı bir düzen içinde sıralanmasıdır. Kazandıracığı özelliklere ve ele alacağı konuya karar veren bir eğitimcinin üzerinde önemle durması gereken konu “bütün bu özellikleri hedef gruba nasıl kazandıracığı” konusudur. Planlamanın en

Eğitim Programları ve Öğretim

önemli bölümlerinden biridir. Eğitimcinin bir sürece nasıl başlayıp, nasıl devam edip, nasıl bitireceğini belirlemesidir. Öğretme- öğrenme sürecinde izlenecek adımların belirlenmesinde öğrenme hedeflerinin ve ele alınacak konu/ların belirleyici olduğunu unutmamak gerekir.

Öğrenci özellikleri ve ihtiyaçları göz önünde bulundurularak belirlenen öğretim hedefleri ve içeriğin hangi yollarla ve etkinliklerle öğrenciye sunulacağını belirlenmesi, ne kadar süre içinde neyin nasıl verileceğinin ayrıntılı olarak hazırlanması gerekmektedir. Bunu gerçekleştirmenin birçok yolu bulunmaktadır. Bu yolların belirlenmesinde öğreticinin öğretme-öğrenme konusundaki görüşleri, düşünce ve inançları belirleyici role sahiptir.

Alan yazında öğretimin planlanmasında farklı yaklaşımların olduğu görülmektedir. Davranışçı yaklaşımların özellikle 1960'lara kadar yoğun bir biçimde kullanıldığı ancak, bu yıllardan itibaren öğrenme konusunda elde edilen bilgilerin artması (bilişsel psikoloji, beyin araştırmaları vb.) ile yavaş yavaş bu yaklaşımdan uzaklaşıldığı görülmektedir. Özellikle 1980'lerin sonlarına doğru eğitim sistemlerinde yapılandırmacı yaklaşımın temel alındığı görülmektedir. Aktif öğrenme ve öğreneni merkeze alan, öğretim yerine öğrenmeyi öne çıkaran bir değişimden söz etmek mümkündür.

Yapılandırmacı yaklaşımda ilk adım, öğrenenlerin sahip oldukları fikirlerin ortaya çıkarılmasıdır. Kendi fikirlerinin araştırılması, başkalarının fikirlerindeki farklılığın tartışılması, deney yapma ve gözlemlenen olayların betimlenmeye çalışılması gibi etkinlikler, öğrenenlerin sahip olduğu fikirlerin ortaya çıkarılmasında etkili olan uygulamalardır. Fikirlerin yeniden oluşturulduğu ikinci aşamada, öğrenenlerin fikirleri başkalarıyla yapılan tartışmalar yoluyla ya da öğreticinin kavramsal uyumsuzluğu geliştirmek üzere fikirlere ters düşen gösteriler ya da deneyler yapmasıyla açıklığa kavuşturulmaktadır. Bu aşamada itiraz ve değiştirme yapılabilmektedir. Bilimsel fikirlerin eğitici ya da öğrenenler tarafından tanıtılmasının ardından, farklı fikirler karşıt tecrübelerle, deneylerle ya da uygulamalarla değerlendirilmektedir. Uygulama aşamasında ise, öğrenenlere benzer ya da alışılmamış durumlar yaratılarak, yeni kavramların pekiştirilmesi ve sağlamaştırılması için fırsatlar verilmektedir. Gözden geçirme aşamasında da, öğrenenler yeni fikirleriyle önceki fikirlerini karşılaştırarak kendilerini test etme imkânı bulmaktadır. Böylece fikirlerinde meydana gelecek değişimin farkına varacak ve bu da ancak önceki fikirleriyle bir karşılaştırma yaparak gerçekleşebilecektir (Driver, 1988, Akt. Reinder & Treagust, 1995). Öğreticinin yapılandırmacı anlayışa göre planlama yapabilmesi için, yukarıda verilen

Eđitim Programları ve Öğretim

dört aşamalı süreci dikkate alarak öğrenme etkinliklerini planlaması gerekmektedir.

Demirel (2009) öğrenme yaşantılarının giriş ya da hazırlık etkinlikleri, gelişme etkinlikleri ile kapanış ya da sonuç etkinlikleri olarak sıralanabileceğini belirtmiştir. Giriş ya da hazırlık etkinliklerinde eğiticinin, öğrenenin konuya dikkatini çekme, öğrenmeye istek uyandırma, ele alınacak konu ile ilgili öğrenenin ne bildiğini belirleme ve bu bilgilerle yeni öğrenilecek konu arasındaki ilişkiyi öğrenenin görmesine yardımcı olma sorumluluğu vardır. Bu işlemler dersin giriş bölümü oluşturduğu için çok fazla zaman verilmemesi önerilmektedir. Ancak süre konusunda karar verirken konunun ve öğrenen grubun özelliğinin dikkate alınması gerektiği unutulmamalıdır.



Alanya Müzesi

Öğrenenlerin dikkatlerinin öğrenilecek konuya, temaya ya da beceriye çekilmesi için neler yapılacağıının belirlenmesinin ardından yumuşak bir geçiş yapılmalıdır. Bu dikkatin sürdürülmesi ve daha verimli bir çalışmanın yürütülmesi için gereklidir. Gelişme etkinliklerinde öğrenenlerin yeni konu, tema ya da beceri ile tanışmaları amaçlanmaktadır. Planın bu aşamasında öğrenenin, yeni konuyu farklı öğrenme etkinlikleriyle, sorularla, çeşitli yönlendirmelerle yapılandırılması için planlama yapılır. Planlamada en uzun sürenin bu bölüme ayrılması gerekmektedir. Kapanış ya da sonuç etkinlikleri ile öğrenenin öğrenme sürecinden ne kazandığı belirlenmeye çalışılır. Aslında bir yansıtma süreci olarak da kabul edilebilir. Bu süreçte, özetleme, soru sorma ve gelişme bölümünde yapılan çalışmalar üzerinde konuşma vb. etkinliklerle öğrenenin ne öğrendiği belirlenmeye çalışılır.

Öğretme öğrenme süreci planlanırken, ekonomik olma, öğrenene göre olma ve öğrenme hedeflerine göre olma özellikleri de dikkate alınmalıdır. Diğer taraftan öğrenenlerin ilgilerini çekmeli, onları aktif kılmalı ve üst düzey düşünme becerilerini geliştirmeye odaklanmalıdır.

Planlama sürecinde dikkate alınması gereken son öge ise değerlendirmedir. Öğrenenlerin nasıl düşündüklerini, ne bildiklerini ve hangi becerilere sahip olduklarını belirleme yolu olarak tanımlanabilecek olan değerlendirme (Baker & Piburn, 1997) öğretme- öğrenme sürecinin önemli bir ögesidir. Eğitim sürecinde yapılan değerlendirmelerin iki temel amacı vardır. Bunlardan ilki, öğrencilerin belirlenen hedeflere ne derece ulaştıklarını belirlemek, diğeri ise öğretim planının işleyen ve işlemeyen yönleri, başka bir deyişle öğretme öğrenme sürecinin niteliği hakkında geri bildirimler vermektir.

Öğrenenlerin belirlenen hedeflere ne derece ulaştıklarını belirlemenin birçok yolu bulunmaktadır. Gözlemler, kısa ya da uzun cevaplı sorular, görüşmeler, projeler vb. gibi tekniklerle öğrenenlerin öğretim hedeflerine ne kadar ulaştıkları ortaya konabilir. Ölçme ve değerlendirmenin nasıl olması gerektiği konusunda temel kaynak öğretim hedefleridir. Ölçme ve değerlendirme öğretim sürecinde hedeflediklerimizden ne kadarını gerçekleştirdiğimizi gösterdiği için bir taraftan hedef kitlemiz hakkında önemli bilgiler elde ederken, diğer taraftan öğretim sürecimizin niteliği hakkında da geribildirimler alabiliriz. Bu bilgiler daha sonra yapacağımız planlamaların daha etkili, verimli ve ilgi çekici olmasına yardımcı olacaktır.

BÖLÜM 4

MÜZE EĞİTİMİNDE KULLANILAN YÖNTEM VE TEKNİKLER

Yöntem ve Teknikler

Müze eğitiminde en sık kullanılan çeşitli yöntem ve teknikler aşağıda sıralanmaktadır:

Anlatım Yöntemi:

Bu yöntemde eğitimci belirli bir konuya ilişkin bilgileri sözlü olarak gruba aktarır (İlhan vd., 2011). Anlatım sürecinde sunum, grafik, kitap, kopya malzemeler gibi materyal kullanımı katılımcılar için etkili olmaktadır. Ayrıca ders planı ve öğretim tasarımı dışında günlük ve aktüel konuları da içeren, iletişimin çok yönlü olduğu ve öğrencinin aktif katılımına dayanan anlatım yöntemi müzede etkinlikleri uygulamadan önce başlangıç çalışması için avantajlıdır. Konuya odaklanmayı ve zamanın iyi kullanımını sağlar. Oyuncak müzesinde anlatım planlanırken soru-cevap ve tartışma teknikleri kullanılarak anlatımın etkisi artırılabilir. Bu yöntemde kullanılan dil basit ve sade olmalıdır (Gözütok, 2011). Müzede anlatım yöntemi uygulamalarında bir müze rehberinden yardım alınabilir.



Anadolu Medeniyetleri Müzesi'nde Eğitim Etkinlikleri

Yöntem ve Teknikler

Rehberli Tur:

Müze içerisinde sınırlı bir sürede daha fazla bilgi paylaşmaya dayanan ve ziyaretçi ihtiyaçları göz önünde bulundurularak planlanan gezi deneyimidir. Müze eğitimi süreçlerinde dünya çapında kullanılan geleneksel bir öğretim biçimidir. Ziyaretçilerin edilgen, eğitimcinin ise rehber olarak yer aldığı bu geleneksel yöntemde çeşitli teknikler kullanılarak ziyaretçinin aktif hâle gelmesi sağlanabilmektedir. Günümüzde en popüler müze rehberli turları okul gruplarında akran eğitiminin kullanıldığı ve bir öğrencinin sınıf arkadaşlarına müzede rehberlik ettiği rehberli tur biçimidir (Velhuizen, 2017).



Alanya Müzesi'nde Eğitim Etkinlikleri

Yöntem ve Teknikler

Galeri Sohbetleri/ Diyalog:

Ziyaretçilerin müze gezisi sürecinde müze ile kendi yaşamları arasında bağ kurmalarını sağlayan, müzenin bir bölümü ya da bir nesne grubu üzerine derinlemesine düşünmelerini ve konuşmalarını sağlayan yöntemdir. Müze uzmanı ile ziyaretçilerin karşılıklı konuşmalarını içermektedir. Günümüz müzelerinde herhangi bir müze galerisinde yerde oturan ve rehber ile bir konu hakkında sohbet eden öğrenci toplulukları ya da taşınabilir sandalyelere oturmuş ve bir nesneyi derinlemesine inceleyen yetişkin grupları görmek mümkündür. Galeri sohbetleri süreci “görüş geliştirme” deneyimine dayanır. Müze galerisinde bir konuda yapılan düşünce alışverişinde, kişinin kendi görüşünü diğer görüşlerden de yararlanarak geliştirmesini ya da değiştirmesini, karşı çıktığı görüşü benimsemesini sağlayan bir öğretme – öğrenme tekniği olarak kabul edilmektedir. Ziyaretçilerin bütün hâlinde katıldıkları bir çalışma olması, kendi görüşlerini ifade etme, bu görüşleri gerekçeleriyle savunma ve fikir değişikliği yapma olanağı tanınması bakımından müze ve galerilerde sıkça kullanılmaktadır (Rogoff vd., 2016).



PTT Pul Müzesi'nde Eğitim Etkinlikleri

Yöntem ve Teknikler

Sunum Yöntemi:

Eğitiminin konuya ilişkin olarak daha önce hazırladığı sunu aracılığıyla öncesinde belirlediği konu başlıklarını katılımcılara açıklaması yoluyla gerçekleştirilir. Eğiticinin sunuyu kısa süreli tutması ve anlatım aralarında katılımcılara sorular sorması süreç açısından faydalı olmaktadır (İlhan vd., 2011). Müze öncesi üzerinde çalışılacak konuya ilişkin kısa bir sunum ve ziyaret edilecek müzeyle ilgili yazılı ve görsel metinlerden oluşan bir sunu eğitimin kalitesini ve verimi artıracaktır. Powerpoint, Prezi, SlideDog ve Apple Keynote gibi programlar bilgisayar destekli renkli ve etkileşimli sunumlar hazırlamak için kullanılmaktadır.

Soru-Cevap Yöntemi:

Soru – cevap yöntemi katılımcıyı düşünmeye yöneltmek, konuda anlaşılmayan noktaları ortaya çıkarmak, bilgi ölçmek, önemli olan noktayı vurgulamak vb. amaçlarla konuya ilişkin olarak önceden belirlenmiş soruların kullanıldığı ve istenen bilgilerin katılımcı yanıtlarında arandığı yöntemdir. Sorulan soruların düzeyi, türü ve soru oluşturma yolları yapılandırılırken katılımcıların düzeyi ve eğitimin içeriği temel alınmaktadır. Soru türleri anlama soruları, uygulama soruları ve değerlendirme soruları olarak ele alınabilmektedir (İlhan vd., 2011). Soru - cevapyöntemi öğrenciyi güdüler, sosyalleştirir; ona öğrendiklerini uygulama ve yorumlama imkânı verir. Müze eğitimi öncesinde öğrenci beklentilerini sormak, eğitimin konusu hakkında kısa bilgi soruları yöneltmek ve anlatım sürecinde anlatımı destekleyici sorularla müze eğitimini verimli kılmak sağlanabilir.

Kendilerine Soru Soran Katılımcılar:

Geleneksel soru – cevap yönteminin aksine, katılımcıların müze sürecinde kendilerine sorular sordukları; öğrenmek istedikleri şey hakkında düşünmelerini sağlayarak zihinlerinin aktif kılınmasını sağlayan bir yöntemdir. Bu yöntemde katılımcılar merak ettikleri soruları müze ziyareti öncesinde hazırlar ve müze eğitimcisi bu soruların yanıtlarına yönelik bir müze gezisi ya da eğitim etkinliği tasarlar. Sorular müzeye geldiğinde oluşturulup müze eğitimcisine sunulabilir ya da daha önceden hazırlanan sorular müze ziyareti öncesinde müze eğitimcisine iletilir. Öte yandan müze ziyareti gerçekleşikten sonra soruların hazırlandığı ve yanıtlandığı çeşitler de bulunmaktadır.

Yöntem ve Teknikler

Soru sormak katılımcılar için önemli bir beceridir. Dolayısıyla eleştirel düşünme becerilerini artırır. Eğitimcinin bu süreçte soru geliştirme sürecinde katılımcılara yardım etmesi gerekebilir. Örneğin, katılımcılar kendilerini müzede en çok hangi nesnenin şaşkınlığa uğrattığını sorması ve bu soruyu açıklaması diğer katılımcıların da ilgisini çekecektir (Velhuizen, 2017).

Tartışma Yöntemi:

Katılımcıların bir konu hakkında görüşlerini ortaya koydukları, yeni fikirler ürettikleri ve büyük grup ve küçük grup tartışması olarak temelde ikiye ayrılan yöntemdir. Tartışma yönteminde katılımcılar birbirini dinler, eleştirir ve birbirlerine sorular sorarlar. Büyük grup tartışmasında öğretmen, konuyla ilgili bir tartışmayı tüm sınıfa açar, öğrencilere sorular sorarak fikirlerini söylemelerini sağlar. Küçük grup tartışması ise, tartışmaya katılımı sağlamak için sınıfın 2-6 kişilik gruplara bölünmesidir. Bu teknikte yüz yüze etkileşim daha fazladır. Tartışma yöntemi katılımcılara konuyu kavrama, çözümleme, yorumlama gibi noktada yardımcı olur. Katılımcıları karşıt düşünceleri tahammül ile karşılamaya alıştıtırır. Müze eğitimi sürecinde müze öncesinde ve müze sonrası değerlendirme aşamalarında tartışma yönteminden faydalanılır. Tartışma yöntemi münazara, panel, forum, workshop, sempozyum, forum, kolokyum, beyin fırtınası, çember, vızıltı, açık oturum, konferans ve fikir taraması gibi türlere ayrılmaktadır (İlhan vd., 2011; Gözütok, 2011; Bilen, 2010).

Konuşma Halkası:

Bu teknikte tartışılacak olan konu veya sorulara yönelik görüşlerin halkada bulunan herkes tarafından belirtilmesi beklenir. Katılımcıların görüş farklılıklarını görmeye ve farklı görüşlere saygı gösterme davranışını geliştirmeye odaklanan bir yöntemdir (İlhan vd., 2011). Çember biçiminde tartışma ve yanıtlama tekniği olarak da bilinen konuşma halkasında katılımcıların konuşmaya özendirilmesi ve konuşma – dinleme yeteneklerinin geliştirilmesi amaçlanır (Bilen, 2010).

Beyin Fırtınası Tekniği:

Beyin fırtınası tekniği yaratıcı düşünmeyi ve yeni yollarla problem çözmeyi öngören bir tekniktir. Aynı zamanda katılımcıların eleştirilme endişesi olmadan fikirlerini rahatlıkla ifade ettikleri bir grup tartışma tekniğidir. Beyin fırtınası, değişik fikirlerin ortaya konulmasını destekler, böylece kısa sürede çok sayıda farklı fikirler üretilir. Bu tekniğin uygulanmasında fikirlerin niteliğinden çok, sayıca çokluğu önemlidir. Beyin fırtınası sürecinde katılımcılar alt gruplara ayrılırlar ve her grup içinde birer lider seçilir. Liderler konu netleştikten sonra belirli bir süre saptanır. Gruptaki her üye sırayla bir fikir ortaya atar ve ekip liderleri her fikri tahtaya yazarlar. Fikirlerin sayıca çokluğu önemlidir. Süreç, gruptakilerin bütün fikirlerini tamamlanıncaya kadar devam eder. Tartışma sonunda söylenenler özetlenip değerlendirilir (Bilen, 2010).

Gösteri (Demonstrasyon) Tekniği:

Gösteri, bir hareketin nasıl yapıldığını ya da bir işlemin nasıl kullanıldığını göstermek amacıyla dikkatle düzenlenmiş bir sunudur. Birden fazla duyu organına hitap ederek bir işin yapılma biçimini göstermeye yarar. Yeni buluşların, yeni teknolojilerin ya da yeni toplumsal oluşumların en gelişmiş biçimiyle uygulamalı olarak gösterilmesi ve yaptırılmasıdır. Katılımcıların gösterimi yapılan nesne veya işlem hakkında ön bilgiye sahip olmasında yarar görülmektedir. Bu teknik kulağa ve göze hitap ettiğinden, öğrenmenin kalıcılığı artar. Gösteri tekniği ile etkin bir öğrenmeyi sağlayabilmek ve istenilen davranış değişikliğini gerçekleştirebilmek için gerçek eşya veya varlıklardan yararlanılmakta, konu ile ilgili yerlere inceleme gezileri düzenlenmekte ve ilgili film, slayt, model, resim ve haritalardan yararlanılmalıdır. Müze, gösterim tekniğinin sıkça kullanıldığı ortamlardan biridir. Bir nesnenin nasıl yapıldığını ya da kullanıldığını anlayabilmek ve yapımına ilişkin müzede bir atölye çalışmasına katılmak eğitimin verimini artıracaktır (Gözütok, 2011; Bilen, 2010).

İstasyon Tekniği:

Müze eğitimi sürecinde ilgili konuya ilişkin çeşitli çalışma istasyonları oluşturulur. Gruplar, oluşturulmuş olan öğrenme istasyonlarına katkı sağlayarak kendilerinden önce istasyonda bulunan grubun yaptığı çalışmalarını ileriye götürmeye çalışırlar. Oluşturulan

her bir istasyonda tamamlanması gereken bir görev vardır. Katılımcı odaklı olan bu teknikte katılımcıları yaratıcılık ve iş birliği yapma becerileri geliştirilir ve istasyon çalışmaları tamamlandıktan sonra değerlendirme ile etkinlik sonlandırılır (İlhan vd., 2011). İstasyon yöntemi yaratıcılığı ve hayal gücünü geliştirir. Başkasının başladığı bir işi devam ettirme becerisi kazandırır. Birlikte çalışma becerilerini geliştirir. İş bitirme becerilerinin gelişimine katkıda bulunur (Bilen, 2010). Müze içinde uygulanacağı zaman gürültü ve kargaşaya sebep olabileceğinden genellikle müze eğitimi sonrasındaki değerlendirme aşamalarında kullanılır.



Sivas Arkeoloji Müzesi'nde Eğitim Etkinlikleri

Yöntem ve Teknikler

Benzetim (Simülasyon) Tekniği:

Benzetim, dinamik bir sistemin özelliklerini ve davranışlarını bilgisayar aracılığıyla değerlendiren bir tekniktir. Gerçeğe uygun modeller veya bilgisayarda oluşturulmuş simülasyonlar üzerinde çalışılan bu teknikle katılımcıların bir olayı geçmiş gibi ele alması sağlanmaya çalışılır (İlhan vd., 2011).

Örnek Olay Tekniği:

Müze eğitimi sürecinde örnek olay, gerçek hayatta karşılaşılan problemlerin müze ortamında çözülmesi yoluyla öğrenmenin sağlanmasıdır. Bu teknik katılımcılara müzeye ilişkin bir konuyu ya da bir beceriyi kazandırmak ve o konuda uygulama yaptırmak amacıyla kullanılabilir. Günlük hayatta karşılaşılan gerçek bir problemin çözümü için de bu tekniğin kullanıldığı görülmektedir. Bu tekniğin amacı toplumdaki farklı görüşlere, farklı değerlere sahip insanların birbirleriyle konuşarak farklılıklardan kaynaklanan problemleri çözüme kullanabilecekleri becerileri kazandırmaktır. Örneğin, bir müzede tarihi eser kaçakçılığıyla ilgili bir örnek olay tartışmak önemli bir örnek olay çalışması olabilir.

Proje Tabanlı Öğrenme:

Proje tabanlı öğrenme müze eğitiminde kullanılabilecek önemli bir süreç çalışmasıdır. Bu yöntemin hedefleri; katılımcıların kritik düşünme becerisini güçlendirmek, onlara çok yönlü araştırma yapabilme becerisi kazandırmak, sorun çözme yeteneğini geliştirmek, iş birliği ve ortak çalışma becerisini güçlendirmek ve katılımcılara hazırladıkları projeyi sunma yetkinliği kazandırmaktır. Katılımcılardan bir müzenin koleksiyonunu incelemeleri, sınıflandırmaları ve bu koleksiyona yönelik bir tanıtım projesi başlatmaları istenebilir. Katılımcılar çocuk ve gençlerden oluşuyorsa çocuk ve genç gözüyle müzelerin nasıl görüldüğü ve nasıl tanıtılabileceği üzerine veri elde edilebilecektir. Örneğin, Varşova Ulusal Müzesi tarafından açılan “Her şey Biter” isimli geçici serginin küratörlüğü ilkokul öğrencileri tarafından yapılmıştır. 6-14 yaş arası 69 çocuktan oluşan bir grup altı küratöryal gruba ayrılmıştır. Altı aydan fazla bir süre içinde katılımcılar müzeyi tanımış ve sergi kapsamında haftalık 4 saatlik toplantılar gerçekleştirmişlerdir. Genç küratörlerin ekipleri senaryolar hazırlamış ve sergiye yerleştirilecek yaklaşık 300 eser

Yöntem ve Teknikler

seçmiştir. Ayrıca multimedya sunumları ve sergi tasarımı, eğitim broşürleri tasarlama, sesli rehberler vb. tanıtım malzemeleri de hazırlanmıştır. Çocuklar küratörlük projesi sürecinde müze depolarını görme, müze uzmanlarıyla tanışma ve birlikte karar verme süreçlerinden geçmiştir.

Yaratıcı Drama Yöntemi ve Teknikleri:

Yaratıcı drama, bireylerin bir yaşantıyı, olayı, bir fikri, kimi zaman soyut bir kavramı ya da davranışı eski bilişsel örüntülerinin yeniden düzenlenmesi yoluyla grup çalışması içinde ve oyunsu süreçlerde anlamlandırmasıdır (San, 1990). Drama içinde birey hem kendi olarak hem de bir grubun parçası olarak farklı rollere girer. Bunun yanı sıra drama süreci ile ilgili olarak tartışmalar yürütülür ve süreç grup tarafından bir bütün olarak değerlendirilir (İlhan vd., 2011). Yaratıcı drama çalışmaları hazırlık-ısınma; canlandırma ve değerlendirme aşamalarından oluşmaktadır. Hazırlık-ısınma aşamasının amacı katılımcı dinamiğini oluşturmak ve grubu canlandırma aşamasına hazırlamaktır. Canlandırma aşamasında konu çerçevesinde bir başlangıç noktası ile başlayarak rol oynama, doğaçlama ve birçok farklı teknik kullanılır. Değerlendirme aşaması drama sürecinin özü, önemi, niteliği ile ilgili saptamaların yapıldığı ve duyguların paylaşıldığı son aşamadır. Süreçle ilgili tüm tartışmalar bu aşamada yürütülür (İlhan vd., 2011).

Doğaçlama:

Doğaçlama, önceden belirlenmemiş veya çok az tasarlanmış ve serbest biçimde gerçekleşen canlandırmalardır. Doğaçlamada belirleyici olan şey hedeflenen yere ulaşmak için imgelem gücünün kullanılmasıdır. Burada da doğallık ve içtenlik önemli bir faktördür (Adıgüzel, 2018). Etkileşimsel müze yaşantısı sağlamak için ziyaretçilerin deneme, merak, keşif yapma, kişisel anlam çıkarma, yaratıcılık becerilerini uyarmak gerekir. Çocuklar etkileşimsel müze yaşantıları ile pek çok becerilerini geliştirirler: Objelerle etkileşimde bulunma, gözlem, duyguları ifade etme, hayal gücü, yorumlama ve kendi yaşamına bağlama, müzedeki objeleri okuma, kültürel değerleri fark etme, gerçeği arama, eserlerde verilen mesajların analizini yapma, müzenin planını çıkarma, müzedeki uygulamalara katılma, deney yapma, değerlendirme, ekip çalışması ve iş birliği yapma, tahminde bulunma, sonuç çıkarma vb. (Paykoç, 2008). Drama burada uyarıcı işlev yüklenebilir. Müzede drama/tiyatro ziyaretçilerin, müze içindeki eğitsel

Yöntem ve Teknikler

yaşantılarını artırmayı hedefler. Öykü anlatmaktan, canlı tarih yorumuna, müzikal gösterimden, kukla, mim vb'ne kadar pek çok türü bulunmaktadır (Okvuran, 2012).

Donuk İmge:

Yaratıcı drama yönteminde de sıkça kullanılan donuk imge, katılımcıların bireysel olarak veya küçük gruplar hâlinde kendi bedenlerini kullanarak sessiz, sözsüz görüntüler oluşturma ve yansıtma biçimidir. Uygulaması kolay ve etkili bir tekniktir. Özellikle anlamların somut imgelere dönüştürülmesi, duyguların en sade biçimde diğer katılımcılar tarafından yorumlanması olasıdır. Tekniğin amacına ulaşması birey ya da grup üyelerinin bu imgeyi en iyi şekilde ifade edebilmesine bağlıdır (Adıgüzel, 2018). Müzede donuk imge uygulama süreçlerinde katılımcılar müze nesnelere bedenleriyle canlandırabilir, toplu canlandırmalarda bir müze galerisini hayata geçirebilirler. Gruplar hâlinde gerçekleştirilen donuk imge çalışmalarında gruplar birbirlerinin canlandırmalarını tahmin edebilirler.

Grup Heykelleri/ Tablo Oluşturma:

Yaratıcı drama çalışmalarında katılımcılardan biri diğer grup üyelerinden küçük bir gruba ya da grubun tamamına belirli bir amaç içerisinde bir biçim, bir tablo verir. Bir iş birliğini gerektiren grup heykeli oluşturma, bir kişinin dışında gruptaki diğer katılımcıların kendi istekleriyle heykeli bir parçası olmasına dayalı olarak gerçekleştirilir. Katılımcıların bu tekniği uygularken araç olarak sadece kendi bedenlerini kullanırlar (Adıgüzel, 2018). Teknik bir müze galerisinde herhangi bir temanın derinlemesine çalışılması sürecinde ya da müze sonrası değerlendirme aşamasında kullanılabilir.

Ritüeller/ Seramoniler:

Tiyatro ve dramının kökenine ilişkin önemli bir işleve sahip olan ritüel, taşıdığı özellikleri nedeniyle yaratıcı dramada bir canlandırma biçimi, bir teknik olarak da başvurulan tekniklerden biridir. Katılımcılarla belirli özel günlerde çeşitli kutlamalar yapılır. Bu kutlamalarda ritüel ve seramoniler çeşitli biçimlerde yapılandırılır ve bir ifade aracı olarak kullanılır (Veldhuizen,2017).

Yöntem ve Teknikler



Anadolu Medeniyetleri Müzesi'nde Eğitim Etkinlikleri

Fotoğraf Anı:

Fotoğraf anı katılımcıların yaratıcı dramada belli bir anı canlandırmalarında ortaya çıkar ve çoğunlukla “o anın fotoğrafını çekme” olarak adlandırılır. Fotoğraf anını, tıpkı bir fotoğraf makinesiyle sokakta, rast gele tasarlamadan vizörden bakıp fotoğrafladığınızı düşünelim. O fotoğrafı çeken kişinin hiçbir amacı olmayabilir. Buna rağmen çektikleri arasında pek çok ifade biçimine sahip dramatik anlar söz konusudur. Ancak fotoğrafı çekilen kişilerin bundan haberi yoktur. Fotoğraf anında bir tasarlama, hazırlama söz konusu değildir. O anda kendiliğinden oluşturulmaktadır. Fotoğraf anı, o anın fotoğrafını çekme eylemidir (Adıgüzel, 2018).

Yöntem ve Teknikler

Geriyeye Dönüş (Flashback):

Yaratıcı drama sürecinde bir dramatik durumun canlandırılması sırasında ya da sonrasında, aynı rol kişilerle geçmişte yaşanan olayların veya bir kahramanın geçmişine gidilip yeniden canlandırılmasıdır. Bu teknik o anda ya da hazırlanarak olaydan önceki ana gidip o anı canlandırma eylemidir. Müze eğitiminde en sık kullanılan yaratıcı drama tekniklerinden biridir (Adıgüzel, 2018). Bu teknikle oluşturulan dramada şimdiki ve geçmiş arasındaki ilişki, “geriyeye dönüş” sahneleri gösterilerek pekiştirilir veya karakter geçmişin can alıcı görüntüleriyle karşılaştırılır.

Öğretmenin Role Girmesi:

Drama çalışmalarında öğrencilerle birlikte öğretmenin de rol alması anlamına gelir. Öğretmenin role girmesi öncelikle rolü tanımlama, çalışmayı düzenleme, amaçlar doğrultusunda yaratılan dramatik durumun, amacın dışına çıkmasını önleme ve grubu elde tutmada geniş çaplı kullanım olanağı sunmaktadır. Eğitimcinin role girmesi katılımcıları etkinliğin içine çekmeyi sağlar ve konunun pekiştirilmesine yardımcı olur.

Rol Kartı:

Rol kartı canlandırılacak olan karakter ve kullanılacak içerik hakkında ayrıntılı bilgi verir. Bu teknik, eğitimcinin bir dizi rolü, sınırlı bir zaman dilimi kullanarak vermek istediğinde yararlı olabilir. Ayrıca eğitimci katılımcılardan, kendi rolleri dışındaki ayrıntıları bilmelerini istemediği zaman da kullanılabilir. Rol kartları hazırlanırken dikkat edilecek noktalardan biri, katılımcıların, birbirilerinin kartlarına bakmalarına gerek kalmayacak biçimde, ortaya tüm bilgilerin her iki kartta da bulunmasıdır. Eğitimcinin göz önünde bulundurması gereken bir diğer nokta da, hazırlanan kartların, kullanılacağı ana kadar katılımcılar tarafından görülmemelerine dikkat edilmelidir. Rol kartları, canlandırma sürecine katılacak kişilere canlandıracakları karaktere ilişkin bilgilerin yer aldığı, içinde çatışmanın olduğu, başlama noktası, zaman ve mekânın yer aldığı özel bazı bilgileri bulduran bir metinden oluşmaktadır. Çalışma yapılacak müze ve konuya göre hazırlanmalıdır (Adıgüzel, 2018).

Yöntem ve Teknikler

Nesne Çalışması:

Müze öncesi, müze ve müze sonrası süreçlerde kullanılacak nesne çalışması katılımcıların araştırma, inceleme, analiz ve sentez becerilerini geliştirmeye yönelik bir yöntemdir. Belirlenen nesnelere üzerine yapılan inceleme ve gözlemlene çalışmalarını içerir. Nesne çalışmalarının en bilinen örneği envanter formu doldurma çalışmalarıdır. Nesnenin incelendikten sonra nasıl belgeleneceğine ilişkin alıştırmaları içeren envanter çalışması yazılı olarak yapılabildiği gibi internet üzerinden de hazırlanabilir. Tek bir nesnede keşfedilecek birçok bileşen vardır, dolayısıyla katılımcılar açısından renkli ve eğlenceli bir çalışmadır (Veldhuizen,2017).

Ara-Bul/ İpucu Kâğıdı Çalışması/ Hazine Avı:

Öğretmen ya da müze eğitimcisi tarafından hazırlanan ve müze galerilerinde bulunan bir ya da birden fazla nesnenin fotoğraflarını içeren çalışma kâğıdı kullanılarak gerçekleştirilen öğrenme sürecidir. Bu kâğıtlarda ilgili nesneye ilişkin sorular yer alır. Bu sorular genel olarak nesneye ait kimlik bilgilerine ve katılımcının nesneye ilişkin duygu ve düşüncelerine yöneliktir. Kâğıtlar dağıtıldıktan sonra nesnelere kişi veya gruplar tarafından müze galerisinde aranıp bulunur ve kâğıtlardaki sorular yanıtlanır. Ara-bul çalışması boyunca müze uzmanından yardım istenebilir. Çalışmanın sonunda katılımcılar süreçte bilgi edindikleri nesneyi diğer katılımcılara anlatarak süreç değerlendirmesi yaparlar. Ara-bul çalışmalarının devam etkinliklerinde tarih şeridi ve harita üzerinde gösterme çalışmaları yapılabilmektedir. Bu çalışma, müzede sergide bulunan nesnelere tarih şeridi üzerine yerleştirilerek kronolojik olarak sıralanmasını ve ait oldukları dönemler göz önünde bulundurulmuş değerlendirilmelerini içerir. Bu çalışmada tek bir nesneyi bulmaya odaklanan çalışmalar yapılabileceği gibi, bu nesneye bağlı bir temayı, dönemi, tekniği, kişiyi, uygarlığı anlatmaya yönelik tasarımlar yapılabilir. Okul öncesi süreçlerde sadece fotoğraflardan yararlanarak ara - bul çalışmaları yapılabilmektedir (fotoğraf avı gibi).

Yöntem ve Teknikler



Anadolu Medeniyetleri Müzesi'nde Eğitim Etkinlikleri

Müzedeki Afiş ve Broşür Hazırlama:

Müze afişi çalışması, müzedeki bir nesneyi veya müzede seçilen herhangi bir temayı konu alan ve katılımcılar tarafından hazırlanır. Müze broşürü, müze hakkında kısa bilgiler vermek üzere elde taşınabilir boyutlarda tasarlanan görsel ve yazılı metinlerden oluşan bir kitapçıktır. Müze afişi ve broşür çalışması müze eğitimi sonrasındaki değerlendirme aşamasının önemli çıktıları arasında kabul edilir. Bu çalışma akıllı telefonlarla müze gezisi boyunca çekilen fotoğrafların bilgisayar ortamında bir araya getirilmesi biçiminde de gerçekleştirilebilmektedir (İlhan vd, 2011).

Yöntem ve Teknikler

Görsel Sanat Çalışmaları:

Müze eğitimi süreçlerinde en sık kullanılan görsel sanat çalışmaları arasında seramik, desen çalışmaları, pastel boya çalışmaları ve kolaj hazırlama çalışmaları öne çıkmaktadır. Hammaddesi kil olan ve elde ya da kalıpta biçimlendirilen veya fırınlanan her türlü eşyanın üretildiği seramik tekniğiyle, müzedeki nesnelerin birer kopyası seramik kalıpları ve kil vasıtasıyla yapılabilir. Kalın ve geniş dokulu kâğıtlara ya da renkli fon kartonlarına yağlı ya da kuru pastel boya kullanılarak müze nesnelerinin resimleri yapılabilir. Pastel boya kullanılarak müzede afiş-broşür hazırlama çalışmaları yapılabilir. Müzede atık malzemeler kullanarak müze nesnelerinin benzerlerinin yapılması da sıkça kullanılan bir görsel sanat çalışmasıdır (İlhan vd, 2011).



Mardin Müzesi'nde Eğitim Etkinlikleri

Yöntem ve Teknikler

Müze Bavulu Hazırlama:

Genellikle müze dışındaki izleyici topluluklarıyla buluşmak için müze tarafından tasarlanan küçük gezici sergi olarak tanımlanabilir. Müze koleksiyonundan çeşitli nesnelere, tıpkıbasım numuneleri, fotoğrafları ve tanıtım malzemelerini içermektedir. Öğretim programlarından hareketle ziyaret edilmesi planlanan müzenin türü ve koleksiyon içeriğinden hareketle eğitimci tarafından bir müze bavulu hazırlanabilir. Müze öncesi süreçte ziyaret edilecek müzenin fotoğrafları, koleksiyon içeriğine uyan bazı nesnelere vb. bir kutuya yerleştirilerek temsili bir müze bavulu oluşturulabilir ve müze öncesi süreçte sınıf içi eğitimde kullanılabilir.

Müze Atölye Çalışmaları:

Katılımcıların müze koleksiyonunda yer alan nesnelere hakkında derinlemesine deneyim kazanmalarının amaçlandığı yöntemdir. Bir sanat müzesinde herhangi bir sanat akımını temsil eden resim çalışmalarının yapılması, bir arkeoloji müzesinde eski yazı atölyelerinin uygulanması ya da bir bilim müzesinde bir deneyin gerçekleştirilmesi müze atölye çalışmalarına örnek verilebilir.

Fotoğraf, Çizim ve Film Çalışmaları:

Müze nesnelereyle bağlantılı olarak görsellerin ayrıntılı olarak incelenmesini içeren bir yöntemdir. Müze eğitimcisi, eğitim sırasında müzede nelerin görüldüğünü kavramaları amacıyla katılımcılardan müze alanındaki belirli nesnelere fotoğraflamalarını, çizimlerini ya da filme almalarını ister. Bu yöntemde sürece dayalı deneyim öne çıkar. Çizim malzemeleri, fotoğraf makinesi ya da video kamera gibi malzemeleri ve bu malzemeleri kullanma becerisi gerektirir. Katılımcılardan müzede en sevdikleri nesnenin resmini çizimlerini ya da fotoğrafını çekmelerini istenebilir. Bu nesneyle ilgili çekilen fotoğraflardan bir video hazırlanması gündeme gelebilir. Bu yöntemle katılımcıların gözlem becerileri geliştirilebilir. Hazırlanan çizim, fotoğraf ve film çalışmalarından sergiler hazırlanabilir (Veldhuizen, 2017).

Yöntem ve Teknikler

Hikâye Anlatma:

Müzedeki katılımcılar ile hikâyeler aracılığıyla bağ kurma çalışmalarıdır. Katılımcıların aktif oldukları müze eğitimi yöntemlerinden biri olarak kabul edilir. Hikâyeler aracılığıyla kültürel miras unsurlarına farklı anlamlar kazandırılabilir. Müze galerilerinde belli bir temaya odaklanan hikâyeler sesli biçimde okunabilir. Eğitimcinin müzede başlattığı bir hikâyeye katılımcılar tarafından hayal güçlerini kullanarak sürdürülebilir. Katılımcılar alt gruplara ayrılarak hikâyeye yarışmaları düzenlenebilir. Yaratıcı drama teknikleri kullanılarak bu hikâyeler ilgili galeride canlandırılabilir. Kültürel miras öğelerinin arka planındaki duygular ve hikâyeler ortaya çıkarılmak istendiğinde kullanılabilir. Hikâyeye oluşturma çalışmalarında çocuk kitabı yazarlarının yapıtları kullanılabilir. Hikâyeye çalışmalarınıyla ilgili olarak kütüphanelerle iş birliği yapılabilir (Veldhuizen, 2017).



Somut Olmayan Kültürel Miras Müzesi'nde Eğitim Etkinlikleri

Yöntem ve Teknikler

Röportaj:

Katılımcıların bir konuyu inceleyip araştırarak hazırladıkları ya da bir kimseye görüşme biçiminde sundukları ve başkalarının düşüncelerini iyi bir şekilde dinlemelerini amaçlayan bir yöntemdir. Katılımcılar bir konuda bilgi toplamak amacıyla müze uzmanlarıyla ya da başka izleyicilerle görüşmeler yapabilirler. Müze içinde röportaj genellikle gruplar halinde yapılır. Bir kent müzesinde eğitim etkinliğine katılan katılımcıların kent halkına kentteki değişimler ile ilgili ya da kent müzesinin işlevi hakkında sorular sormaları önemli bir örnektir. Bir müzeye ilişkin sürekli ve geçici sergi hakkında farklı yaş gruplarındaki ziyaretçilerden sergiyi değerlendirmelerinin istenmesi de örnek bir çalışma olabilir (Veldhuizen, 2017).



Ödemiş Müzesi'nde Eğitim Etkinlikleri

BÖLÜM 5

MÜZEDE TEKNOLOJİ KULLANIMI

Tüm alanlarda olduğu gibi müze alanında da dijitalleşme günümüzde neredeyse bir zorunluluk halini almıştır. Değişen dünyada, öğrenme ve bilgi edinim her geçen gün daha da dijital ortama kaymaktadır. Bir öğrenme merkezi olarak konumlanan müzelerde de öğrenme bir yandan somut koleksiyonlar üzerinden gerçekleşirken, bir yandan da tüm bu somut koleksiyonun anlaşılmasını kolaylaştıran ve anlaşılmanın da ötesinde öğrenmeye yeni bir boyut kazandıran bir deneyim haline gelmektedir.

Müzedeki teknoloji kullanımı, somut mekân ve eserlerin bir insanda yaratacağı duygu ve düşünceleri katmanlandırarak beş duyuyu harekete geçirmeye aracı olmaktadır.

Çağdaş Müzecilik çerçevesinde interaktif (etkileşimli) sergicilik anlayışı önemli bir gelişim göstermektedir. Teknoloji, insanların sanat ve müze deneyimlerini tamamen değiştirebilen ve zenginleştiren bir araçtır.

MÜZELERDE TEKNOLOJİ NEDEN GEREKLİDİR?

1. Dijital Odaklı Nesil: Müzeler için genç ve dijital odaklı nesile hitap etmek önemli bir zorunluluk haline gelmiştir. Dijital ortam ile sürekli etkileşim içinde olan bu nesilin müzeyi de benzer bir etkileşim üzerinden deneyimleyebilmesi, müze ile bağ kurmasını sağlar ve müzede öğrenmeyi kolaylaştırır.

2. Erişebilirlik Misyonu: Müzeyi herkese erişebilir kılmak müzenin başlıca misyonlarından biridir. Müzeye gelme ihtimali olmayan ya da özel gereksinimli ziyaretçi grupları için müzeye erişim imkânı sağlanması ancak teknolojinin avantajlarından faydalanarak mümkün olabilmektedir.

3. Eğitim Misyonu: Eğitim misyonu çerçevesinde sergileri tüm ziyaretçiler için daha anlaşılır kılmak ve bağlam temelli öğrenmeyi tetikleyecek unsurları deneyime eklemek gereklidir. Keşif yoluyla öğrenmeyi çeşitlendirmeye imkân sağlar.

4. Çoklu Anlatım İmkânı: Mevcut sergileri tek anlatımlılıktan çıkararak daha çeşitli, eğlenceli ve daha çok vakit geçirilebilen bir deneyim alanına dönüştürmek önem kazanmaktadır.

Teknoloji Kullanımı

MÜZEDE TEKNOLOJİ KULLANIMI

TEKNOLOJİK SİSTEMLER NE AMAÇ İLE KULLANILIR?

Günümüzde teknolojik sergileme sistemleri, müze sergilemelerinin önemli alanlarından birisi haline gelmiştir. Her ne kadar özünde bir serginin odak noktası içeriği olsa da, günümüzde teknolojik sistemler sergiyi destekleyici, anlatımı zenginleştirici ve/veya kolaylaştırıcı bir araç olarak müzede yer almalıdır. Kullanılan teknolojik sistemler aşağıdaki ögelere hizmet eder.

- İletişim
- Bilgi verme
- Katılımcılığı arttırma
- Deneyim kazandırma

Müze içi teknolojilerindeki en güncel örneklerden biri olan Cooper Hewitt Müzesi'ndeki kalem uygulamasını izlemek için aşağıdaki linki kullanınız:
<https://youtu.be/ejlvvwmTX8M>

Bu sistemlerin kullanım alanları:

- » Bir serginin sunduğu görsel içeriği zamansal ve mekansal açıdan özgürleştirir. Müzede alternatif bir hikâye anlatımı yaratmaya yarayabilir.
- » Eğitsel açıdan müzenin temas alanını genişletebilir. Bir obje ya da koleksiyon hakkında detaylandırma yaparak bilgiyi derinleştirmeye veya kültürel, tarihsel bağlamını sunarak geniş bir perspektifle ele alabilmeye olanak sağlayan bir araç olarak değerlendirilmelidir.
- » Müze, genellikle kısıtlı bilgi veren ya da küratör (sergi düzenleyici) tarafından ağır bir dille yazılmış olabilen metinleri daha gündelik bir dille farklı seviyelerdeki ziyaretçiye aktarma şansı yakalar.

Biliyor muydunuz?

- » İngiltere'de yapılan bir araştırmada, 2002 yılı itibariyle web siteleri üzerinden sanal müze ziyaretçilerinin sayısının müzeyi fiziksel olarak ziyaret eden kişi sayısını geçmiş olduğu ortaya çıkmıştır.

MÜZE TEKNOLOJİ SİSTEMLERİ

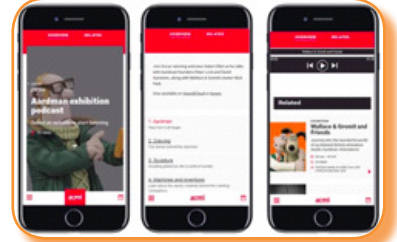
“Learning with Digital Technologies in Museums, Science Centers and Galleries” adlı inceleme raporunda da belirtildiği gibi müze bağlamında kullanılan teknolojiler iki temel alana ayrılır, müze içi ve online (müze dışı). **(Kullanım şeması için EK 1’e bakınız)**

MÜZE İÇİ

Sesli Rehber (Klasik): Müze içi teknolojilerinin ilk örneklerinden olan sesli rehber cihazları en yaygın kullanılan sistemlerdendir. Eserlerin yanında bulunan numaraların sesli rehber cihazına girilerek eser hakkında bilgilerin dinlenmesini sağlar. Kulaklık yardımıyla dinlenen bilgiler yalnızca sesli olarak ziyaretçiye aktarılır.



Sesli Rehber (Yeni Nesil): Yeni nesil sesli rehberler yalnızca sesli değil, video, metin ve HTML içerikleri de barındıran, konum bazlı ziyaretçiye algılayıp otomatik olarak başlayan bir teknolojiye sahiptir.



Günümüzde genellikle telefonlara da indirilebilen, uygulama tabanlı çalışan bu rehberler bir yandan çeşitlilik sunan içerikleri ile ziyaretçilerin deneyimini rahatlatırken, bir taraftan da müze için de ziyaretçi davranışlarını incelemek ve sunulan müze deneyimini geliştirmek adına faydalı veriler sağlamaktadır **(Örnek: SFMoMA yeni nesil sesli rehber <https://youtu.be/AJGKjjQ7PmQ>).**

SESLİ REHBERE ALTERNATİFLER

Whisper (Fısıltı) Sistemi: Genellikle kalabalık ziyaretçi gruplarına rehberlik eden kişilerin kullandığı bir sistemdir. Diğer ziyaretçileri rahatsız etmemek adına, rehber bir mikrofon aracılığı ile sesini yükseltmeksizin anlatırken, ziyaretçiler de rehberi kulaklıklarından dinler.



Teknoloji Sistemleri

Bilgi Yağmuru: Bir eserin yanına yaklaşıldığında aktive olan ve ziyaretçinin taktığı kulaklık aracılığıyla bilgiyi edinebildiği sistem.

Sanal Asistanlar: Eserin yanında sabit bir ekran üzerinden ziyaretçinin eserin önüne geldiği anda aktive olan ve eser hakkında bilgi veren sistem.

Yüksek Çözünürlüklü Dokunmatik Ekran ve Kiosklar: Anlatıma yardımcı olması amacıyla etkileşimli uygulamalara yer verilir. Müzede ziyaretçiler nesnelere ilgili daha detaylı bilgilere kiosklar yardımıyla ulaşabilmektedir.



Beacon: Sesli Rehber ve dokunmatik ekranlara alternatif olarak müzelerin verimli bir biçimde yararlandıkları bir teknolojidir. Ziyaretçilerin müze içindeki konumlarına göre içerik sağlar. Müze içi rota belirlemeye, alternatif sergi anlatımı yaratarak ziyaretçilere aynı sergide birden fazla hikâye anlatmaya olanak sağlar. Ziyaretçinin yeni bir gözle sergiyi gezmesine yardımcı olur. Ziyaretçilerin akıllı telefonları ile etkileşime geçerek bir uygulama üzerinden aktive olan içerik ve bildirimlerden oluşur. Bilgiler ziyaretçinin akıllı telefonunda belirir

(Örnek: Krakow MOC AK beacon08 <https://youtu.be/s0QpfG0rp8>).

Video/Projeksiyon Mapping: Ziyaretçinin hareketiyle aktive olan, bir yüzeyin bir kısmına ya da tamamına yansıtılan projeksiyonlu görüntü ve ses sistemi.



Gaziantep Zeugma Mozaik Müzesi

Teknoloji Sistemleri

MÜZEDE TEKNOLOJİ KULLANIMI



Gaziantep Zeugma Mozaik Müzesi



Gaziantep Zeugma Mozaik Müzesi

Teknoloji Sistemleri



Biliyor muydunuz?

Tokyo'daki Borderless Müzesi 2018'de dünyadaki ilk dijital sanat müzesi olarak somut bir koleksiyon barındırmadan açılmıştır.



Hologram: Bir görüntüyü çıplak gözle üç boyutlu olarak görülebilecek şekilde yansıtan teknolojiye hologram denir.

AR (Augmented Reality - Arttırılmış Gerçeklik):

Hologramdan çok daha kapsamlı kullanılan bir teknolojidir. Gerçek dünyadaki çevrenin ve içindekilerin, bilgisayar tarafından üretilen; ses, görüntü, grafik ve GPS verileriyle zenginleştirilerek meydana getirilen canlı veya dolaylı fiziksel görünümüdür. Bu kavram kısaca gerçekliğin bilgisayar tarafından değiştirilmesi ve arttırılmasıdır.



ONLINE - MÜZE DIŐI

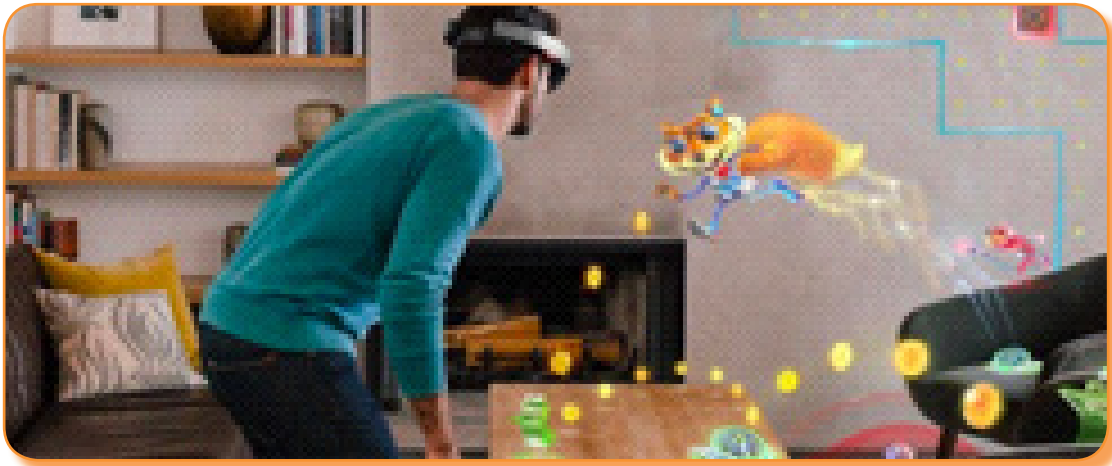
VR (Virtual Reality - Sanal Gerçeklik): Bireylerin orada olma hissini yaşatan bilgisayar kaynaklı, üç boyutlu ortamlar için kullanılan sistemdir. Kullanıcılar kasklı ekran, VR gözlükleri ve benzeri araçlarla sanal ortama dahil olurlar. Müzeye gelme ihtimali olmayan kişiler için internet aracılığıyla bu teknolojiden yararlanarak müze içeriğini erişilebilir kılmak amacıyla kullanılmaktadır.



Sanal Tur: Bir mekânın ya da müzenin, ileri düzey fotoğrafçılık tekniği kullanılarak üretilen fotoğraflarının, özel programlar aracılığı ile birleştirilip internet ortamına aktarılmasıdır. Not: Kullanılacak bilgisayarda Flash Player programı bulunması gerekmektedir.

Sanal Müze: Sanal müzeler, değişik medya kullanımlarıyla hazırlanmış nesnelere ve bunlara ait bilgileri barındıran, dünya çapında erişimini olanaklı kılmak amacıyla fiziksel anlamda bir mekâna ihtiyaç duymayan, somut koleksiyonu olmayan müzelerdir.

MR (Mixed Reality - Karma Gerçeklik): Hem sanal hem artırılmış gerçeklik deneyimini bir arada sunan sistemdir.



Teknoloji Sistemleri

Biliyor muydunuz?

- » Bugünlerde somut koleksiyonu olmayan müzeler de oluşturulmaktadır.
- » Hollanda resim sanatından 74 eser ve mekân kurgusu ile The Kremer Museum 2017'de halkın kullanımına sunulmuştur.



(<http://www.thekremercollection.com/the-kremer-museum/>)

SANAL ORTAMDA MÜZE ÖRNEKLERİ

Türkiye’de 2019 itibariyle 65’in üzerinde müze ve ören yeri için sanal tur uygulaması bulunmaktadır. Google Arts and Culture üzerinden ise 8 müzenin koleksiyonlarına ulaşmak mümkündür.

Türkiye’de Sanal Tur Yapılabilecek Müzelerden Örnekler

Anadolu Medeniyetleri Müzesi	Isparta Müzesi
Ankara Resim ve Heykel Müzesi	Kapadokya Açık Hava Müzesi
Antalya Müzesi	Konya Mevlâna Müzesi
Ayasofya	Mardin Müzesi
Bodrum Sualtı Arkeoloji Müzesi	Mersin Anamur Müzesi
Burdur Arkeoloji Müzesi	Uşak Arkeoloji Müzesi
Edirne Arkeoloji ve Etnografya Müzesi	Uşak Atatürk ve Etnografya Müzesi
Ertuğrul Gazi Müzesi - Bilecik	

ICOM (Uluslararası Müzeler Konseyi) Türkiye’nin web sitesinden alınmıştır.
(<https://icomturkey.org/tr/sanal-m%C3%BCzeler>)

3D Müzeler

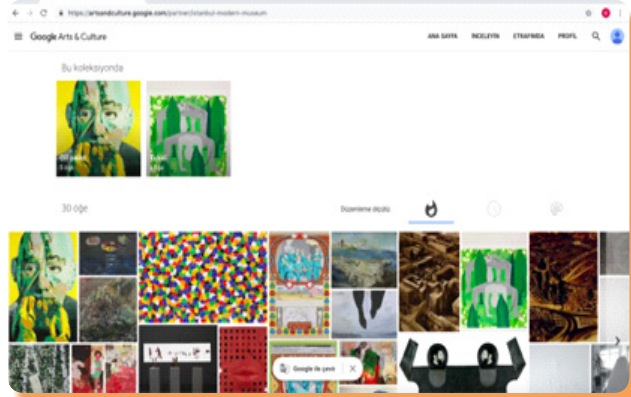
Ayasofya Müzesi	Amasya Şehzadeler Müzesi
İstanbul Panorama 1453 Müzesi	İstanbul Rahmi Koç Müzesi
Kocaeli Denizaltı Müzesi	İstanbul Galata Mevlevihanesi
Konya Mevlâna Müzesi	İstanbul Kariye Müzesi
Ankara Eski Meclis Binası	Edirne Sağlık Müzesi
İstanbul Arkeoloji Müzeleri- Çinili Köşk	Maket Amasya Müzesi
Amasya Bimarhane	Bursa Türk İslam Eserleri Müzesi
Aydın Yörük Ali Müzesi	İznik Müzesi

Bu liste (<http://www.3dmekanlar.com/>) web sitesinden alınmıştır.

Sanal Ortamda Müze Örnekleri

Google Arts and Culture

Salt
Borusan Contemporary
Masumiyet Müzesi
İstanbul Modern
Rezan Has Müzesi
Pera Müzesi
SSM (Sakıp Sabancı Müzesi)
Elgiz Müzesi



Google Arts and Culture üzerinden İstanbul'daki çeşitli özel müzelerin koleksiyonlarına erişim mümkündür. **Bu liste (<https://artsandculture.google.com/search?q=turkey>) sitesinden alınmıştır.**

Müze İçi Teknoloji Sistemlerinin Kullanımına Örnek Teşkil Eden Müzeler




Bu liste <https://www.reo-tek.com/t-muze-sergi> sitesinden alınmıştır.

Urfa Kent Müzesi
Kaman - Kalehöyük Arkeoloji Müzesi
Afrodiasias Müzesi
Osmanlı Arşivleri Müzesi
Gordion Müzesi
Antalya Arkeoloji Müzesi
Samsun Kent Tarihi Müzesi
Alanya Arkeoloji Müzesi
Ankara Etnografya Müzesi
Ankara Devlet Heykel ve Resim Müzesi
Çorum Arkeoloji Müzesi
Burdur Arkeoloji Müzesi
Gaziantep Zeugma Müzesi
Maraş Arkeoloji Müzesi
Eskişehir Arkeoloji Müzesi
Ankara MTA Müzesi

SINIF İÇİNDE TEKNOLOJİ KULLANIMI

Müze deneyimine katkıda bulunacak olan dijital teknolojiler sınıfta, müzeye gitmeden önce ön hazırlığa ve müze ziyareti sonrası pekiştirme sürecine destek olarak kullanılabilir. Bunlar aşağıdaki gibidir:

Müze Web Siteleri: Müzelerin web sitelerinde müze koleksiyonlarına dair bilgilerin yanı sıra öğretmenlere rehberlik edecek metinler, soru-cevaplar, etkinlik önerileri, pdf formatında etkinlik tasarımları ve öğrenciler için tasarlanmış oyunlar bulunabilmektedir.



Terazi
20. yüzyıl

Dörtgen platform üzerinde yükselen terazinin kefeleri, terazi koluna metal askılarla bağlıdır. Terazi kolunun merkezinde bir hilal vardır. Kolun birinde, "No 174"; diğerinde "10 kg" yazısı ile 4 damga görülür. Her iki kefedede, ortada "FENER / No 97529" yazısı ile beşer damga yer alır.

Sorular

1. Terazi nedir?
2. Günümüzde bu tür teraziler kullanılıyor mu? Aradaki fark hakkında sohbet edin.
3. Nasıl kullanılır?
4. Terazi neyin sembolüdür?

Cevaplar

1. Bir cismin üzerindeki yerçekimi etkisinden yararlanarak, o cismin kütlesinin belirlenmesinde kullanılan bir ölçüm cihazı.
2. Elektronik teraziler kullanılıyor.
3. Ağırlık belirlemede kullanılan bir alet olarak terazi, denge prensibi ile çalışır. Ağırlığından emin olunan kütleler bir tarafa, ölçülecek cisim ise bir tarafa konularak dengeye gelmesi sağlanır. Bu işleme ise tartma denir.
4. Terazi denge ve adaletin de sembolü olarak kullanılır.

(Örnek: Pera Müzesi web sitesi kaynakları <https://www.peramuzesi.org.tr/Images/pdf/ogretmen-kitapcik/anadoluagirlilik2019.pdf>)

Bu kaynaklar için yalnızca Türkiye'deki değil, tüm dünyadaki müzelerin web sitelerine başvurmak mümkündür. Bilginin evrenselliği göz önüne alındığında ortak kültürel miras konularında çok zengin içerikler mevcuttur.

Sınıf İçi Teknoloji Kullanımı

Örnekler:

ABD'de bulunan MET'in (The Metropolitan Museum of Art) Eski Yakın Doğu (Antik Mezopotamya) Seksiyonu için hazırladığı öğretmen rehber kitapçığı: https://www.metmuseum.org/learn/educators/lesson-plans/-/media/files/learn/for-educators/learning-resources/mma_ancientneareastart_tg.pdf

İngiltere'de bulunan Tate Müzesi'nin Çağdaş Sanat bağlamında ele aldığı bir sergi için hazırladığı öğretmen rehber kitapçığı, sınıfta gerçekleşecek sergiye paralel etkinlikler için çeşitli online kaynaklar da önermektedir:

<https://www.tate.org.uk/download/file/fid/109754>

E Kataloglar: E-kataloglar, müzede sergilenen eserlerin dijital kataloğudur. Müzelerin web sitelerinde bulunabileceği gibi ortak kullanıma açık platformlarda da (Google Arts and Culture gibi) bulunabilir. E-kataloglar, eserlerin görsellerini, künyelerini ve üzerine okuma yapmak isteyenler için çeşitli kaynak önerileri sunar.

Sanal Turlar: Sanal turlar müze gezme imkânı olmayan ya da başka müze örneklerini incelemek isteyen okul gruplarının faydalanacağı bir kaynaktır. İnternet ortamında, öğretmen ve öğrenciler farklı türlerde müzelerin koleksiyonlarını inceleme fırsatı bulabilirler.

YouTube ve Vimeo Gibi Video İçerikleri Sunan Kaynaklar: Bu tür platformlar üzerinden öğretmenler müze eğitimini ve müze içeriklerini destekleyen ek kaynaklar bulabilir, kavramların görselleşmesi kolaylaşır, böylelikle öğrenme katmanlanır.

İnternet Ortamında Anahtar Kelimeleri Araştırma: Müze deneyimi öncesinde, sınıf içi anlatım ve uygulamalarına başlamadan önce, öğretmenler, öğrencilerine, evde araştırma yapabilmeleri için anahtar kelimeler verir. Öğrenciler, bu yöntemle sınıfta duyacakları kavramlar hakkında ön bilgi edinmiş olur. Bu uygulamayla, öğrencilerin sınıf içi katılım oranları artar.

Okulun Dijital Platformunda Uygulanan Online Etkinlikler: Öğretmen, sınıf içinde öğrencileriyle birlikte müzelerin web sitelerinde bulunan oyunları oynar, alıştırmaları uygular, öğrencilerine online etkinlik önerileri sunar.

Online Sunumlar: Öğrenciler evde yaptıkları araştırmayı online sunumlara dönüştürür. Sunumlar, sınıf içinde öğrenciler tarafından sunulur.

BÖLÜM 6

MÜZELERDE ÖLÇME ve DEĞERLENDİRME ETKİNLİKLERİ

En temel anlamıyla eğitim bireyin davranışlarında kendi yaşantısı yoluyla kasıtlı olarak istendik değişme meydana getirme süreci olarak tanımlanabilir (Ertürk, 1974). Bu süreçte rol oynayan etmenlerden birisi de eğitimin gerçekleştiği fiziksel ortamdır. Öğretim yaygın olarak okullarda gerçekleştirilmektedir. Okul kısaca öğrencilere önceden tasarlanmış eğitsel amaçlara ulaşmak için gereken davranışı planlı bir süreç içinde ve belli bir sürede kazandıran kurum olarak tanımlanabilir (Başaran, 2008).

Derslik dışı öğretim etkinliklerini en etkin gerçekleştirebileceği ortamlardan bir tanesi de müzelerdir. 18 ve 19. Yüzyıl süresince özellikle İngiltere ve Amerika Birleşik Devletleri'nde bazı müzelerde eğitim etkinliklerine yer verilmiş ancak sistematik anlamda müzelerin eğitim ortamı olarak kullanılması 20. Yüzyılın ikinci yarısında gerçekleştirilmiştir (Adams, 1989). Türkiye'de ise müzelerin eğitim amaçlı kullanımına ilişkin 1920'li yıllarda bazı çalışmalar başlamış 1926 yılındaki ilköğretim Programında müze ve eski eserlerin öğretimde kullanımının önemi vurgulanmıştır. 1980'li yılların sonunda ise okul müzelerine ilişkin yönerge yayınlanmış ve müzede eğitimin önemi Millî Eğitimin Şûralarında vurgulanmıştır (Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı, 2015). Öğretim sürecinin en önemli unsurlarından birisi de ölçme ve değerlendirme etkinlikleridir. Müzelerin eğitim ortamı olarak kullanıldığı durumlarda da ölçme ve değerlendirme etkinliklerinin sistematik ve planlı bir şekilde gerçekleştirilmesi gerekmektedir.

Müzelerde Ölçme ve Değerlendirme Uygulamalarının Genel Yapısı

Öğrenci başarısı hakkında doğru belirlemeler yapmak eğitim-öğretim sürecinde önemli bir yer tutar. Nitelikli bir ölçme ve değerlendirme öğretimin yadsınamaz bir tamamlayıcısı ve besleyicisidir. Müzelerin eğitim ortamı olarak kullanıldığı durumlarda da öğretmen ve sorumlu müze çalışanları tarafından bazı ölçme ve değerlendirme etkinliklerinin gerçekleştirilmesi sürecin önemli bir tamamlayıcısı olacaktır. Ancak müzelerde gerçekleştirilecek ölçme ve değerlendirme etkinlikleri doğal olarak okullarda gerçekleştirilenlerden belli boyutlarda farklılaşacaktır.

Ölçme ve Değerlendirme Etkinlikleri

MÜZELERDE ÖLÇME ve DEĞERLENDİRME ETKİNLİKLERİ

Müzeler okullar gibi özel olarak öğrenme için tasarlanmış ortamlar değildir. Öğrencilerin oturmaları için sıralar, tahta, projeksiyon vb. öğrenmeyi kolaylaştırabilecek ekipmanlar her zaman bulunmamaktadır. Müzeler okullar gibi özel olarak öğrenme için tasarlanmış ortamlar değildir. Öğrencilerin oturmaları için sıralar, tahta, projeksiyon vb. öğrenmeyi kolaylaştırabilecek ekipmanlar her zaman bulunmamaktadır. Bu bağlamda müzelerde öğretim ve dolayısı ile ölçme ve değerlendirme etkinliklerini gerçekleştirmek okullarinkinden bazı farklılıklar içerecektir. Bu farklılıkların en temelinde ise müzelerde yapılacak- ölçme ve değerlendirme; etkinliklerinin dayandığı felsefe yer almaktadır. Çünkü müzelerde okullarda olduğu gibi öğrencinin başarılı veya başarısız olması söz konusu olmamakla birlikte temel amaç öğrenmeye katkı sağlamaktır. Bu kısımda müzelerde gerçekleştirilebilecek ölçme ve değerlendirme etkinliklerinin temel felsefesi başlıklar halinde özetlenecektir.



Aydın Arkeoloji Müzesi'nde Eğitim Etkinlikleri

Yargılayıcı Değil Yol Gösterici Olması: Değerlendirme etkinliklerinin temel amacı öğrencileri başarı düzeyleri bağlamında sınıflamak, sıralamak veya yargılamak değil, öğrencilerin öğrenme eksikliklerini belirlemek, onlara etkin geri bildirim sağlamak ve öğretim sürecinin gidişatına yön vermektir. Bu bağlamda yapılan ölçme ve değerlendirme etkinliklerinin öğretim sürecini beslemesi ve öğrenci gelişimine katkı sağlaması esastır. Bu yolla başarısız olma/ geçme-kalma kaygısı uyandırmadan öğrencilerin yaparak ve yaşayarak öğrenmelerine ve öğrenmelerinin değerlendirilmesine olanak tanımaktadır.

Sürece Odaklı Olması: Yapılacak olan değerlendirme etkinlikleri sonucun yanı sıra öğrencilerin müze eğitimi sürecindeki gelişim aşamalarına da odaklanmaktadır. Öğrenci gelişimi müze öncesinde, müzede ve müze sonrasında çeşitli tekniklerle gözlenmekte ve izlenmektedir. Burada temel amaç eğitim öncesi, sırası ve sonrasında öğrenciyi iyi tanıyıp gelişimine katkı sağlamaktır.

Üst Düzey Zihinsel Süreçlere ve Yaşam Becerilerine Odaklanması: Müzelerin eğitim ortamı olarak kullanıldığı durumlarda performans ve gerçek yaşam durumlarına dayalı değerlendirme etkinlikleri gerçekleştirilmektedir. Bu değerlendirme etkinlikleri öğrencinin öğrendiği bilgiyi ya da beceriyi olduğu gibi kullanmasından öte yaratıcı düşünme, problem çözme, karar verme gibi üst düzey zihinsel süreçleri gerçek yaşamda ya da gerçek yaşama benzer durumlarda kullanmasını gerektirmektedir. Bu durum öğrencilerin yaşam becerilerinin gelişimine ve öğrendiklerini yaşama daha kolay aktarmalarına katkı getirmektedir.

Velileri ve Öğrencileri Değerlendirme Sürecine Dâhil Etmesi: Çağdaş bir eğitim sistemi öğretmen, öğrenci ve veli üçlüsünü en uygun düzeyde bir araya getiren ve etkileşimini üst seviyelere çıkararak bir yapıyı gerektirmektedir. Bu nedenle gerekli olduğu zamanlarda öğrenciler ve veliler de değerlendirme sürecine katılacak belirlemeler yapacak ve eğitimin daha nitelikli olması için katkı sağlayacaktır.

Ölçme ve Değerlendirme Etkinlikleri

Okul Öğrenmeleri ile İlişkili Olması: Millî eğitim programlarında yer alan ve keşif alanları ile ilişkili olan kazanımlar da yapılan değerlendirme etkinlikleri ile gözlenmektedir. Bu durum hem yaşam durumları hem de okul öğrenmeleri ile ilişkin değerlendirmeler yapılmasına olanak tanımaktadır.

Yukarıda bahsedilen unsurlar müzelerin eğitim ortamı olarak kullanıldığı durumlarda ölçme ve değerlendirme etkinlikleri gerçekleştirilirken göz önünde bulundurulmalıdır. Uygulamaya dönük örneklerin paylaşıldığı ileriki bölümlerde bu ilkelere tekrar vurgu yapılarak sizlere hatırlatılacaktır.

Bir sonraki bölümde ölçme ve değerlendirmeye yönelik temel kavramlar sunulacaktır.

Müzelerde Ölçme ve Değerlendirme Uygulamalarının Gerçekleştirildiği Durumlar

Müzeler bir eğitim ortamı olarak kullanılmasa bile müze çalışanlarının gerçekleştirebilecekleri ölçme ve değerlendirme etkinlikleri vardır. Müzelerde eğitim amacı taşımayan ölçme ve değerlendirme uygulamaları da gerçekleştirilir. Bu boyut özellikle ziyaretçi profilinin, ziyaretçilerin memnuniyet düzeylerinin, ilgilerinin, beklentilerinin vb. belirlenmesi için anket geliştirip uygulama sürecini kapsar.

Ayrıca müze çalışanların iş performansını ve işe başvuru sürecindeki aday müze çalışanlarının işe uygunluğunu değerlendirmek için de ölçme ve değerlendirme etkinlikleri gerçekleştirilebilir. Ancak bölümün amacı müzelerin eğitim ortamı olarak kullanıldığı durumlardaki ölçme ve değerlendirme etkinlikleridir.

Eğitim amaçlı gerçekleştirilen ölçme ve değerlendirme etkinlikleri ise müzelerde eğitim uzmanının olup olmadığı durumlara göre değişkenlik gösterebilir. Bir öğretmen öğrencileri ile eğitim amacıyla bir müzeyi ziyaret etmek istediği zaman müzedeki eğitim uzmanları ile işbirliği içerisinde çalışması gerekmektedir.

Eğitim Amaçlı Gerçekleştirilen Ölçme ve Değerlendirme Uygulamaları

Müzedede gerçekleştirilecek eğitim etkinlikleri bağlamında ölçme ve değerlendirme boyutunun planlı bir şekilde gerçekleştirilmesi büyük önem taşır. Eğer müzede eğitim konusunda uzman çalışanlar var ise öğretim sürecinin diğer aşamaları gibi ölçme ve değerlendirme uygulamaları da oldukça planlı bir yapı içerir. Öğretim etkinliklerinde olduğu gibi ölçme ve değerlendirme etkinliklerinin de müze öncesi, müzede ve müze sonrası olmak üzere üç aşamada gerçekleştirilmesi uygun olacaktır. Bu kısımlar Doğan (2017)'de yer alan açıklamalar dikkate alınarak özetlenmiştir.

Aşama 1: Müze Öncesi

- **Öğretmen müze eğitmeni ile bağlantı kurup eğitimde ele alınacak konu ve zihinsel süreçler (yaratıcılık, eleştirel düşünme vb.) hakkında belirlemeler yapması**

Bu süreç gerçekleştirilecek ölçme ve değerlendirme etkinliklerinin hangi becerilere odaklı olacağına belirlenmesine katkı sağlar. Ölçülmesi amaçlanan bilişsel özelliklerin üst düzey zihinsel süreçlere odaklı olması istenir bir durumdur. Ayrıca ölçülecek özelliklerin okul öğrenmeleri ile de ilişkili olması gerekmektedir. Bu aşamada öğretmen müzeyi ziyaret edip öğretim ve değerlendirme etkinliklerinin nasıl gerçekleştirilebileceğine ilişkin planlamalar yapmalıdır.

- **Öğretmenin, öğrencilerin hazırbulunuşluklarını belirlemeye yönelik ölçme-değerlendirme uygulamaları yapması**

Planlanan öğretim etkinliği çerçevesinde öğrencilerin ön bilgilerine ilişkin belirlemelerin yapılması önemli bir boyuttur. Öğretmen bu veriye müfredat gereği daha önceden yapmış olduğu sınav sonuçlarına dayalı olarak ulaşabileceği gibi müze gezisine yönelik yeni bir ölçme ve değerlendirme etkinliği de tasarlayabilir. Ancak bu aşamada öğrencide kaygı uyandırabilecek geleneksel kâğıt kalem testlerinin kullanılmaması yerinde olacaktır. Bu süreçte öğretmen bu etkinlikleri çeşitli nedenler ile gerçekleştiremezse sınıf içerisinde öğrencilere sözel olarak soracağı sorular ile birtakım belirlemeler yapması uygun olacaktır. Bu yolla öğretmenin sınıfın hazırbulunuşluk düzeyine ilişkin bir genel fikre sahip olması beklenir. Ayrıca öğretmenin bu süreçte öğrencilerinin müzede gerçekleştirilecek etkinliğe ilişkin beklenti ve önerilerini sorması yerinde olabilir.

Ölçme ve Değerlendirme Etkinlikleri



Aydın Müzesi'nde Eğitim Etkinlikleri

Aşama 2: Müzede

- Öğretim etkinliği devam ederken bazı ölçme ve değerlendirme etkinlikleri gerçekleştirilmesi

Bu süreçte müzedeki eğitim uzmanı hem öğretim hem de ölçme ve değerlendirme etkinlikleri sürecinde öğretmene yardımcı olacaktır. Eğitim uzmanı müzede eğitim konusunda uzmanlaşmış ise öğretim sürecine yönelik asıl sorumluluğu üstlenmesi ve öğretmenin daha pasif bir rolde kalarak eğitim uzmanına yardımcı olması daha yerinde olacaktır. Bu aşamada gerçekleştirilecek değerlendirme etkinliklerinin öğretim etkinlikleri ile iç içe olması gerekmektedir. Başka bir ifade ile gerçekleştirilen etkinlik hem öğretim hem de ölçme ve değerlendirme boyutlarını içerisinde barındırmalıdır. Müze gezisi sürecinde bir takım kâğıt kalem testlerinin kullanılması müzelerde gerçekleştirilecek ölçme ve değerlendirme etkinliklerinin temel felsefesine aykırı olmakla beraber pratik olarak uygulanması da mümkün değildir. Bu nedenle öğretim etkinlikleri ile bütünleşmiş performansa dayalı uygulamaların yapılması gerekmektedir.

- **Gözleme dayalı belirlemelerin yapılması**

Bu aşamada öğretmen veya eğitim uzmanı gözlemlerine dayalı olarak bir takım belirlemeler yapabilecektir. Tabii ki de her öğrenciyi her zaman gözlemlemek ve bir takım formları doldurmak olanaklı değildir. Bu noktada her öğrenci bireysel olarak bir etkinlik yaptığı durumlarda gözlemlerin yapılması daha uygun olacaktır. Bu süreçte dikkat edilmesi gereken önemli boyutlardan başında ölçme ve değerlendirme sürecini formlara ve kâğıtlara boğmamak gelmelidir. Öğretmen gözlemlerini yaparken bazı formlardan faydalanabilir veya bir gözlem formu kullanmadan yapılandırılmamış bir biçimde not edebilir. Burada önemli olan nokta öğretim sürecine ilişkin genel bir fikir sahibi olmak ve belli özellikleri bakımından ön plana çıkan öğrencileri belirlemektir.

- **Diğer paydaşların değerlendirme sürecinde dahil edilmesi**

Müzedeki gerçekleştirilen ölçme ve değerlendirme etkinliklerinde tek paydaş öğretmen veya müzede çalışan eğitim uzmanı değildir. Öğrenciler ve uygun olduğu durumlarda veliler de değerlendirme sürecine dahil olabilir. Özellikle öğretim sürecinde öğrencilerin bireysel bir etkinlik gerçekleştirmediği durumlarda öğretmenin tüm öğrencileri gözlemlemesi ve değerlendirmesi olanaklı değildir. Bu aşamada diğer paydaşların sürece dahil olması gereklidir. Örneğin küçük yaş grupları için veliler de eğitim etkinliğine katılabilir ve her veli kendi çocuğuna ilişkin bazı gözlemler yapıp gerekli formları doldurabilir. Bu noktada öznel değerlendirmelerin yapılması doğal olarak söz konusu olabilir. Ancak burada amaç veliyi değerlendirme sürecine dahil etmektir. Zamanla veliler değerlendirmelerinde objektifliği yakalayacaktır. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri ise gerçekleştirilebilecek bir diğer etkinliktir. Öz değerlendirme, öğrencilerin öğrenme sürecinde gerçekleştirdikleri çalışmalarını öğretmen ya da öğrenciler tarafından belirlenmiş ölçütler doğrultusunda değerlendirmelerini ve öğrenmeleri hakkında kendi kararlarını vermelerini içerir (Noonan ve Randy, 2005; Ross, 2006). Öğrenciler bu sayede güçlü ve zayıf yönlerini fark edebilmekte, kendileri hakkında bakış açısı geliştirebilmektedirler (Teh, 2006). Önemli olan öğrencinin değerlendirme sürecine katılmasının sağlanması ve kendi güçlü ve zayıf yönlerini görebilmeleri için onlara fırsat vermektir.

Ölçme ve Değerlendirme Etkinlikleri



Rahmi M. Koç Müzesi'nde Eğitim Etkinlikleri

Aşama 3: Müze Sonrası

- Müze etkinliği sonrasında ölçme ve değerlendirme uygulamalarının ve paydaşlarla paylaşımların gerçekleştirilmesi.

Müze sonrası aşamasında ise müze eğitimi tamamlandıktan sonra öğretmen yapılan eğitimin etkinliğine ilişkin ölçme - değerlendirme uygulamalarını gerçekleştirir. Ancak bu süreç içerisinde müzede eğitim uzmanının öğretmenle bağlantı içerisinde olması önemlidir. Yapılacak görüşmeler ile gerçekleştirilen eğitimin eksik ve güçlü yanları tartışılmalı ve bir sonraki eğitim için planlamalar yapılmalıdır. Müzede eğitim uzmanı veli ile de bağlantı içinde olup sürece ilişkin görüşlerini almalı ve velileri yapılan ve yapılacak eğitimler hakkında bilgilendirmelidir. Müze sonrasında sürecin asıl sorumlusu öğretmendir. Öğretmen bu aşamada öğrencilere müzede gerçekleştirilen eğitimin içeriğine yönelik araştırmaya dayalı veya sınırlandırılmış performans görevleri verebilir. Ancak alt düzey zihinsel süreçleri ölçmeyi amaçlayan geleneksel kâğıt kalem testlerini kullanması uygun olmayacaktır.

- Müze öncesinde, müzede ve müze sonrasında gerçekleştirilebilecek ölçme ve değerlendirme etkinlikleri **Çizelge 1**'de sunulmuştur.

Aşağıda belirtilen çizelgede görüldüğü gibi müze öncesinde gerçekleştirilen ölçme ve değerlendirme etkinliklerinin temel amacı öğrencilerin hazır bulunuşluk düzeylerini belirleme ve müze etkinliklerine yönelik güdülerini artırmaktadır. Bu bağlamda müze öncesinde gerçekleştirilecek ölçme ve değerlendirme etkinliğinin öğrencilerin ilgisini çekecek ve yapılacak eğitime yönelik güdülerini artıracak bir yapıda tasarlanması önem taşımaktadır. Doğan (2017) Müzelerde gerçekleştirilecek ölçme ve değerlendirme uygulamalarına yönelik önemli boyutları aşağıdaki gibi özetlemiştir.

Ölçme ve Değerlendirme Etkinlikleri

MÜZELERDE ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME ETKİNLİKLERİ

	Ölçme ve Değerlendirme Etkinliğinin Amacı	Kullanılabilecek Ölçme Araçları	Değerlendirmeye Katılabilecek Paydaşlar	Sorumlu Paydaş
Müze Öncesi	<p>Öğrencinin hazır bulunuşluk düzeyini belirlemek.</p> <p>Öğrencinin ilgi ve motivasyonunu artırmak.</p>	<p>Araştırmaya dayalı ve sınırlandırılmış performans görevleri.</p> <p>Müfredat gereği daha önceden uygulanan sınavlardan elde edilen veriler.</p>	<p>Öğretmen</p> <p>Öğrenci</p>	<p>Öğretmen</p>
Müze	<p>Eğitim etkinliği sürecinde öğrencinin bilişsel, duyuşsal ve devinimsel gelişimine yönelik belirlemeler yapmak.</p>	<p>Öğretim ve değerlendirmenin içi içe olduğu performansa dayalı etkinlikler, dereceli puanlama anahtarları, kontrol listeleri, öz, akran değerlendirme formları</p>	<p>Müze Eğitim Uzmanı</p> <p>Öğretmen</p> <p>Öğrenci</p> <p>Veli</p>	<p>Müze Eğitim Uzmanı (Eğer müzede bir eğitim uzmanı yoksa öğretmen)</p>
Müze Sonrası	<p>Etkinlik sonucunda öğrencide meydana gelen bilişsel, duyuşsal ve devinimsel davranış değişikliklerine ilişkin belirlemeler yapmak.</p>	<p>Araştırmaya dayalı / sınırlandırılmış performans görevleri,</p> <p>Günlükler, öz-akran değerlendirme formları</p>	<p>Öğretmen</p> <p>Öğrenci</p>	<p>Öğretmen</p>

Çizelge 1: Müzelerde Gerçekleştirilebilecek Ölçme ve Değerlendirme Etkinlikleri (Doğan,2017)

Ölçme ve Değerlendirme Etkinlikleri

“Müzelerde gerçekleştirilecek öğretim etkinliği bağlamında ölçme ve değerlendirme etkinliklerinin planlı ve programlı bir şekilde uygulanması önemlidir. Bu süreç okullarda yaygın olarak gerçekleştirilen düzey belirlemeye dayalı değerlendirme (summative assessment) etkinliklerinden farklılaşmaktadır. Bunun farklılığın temelinde ölçme ve değerlendirme etkinliklerinin dayandığı temel ilkeler yatmaktadır. Bu nedenle müzelerin eğitim amaçlı kullanıldığı durumlarda ölçme ve değerlendirme etkinlikleri öğrencileri yargılamadan uzak, süreç ve sonuçtaki öğrenci gelişimini izleyen, sürece öğrenciler ve veliler dahil tüm paydaşları dahil deden, okul öğrenmeleri ile ilişkili ve üst düzey zihinsel süreçlere odaklı bir yapıya sahip olmalıdır.

Müzelerde gerçekleştirilen öğretim etkinliklerinde olduğu gibi ölçme ve değerlendirme uygulamaları da müze öncesi, müzede ve müze sonrası olmak üzere üç aşamada gerçekleştirilir.

- » Müze öncesi aşamada temel amaç öğrencilerin hazır bulunuşluk düzeylerini belirlemek ve yapılacak olan müze gezisine yönelik motivasyonlarını artırmaktır.
- » Müzede aşamasında öğretim etkinliğinin bir parçası olarak ölçme ve değerlendirme uygulamaları gerçekleştirilir.
- » Müze sonrası aşamasında ise öğretmen okulda süreci tamamlayıcı nitelikte bir ölçme ve değerlendirme etkinliği gerçekleştirir.

Tüm bu süreçlerde öğretmenler ve müze eğitim uzmanları sınırlandırılmış/araştırmaya dayalı performans görevleri, dereceli puanlama anahtarları, dereceleme ölçekleri, kontrol listeleri, portfolyolar gibi pek çok ölçme aracından faydalanabilirler. Dikkat edilmesi gereken önemli boyutlardan birisi de planlanan ölçme ve değerlendirme etkinliklerinin pratik, öğretim süreci ile bütünleşik, öğrencide ve öğretmende bıkkınlık yaratmayacak bir şekilde hayata geçirilmesidir.

Müzelerin eğitim ortamı olarak daha etkin kullanılabilmesi öncelikli olarak müze yöneticilerinin ve çalışanlarının müzelerin eğitim amaçlı kullanılabilmesine yönelik farkındalıklarının artırılmasına ve eğitimin müzelerin temel işlevlerinden biri olduğuna ilişkin bakış açısının kazandırılmasına bağlıdır. Bunun yanı sıra öğretmenlerin, müze çalışanlarının, öğrencilerin ve velilerin müzelerde gerçekleştirilecek öğretim ve ölçme ve değerlendirme etkinlikleri konusunda bilinçlenmesi yerinde olacaktır. Bu bağlamda

okullarda ve müzelerde verilebilecek hizmet içi eğitimlerin yanı sıra üniversitelerin eğitim fakültelerinde ders dışı ortamların öğretim amaçlı kullanımına ve bu süreçte öğretim ve ölçme ve değerlendirme etkinliklerinin nasıl gerçekleştirilebileceğine yönelik bilgi ve becerilerin ilgili dersler kapsamında öğretmen adaylarına kazandırılması yerinde olacaktır.

Ayrıca alan yazında müzelerin eğitim amaçlı kullanımına ve bu süreçte gerçekleştirilebilecek ölçme ve değerlendirme etkinliklerine yönelik akademik yayınların ve çalışmaların artması önem teşkil etmektedir.

BÖLÜM 7

KAYNAKÇA

- Adams, G. (1989). *Museums and galleries*. Londra: Hutchinson Education.
- Adıgüzel, Ö. (2018). *Eğitimde yaratıcı drama*. İstanbul: Yapı Kredi.
- Aladağ, E., Akkaya, D., & Şensöz, G. (2014). Sosyal bilgiler dersinde sanal müze kullanımının öğretmen görüşüne göre değerlendirilmesi. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 16(2), 199-217. <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/321373> sayfasından erişilmiştir.
- Ambrose, T., & Paine, C. (2007). *Museum basics*. London: Routledge.
- Aykaç, M. (2010). Drama (1999-2002 yazılar) (429-436). Ankara: Natürel.
- Baker, D. R., & Piburn, M. D. (1997). *Constructing science in middle and secondary schools*. Needham Heights, MA: Allyn and Bacon.
- Başaran, İ. E. (2008). *Türk eğitim sistemi ve okul yönetimi*. Ankara: Ekinoks.
- Bilen, M. (1993). *Plandan uygulamaya öğretim*. Ankara: Takav.
- Bilen, M. (2010). Öğretim, öğretim yöntemleri, (Ed. M. Bilen) *Eğitimde ilke ve yöntemler: Eğitim süreci, kavramlar, ilkeler, etkinlikler ve yöntemler içinde* 227-331. Ankara: Betik Kitap.
- Borich, G. D. (1996). *Effective teaching methods*. New Jersey: Merril Prentice Hall, A Simon & Schuster Company.
- Buyurgan, S., & Mercin, L. (2005). *Görsel sanatlar eğitiminde müze eğitimi ve uygulamaları*. Ankara: Görsel Sanatlar Eğitimi Derneği.
- Dengiz, O. (2017). Endüstri 4.0: Üretimde Kavram ve Algı Devrimi, *Makine Tasarım ve İmalat Dergisi*, 15(1), 38-45. <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/464615> sayfasından erişilmiştir.
- Demirel Gökcalp, Z. (2013). *Müze türleri: Müzecilik ve sergileme*, Ankara: Anadolu Üniversitesi.
- Demirel, Ö. (1999). *Plandan değerlendirmeye öğretim sanatı*. Ankara: Pegem.
- Demirel, Ö. (2009). *Kuramdan uygulamaya eğitimde program geliştirme*. Ankara: Pegem.
- Doğan, C. D. (2017). Müzelerin eğitim ortamı olarak kullanılması: Ölçme ve değerlendirme uygulamaları. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 16(60), 234-248.
- Driver, R. (1988). *Theory into practice II: A constructivist approach to curriculum development*. In. P. J. Fensham (Ed.), *Development and dilemmas in science education*. London: Falmer.
- Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi* (1997). İstanbul: YEM.

Kaynakça

KAYNAKÇA

- Ertürk, S. (1974). *Eğitimde program geliştirme*. Ankara: Meteksan.
- Forbes, N. (2016). *Museum education with digital technologies: Participation and lifelong learning raporu*. *Think Papers Collection*, 6, 1-8. https://ec.europa.eu/futurium/en/system/files/ged/rch_thinkpapers_06.pdf sayfasından erişilmiştir.
- Franci, E. (2019). *What is cultural heritage?* Khan Academy. <https://www.khanacademy.org/humanities/art-history-basics/beginners-art-history/a/what-is-cultural-heritage> sayfasından erişilmiştir.
- Gartenhaus, A. R. (2000). *Yaratıcı düşünme ve müzeler* (Çev. R. Mergenci ve B. Onur). Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi. (Eserin orijinali 1997'de basılmıştır.)
- Gözütok, F. D. (2000). *Öğretmenliği geliştiriyorum*. Ankara: Siyasal.
- Gözütok, D. (2011). *Öğretim ilke ve yöntemleri*. İstanbul: Ekinoks.
- Hawkey, R. (2004). *Learning with digital technologies in museums*. *Science Centres and Galleries Raporu, Future Lab Series Report: 9*, King's College, Londra, 1-48.
- Hooper-Greenhill, E. (1999). *Müze ve galeri eğitimi* (Çev.M.Ö. Evren, E.G. Kapçı,) Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi. (Eserin orijinali 1991'de basılmıştır.)
- Hooper-Greenhill, E. (2007). *Museums and education. Purpose, Pedagogy, Performance*, Routledge, s. 44-62.
- ICOM (2019). *Museum definition*. ICOM. <https://icom.museum/en/activities/standards-guidelines/museum-definition/> sayfasından erişilmiştir.
- İlhan, Ç. A. (2002). *Öğrenme ve öğretme sürecinde müzeler*. I. Uluslararası Katılımlı Öğrenme ve Öğretme Sempozyumunda sunulmuştur, İstanbul.
- İlhan, Ç. A. (3 Mayıs 2002). *Müzelerde gerçekleştirilen eğitim çalışmaları*. *Sanat ve Sosyal Adanmışlık Uluslararası Sempozyumunda sunulmuştur*, Ankara.
- İlhan, Ç. A., Okvuran, A., & Adıgüzel, Ö. (2003). *Drama*, Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.
- İlhan, Ç. A. (2008). *Educational studies in Turkish museums*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2, 342-346.
- İlhan, Ç. A. (2008). *Museum education in Turkey*. 9th International Conference on Education, Athens Institute for Education and Research, 28-29 Mayıs, Yunanistan /Atina. In G. T. Papanikos (Ed.), *Issues on Education and Research: Atina: ATINER*,

Volume II.

- İlhan, A., Artar, M., Okvuran, A., & Karadeniz, C. (2011). Müze eğitimi etkinlik kitabı. UNICEF, <http://panel.unicef.org.tr/vera/app/var/files/e/t/etkinlikpaketi.pdf> sayfasından erişilmiştir.
- İlhan, A., Artar, M., Okvuran, A., & Karadeniz, C. (2011). Müze eğitim modülü. BM, KTB, AÜ, UNICEF, SHÇEK ortak projesi. Ankara: UNICEF.
- İlhan, Ç. A., & Okvuran, A. (1999). Bir eğitim ortamı olarak müzeler, İ. San (Yay. Haz.), Türkiye 1. Drama Liderleri Buluşması (s. 86-88), Ankara: Oluşum. İlhan, A., Sağlam, T., & Okvuran, A. (2006). MEB TTKB sanat etkinlikleri ders programı. Ankara: MEB.
- Karadeniz, C. (2009). Dünyada çocuk müzeleri ile bilim, teknoloji ve keşif merkezlerinin incelenmesi ve Türkiye için bir çocuk müzesi modeli oluşturulması. Yayımlanmış yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü (2019). Dünya mirası listesi. <http://www.kulturvarliklari.gov.tr/TR-44423/dunya-miras-listesi.html> sayfasından erişilmiştir.
- Kültür ve Turizm Bakanlığı (2019). <http://teftis.kulturturizm.gov.tr/TR-14269/dunya-kulturel-ve-dogal-mirasin-korunmasi-sozlesmesi.html> sayfasından erişilmiştir.
- Lord, B. (2007). What is museum based learning? In the manual of museum learning, Barry Lord (Ed.), pp. 13-19, Altamira.
- Madran, B. (1999). Müze türleri: Yeniden müzeciliği düşünmek. İstanbul: YTÜ.
- Okvuran, A. (2012). Müzede dramanın bir öğretim yöntemi olarak Türkiye’de gelişimi. *Eğitim ve Bilim*, 37(166), 170-180.
- Okvuran, A., İlhan, A., Artar, M., & Karadeniz, C. (13-17 Haziran 2010). Experiences in Education: Museum education and friendship train project. EDULEARN Conference. Barcelona, Spain.
- Onur, B. (1998). Müze kültürü ve eğitimi. *Milliyet Sanat Dergisi*, 436, 7-8.
- Onur, B. (2010). (Yay. Haz.). Müze eğitimi seminerleri 2: Mardin müzeleri. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi.
- Orlich, D. C., Kauchak, D. P., Harder, R. J., Pendergrass, R. A., Callahan, R. C., Keogh, A. J. & Gibson, H. (1990). *Teaching strategies: A guide to better instruction*. D. C.: Heath and Company.
- Özçelik, D. A. (2010). *Eğitim programları ve öğretim*. Ankara: Pegem Akademi.

Kaynakça

KAYNAKÇA

- Paykoç, F. (2002). Türkiye’de müze eğitimi uygulamaları: Tarihçe ve örnekler. B. Onur (Yay.Haz). Müze eğitimi seminerleri içinde (55-70). Antalya: Suna-İnan Kıraç Akdeniz Medeniyetleri Araştırma Enstitüsü.
- Paykoç, F. (2008). Müzede düşünerek dokunarak ve hissederek öğrenme. Geçmişten Geleceğe Türkiye’de Müzecilik Sempozyumu. 21-23 Mayıs 2008. Bildiriler kitabı. Ankara: VEKAM Vehbi Koç ve Ankara Araştırmaları Merkezi.
- Reece, I., & Walker, S. (1998). Teaching training and learning: A practical guide. Business Education Publishers.
- Reinder, D., & Treagust, D. F. (1995). Students’ conceptions and constructivist teaching approaches. (p. 61) In B. J. Fraser & H. J. Walberg (Eds). Improving Science Education. National Society for the Study of Education.
- Rogoff, B., Callanan, M., Gutiérrez, K., & Erickson, F. (2016). The organization of informal learning. Review of Research in Education, 40, 356-401.
- San, İ. (1998). Müze eğitimi bilimi nasıl gelişti? Milliyet Sanat Dergisi, 444, 21.
- San, İ. (2007). (Yay. Haz.). Eğitim ve müze semineri. 18-21 Ekim 2007. Ankara: Kök.
- San, İ. (2009). Kültür pedagojisi ve müzeler. Z. Önen, M. Türkyılmaz. (Yay.Haz). 27. Müzeler Haftası. Geçmişten Geleceğe Türkiye’de Müzecilik II: Eğitim, İşletmecilik ve Turizm Sempozyumu, 21-23 Mayıs 2008 (67-80). Ankara: Vehbi Koç ve Ankara Araştırmaları Merkezi.
- Smith, P. L., & Ragan, T. J. (1993). Instructional design. Macmillan Publishing Company.
- T.C. Cumhurbaşkanlığı Hukuk ve Mevzuat Genel Müdürlüğü (2019). Mevzuat bilgi sistemi: Kültür ve Tabiat Varlıklarını Koruma Kanunu,115015 <http://www.mevzuat.gov.tr/Metin1.aspx?MevzuatKod=1.5.2863&MevzuatIliski=0&sourceXmlSearch=&Tur=1&Tertip=5&No=2863> sayfasından erişilmiştir.
- T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı (2019). Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi hakkında. <http://aregem.kulturturizm.gov.tr/TR-50837/somutolmayan-kulturel-mirasin-korunmasi-sozlesmesi-hak-.html> sayfasından erişilmiştir.
- T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Teftiş Kurulu Başkanlığı (2019). Dünya Kültürel Ve Doğal Mirasın Korunması Sözleşmesi. <http://teftis.kulturturizm.gov.tr/TR-14269/dunya-kulturel-ve-dogal-mirasin-korunmasi-sozlesmesi.html> sayfasından erişilmiştir.

- T.C. Millî Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı. (2008). İlköğretim 1-8. Sınıflar Türkçe, Matematik, Sosyal Bilgiler, Hayat Bilgisi ile Fen ve Teknoloji Dersi Öğretim Programlarında Müze ile Eğitim. Ankara.
- Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı (2015). 12. Milli Eğitim Şurası kararları. http://ttkb.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2014_10/02113522_12_sura.pdf sayfasından erişilmiştir.
- UNESCO Türkiye Millî Komisyonu (2018). UNESCO İnsanlığın somut olmayan kültürel mirası temsili listesi. <http://www.unesco.org.tr/Pages/126/123/UNESCO-İnsanlığın-Somut-Olmayan-Kültürel-Mirası-Temsili-ListesiSayfasından> erişilmiştir.
- Veldhuizen, A. (2017). Education toolkit: Methods & techniques from museum and heritage education. ICOM-CECA.

İnternet Sayfaları:

<https://www.britannica.com/topic/museum-cultural-institution/Types-of-museums#ref1261883>

<https://www.digitaltrends.com/cool-tech/how-museums-are-using-technology/>

<https://knightfoundation.org/articles/five-takeaways-on-how-museums-are-adapting-to-digital-age-demands>

<https://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL70/FUTL70.pdf>

<https://www.wikitudo.com/blog-augmented-reality-museums/>

MÜZE EĞİTİMİ KİTABI

KİTAP
4

muze
muze
muze
EĞİTİMİ
EĞİTİMİ

MÜZE EĞİTİMİ KİTABI

КІТАП
4

музей museum 博物館 müze
موزه

ÖĞRETMEN YETİŞTİRME VE
GELİŞTİRME GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

