

MÜZE EĞİTİMİ ETKİNLİK KİTABI



MÜZELER
MİNAS



TEMA



OLUN



GÜNDELİK
YASAM



ETKİNLİKLER



MATERYALLER



Müze



Proje Grubu

Prof. Dr. Ayşe Çakır İlhan

Doç. Dr. Müge Artar

Dr. Ayşe Okvuran

Arş. Gör. Ceren Karadeniz

İÇİNDEKİLER

Sunuş

1. Müze Eğitimi Akran ve Etkinlik Paketleriyle Çocuklara Kazandırılmak İstenen Beceriler **s.6**
2. Etkinlik Paketinde Yer Alan Temalar **s.6**
3. Temalara Göre Etkinlik Kazanım Listesi **s.7**
4. Etkinlik Listesi **s.9**
5. İkonlar ve Anlamları **s.11**
6. Müze Eğitimi Etkinlik Tabloları **s.12**
 - Oyun **s.12**
 - Kültürel Miras **s.15**
 - Gündelik Yaşam **s.18**
7. Etkinliklerde Kullanılan Öğretim Yöntem ve Teknikleri **s.21**
8. Yaratıcı Drama Öğretim Yöntem ve Teknikleri **s.26**
9. Müze Eğitiminde Kullanılan Yöntem, Teknik ve Araç-Gereçler **s.33**
10. Ölçme ve Değerlendirme **s.38**
11. Müze Eğitimi Etkinlikleri **s.47**

OYUN **s.48**

- Ben Müzesi **s.49**
- Aile Ağacı Hazırlama **s.50**
- Doğada Gözlem **s.52**
- Turizm Haritası Oluşturma ve Kent Ressamları **s.53**
- Neredeyim **s.55**
- Müze Anı Kartı Hazırlama **s.59**
- Tarihi Olay Canlandırma **s.60**
- Mühür Basımı ve Tablet Yazımı **s.61**
- Kurtarma Kazısı Düzenleme **s.64**
- Tarihi Eser Kaçakçılığı 1: Yitirilen Mirasın Peşinde **s.68**
- Tarihi Eser Kaçakçılığı 2. **s.72**
- Tur Operatörleri **s.76**

KÜLTÜREL MİRAS **s.78**

Mimari Keşif **s.79**

Fotoğraftan Canlandırma **s.81**

Saat Kulesi **s.82**

Geleneklerimiz: Ata Sporları ve Oyunlar **s.83**

Genç Arkeologlar **s.85**

Ritüel Düzenleme **s.87**

Halı ve Kilimde Motif Avı **s.88**

Taş Levhalar **s.92**

Ortak Kültür Mirası Proje Çalışması **s.93**

Müze Tanıtım Posteri ve Broşürü **s.94**

Müzedeki Kostüm Tasarlama **s.95**

Zaman Kapsülü **s.96**

GÜNDELİK YAŞAM **s.98**

Çağlar Boyu Giyim Kuşam **s.99**

Taş ve Boncuklardan Takı Tasarlama **s.101**

Doğada Gözlem Yapma **s.102**

Gazeteciler **s.103**

Sikkenin Öyküsü **s.104**

İnançlar ve İnanç Sistemleri **s.106**

Ölü Gömme Töreni **s.107**

Soğuk, Soğuk **s.110**

Pazar Yeri **s.111**

İpek Yolunda Bir Kervan **s.112**

Av ve Avcılık Ritüeli **s.113**

Müze Tahliyesi **s.114**

12. Ekler s.116

I. Yaratıcı Dramada Kullanılan Diğer Teknikler **s.116**

II. Rol Kartı Örneği **s.118**

Sözlük **s.119**

Kaynaklar **s.124**



Sevgili Çocuklar,

Müzelerin daha işlevsel kılınması, müzelerin çocukların severek gezeceği mekânlar haline getirilmesi, çocuklarda yaratıcılık becerisinin desteklenmesi ve katılımcı ve kalıcı öğrenmenin gerçekleştirilmesi amacıyla bir Müze Eğitim Programı geliştirildi. Müze Eğitim Programı, “Doğu Anadolu’da Kültür Turizmi İçin İttifaklar Birleşmiş Milletler Ortak Programı” kapsamında Ankara Üniversitesi Müze Eğitimi Anabilim Dalı, Kültür ve Turizm Bakanlığı ve Başbakanlık Sosyal Hizmetler ve Çocuk Esirgeme Kurumu işbirliğinde gerçekleştirildi.

Ankara Üniversitesi Müze Eğitimi Anabilim Dalı’ndan Prof. Dr. Ayşe Çakır İlhan, Doç Dr. Müge Artar, Öğrt.Gör. Dr. Ayşe Okvuran ve Araştırma Görevlisi Uzman Ceren Karadeniz tarafından geliştirilen müze eğitimi sürecine Prof. Dr. Bekir Onur da danışman olarak katkı sundu.

Ankara, İstanbul, Kars, Erzurum, Sivas, Erzincan ve Eskişehir’de gerçekleştirilen müze eğitimlerinde geliştirilen ve uygulanan yöntem, teknik ve etkinlikler Türkiye çapında gerçekleştirilecek benzer çalışmalara bir kaynak oluşturması amacıyla farklı içerikteki kitaplardan oluşan “Müze Eğitimi Paketi”ne dönüştürüldü. Bu paketi oluşturan kitaplardan biri olan “Müze Eğitimi Etkinlik Kitabı”, kültürel miras, oyun ve gündelik yaşam temalarında hazırlanan ve müze çalışmaları öncesinde, müzede ve müze çalışmaları sonrasında uygulanabilecek etkinlik örneklerini içermektedir. Kitap, kültür bilincinin müzede akran eğitimi yoluyla geliştirilmesi ve bundan sonra siz çocuklar tarafından yaygınlaştırılmasını amaçlayarak hazırlanmıştır.



1. MÜZE EĞİTİMİ AKRAN VE ETKİNLİK KİTAPLARIYLA ÇOCUKLARA KAZANDIRILMAK İSTENEN BECERİLER



1. Müze Eğitimi
2. İletişim ve Toplumsal Beceriler
 - a. Beden Dilini Kullanma Becerisi
 - b. Araştırma – İnceleme Becerisi
 - c. Güdülenme
 - d. Yaratıcı Yazma Becerisi
 - e. Tasarım Yapma Becerisi
 - f. Sergileme Becerisi
3. Müzede Öğrenme
4. İnsan ve Çocuk Hakları Eğitimi
5. Çocukların Katılımı Eğitimi
6. Kültürel Miras Eğitimi
7. Kültürel Farkındalık Eğitimi
8. Yaratıcı Düşünme Eğitimi
9. Hoşgörü Eğitimi

2. ETKİNLİK KİTABINDA YER ALAN TEMALAR



1. Oyun
2. Kültürel Miras
3. Gündelik Yaşam

3. TEMALARA GÖRE ETKİNLİK KAZANIM LİSTESİ

TEMA: OYUN



1. Akranlar kendilerine ait nesnelere ait nesnelere basit bir müze oluştururlar.
2. Akranlar topladıkları nesnelere sergilerler.
3. Akranlar kendi müzelerini arkadaşlarına tanıtır.
4. Akranlar farklı fikirlere saygı duyarlar.
5. Akranlarda farklı uygarlık ve kültürler karşısında hoşgör ve farkındalık oluşur.
6. Akranlarda grup çalışmasına katılma ve grupla işbirliği yapma becerisi gelişir.
7. Akranlar müzede bir etkinlik gerçekleştirmekten zevk alırlar.
8. Akranlar oyun yoluyla kültürel mirasın değerini takdir ederler.
9. Akranlar oyun yoluyla kendilerini gerçekleştirmekten zevk alırlar.
10. Akranlar oyun yoluyla müzede bulunmaktan zevk alırlar.
11. Akranlar kendi müzeleriyle gerçek müze arasındaki benzerlikleri açıklarlar.
12. Akranlarda oyun ve canlandırma yoluyla yaratıcı düşünce ve hayal gücü gelişir.
13. Akranlar kendi fikirlerini ifade etme becerisi kazanırlar.
14. Akranlarda merak duygusu uyarılarak öğrenme sağlanır.
15. Akranlar keşfetme güdüsünü kullanırlar.
16. Akranlar yaşadıkları ülke ve şehir hakkında araştırma yapma becerisi kazanırlar.
17. Akranlar yaşadıkları kentin tarihi ve kültürel değerlerini araştırırlar.
18. Akranlarda tarihi ve turistik değerleri koruma ve geliştirme bilinci gelişir.
19. Akranlarda tarihi ve turistik değerleri gelecek kuşaklara aktarma bilinci oluşur.
20. Akranlar oyun yoluyla müzeyi tanırlar.
21. Akranlarda araştırma yapma becerisi gelişir.
22. Akranlar kurtarma kazısının önemini kavrarlar.
23. Akranların sorun çözme becerileri gelişir.
24. Akranlarda doğal ve gerçek yaşam arasında bağlantı kurma becerisi gelişir.
25. Akranlar akrabalık ilişkilerini ve akrabalarının adlarını öğrenirler.
26. Akranların estetik/sanatsal becerileri gelişir.

TEMA: KÜLTÜREL MİRAS



1. Akranlar bilgi toplama, kaydetme, düzenleme ve sunma becerisini kazanırlar.
2. Akranlar toplumdaki farklı bilgi kaynaklarını kullanırlar.
3. Akranlarda eski eserleri koruma ve yaşatma bilinci oluşur.
4. Akranlar müzelerin kültürel mirası aktarmadaki önemini anlarlar.
5. Akranlarda tarihi ve turistik değerleri koruma ve geliştirme bilinci gelişir.
6. Akranlarda tarihi ve turistik değerleri gelecek kuşaklara aktarma bilinci oluşur.
7. Akranlarda farklı uygarlık ve kültürlerle karşı hoşgörü ve farkındalık oluşur.
8. Akranlarda grup çalışmasına katılma ve grupla işbirliği yapma becerisi gelişir.
9. Akranlar kültürel mirası estetik ve güzellik kavramlarıyla değerlendirirler.
10. Akranlar müzede bir etkinlik gerçekleştirmekten zevk alırlar.
11. Akranlar geçmişteki insanların yaşantılarını tanırlar.
12. Akranlarda oyun ve canlandırma yoluyla yaratıcı düşünce ve hayal gücü gelişir.
13. Akranlar yaşadıkları kentin tarihi ve kültürel değerlerini araştırırlar.
14. Akranlar kültürel miras ile teknoloji arasında ilişki kurarlar.
15. Akranlar araştırma yoluyla tarih ve müze hakkında bilgi sahibi olurlar.
16. Akranların estetik/sanatsal becerileri gelişir.

TEMA: GÜNDELİK YAŞAM



1. Akranlar bir ritüel (tören) düzenleme becerisi kazanırlar.
2. Akranlar yerel olanla evrensel olanı ayırt etme becerisi kazanırlar.
3. Akranlarda farklı uygarlık ve kültürlerle karşı hoşgörü ve farkındalık oluşur.
4. Akranlarda oyun ve canlandırma yoluyla yaratıcı düşünce ve hayal gücü gelişir.
5. Akranlarda grup çalışmasına katılma ve grupla işbirliği yapma becerisi gelişir.
6. Akranların araştırma yapma becerileri gelişir.
7. Akranlar müzede bir etkinlik gerçekleştirmekten zevk alırlar.



8. Akranlar süs ve süslenmenin yaşamdaki önemini kavrarlar.
9. Akranlar müzelerin kültürel mirası aktarmadaki önemini anlarlar.
10. Akranlar ölüm ve yaşamın doğallığını fark ederler.
11. Akranlar kendi fikirlerini ifade etme becerisi kazanırlar.
12. Akranlar farklı fikirlere saygı duyarlar.
13. Akranlar insanlar arasında değişik kültürlerin, yaşam tarzlarının ve alışkanlıkların olduğunu fark ederler.
14. Akranlar yemek kültürü kavramını ve kapsamını araştırırlar.
15. Akranlar geçmiş ve günümüzdeki yemek kültürlerini karşılaştırırlar.
16. Akranlar günümüz gündelik hayatını geçmiştekilerle karşılaştırırlar.
17. Akranlar geçmiş kültürlerdeki inanç sistemlerini araştırırlar.
18. Akranlar geçmişteki inanç sistemlerini öğrenirler.
19. Akranların yaratıcı yazma becerileri gelişir.
20. Akranlar para ve ticaretin önemini kavrarlar.
21. Akranlar doğal afet karşısında seri ve akılcı davranmanın önemini kavrarlar.

4. ETKİNLİK LİSTESİ

TEMA: OYUN



Müze Öncesi Etkinlikler:

1. Ben Müzesi
2. Aile Ağacı Hazırlama
3. Doğada Gözlem
4. Turizm Haritası Oluşturma ve Kent Ressamları

Müze Etkinlikleri:

1. Neredeyim?
2. Müze Anı Kartı Hazırlama
3. Tarihi Olay Canlandırma
4. Mühür Basımı, Tablet Yazımı

Müze Sonrası Etkinlikler:

1. Kurtarma Kazısı
2. Tarihi Eser Kaçakçılığı 1
3. Tarihi Eser Kaçakçılığı 2
4. Tur Operatörleri

TEMA: KÜLTÜREL MİRAS



Müze Öncesi Etkinlikler:

1. Mimari Keşif
2. Fotoğraftan Canlandırma
3. Saat Kulesi
4. Geleneklerimiz: Ata Sporları ve Oyunlar

Müze Etkinlikleri:

1. Genç Arkeologlar
2. Ritüel Düzenleme
3. Halı ve Kilimde Motif Avı
4. Taş Levhalar

Müze Sonrası Etkinliği:

1. Ortak Kültür Mirası Projesi
2. Müze Tanıtım Poster ve Broşürü
3. Müzede Kostüm Tasarlama
4. Zaman Kapsülü

TEMA: GÜNDELİK YAŞAM



Müze Öncesi Etkinlikler:

1. Çağlar Boyu Giyim – Kuşam
2. Takı Tasarımı
3. Doğada Gözlem Yapma
4. Gazeteciler

Müze Etkinlikleri:

1. Sikkenin Öyküsü
2. İnançlar ve İnanç Sistemleri
3. Ölü Gömme Töreni
4. Soğuk Soğuk

Müze Sonrası Etkinlikler:

1. Pazar Yeri
2. İpek Yolunda Bir Kervan
3. Av ve Avcılık Ritüeli
4. Müze Tahliyesi

5. İKONLAR ve ANLAMLARI



müze öncesi etkinlikler



müze etkinlikleri



müze sonrası etkinlikler



konu



süre



incele



ara-bul



yaz


6. MÜZE EĞİTİMİ ETKİNLİK TABLOLARI

ETKİNLİK ADI	KAZANIMLAR	KULLANILAN YÖNTEM VE TEKNİKLER	ARAÇ-GEREÇLER	BEÇERİLER
Ben Müzesi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kendilerine ait nesnelere basit bir müze oluş tururlar. 2. Topladıkları nesnelere sergilerler. 3. Kendi müzelerini arkadaşlarına tanıtır. 4. Kendi müzeleriyle gerçek müze arasındaki benzerlikleri açıklarlar. 	<p>Soru – Cevap Gösteri Tartışma Sergi Düzenleme</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Müze tanıtım broşürleri 2. Akranlara ait nesnelere 3. Kâğıt, kalem 4. Fon kartonları (farklı renklerde) 5. Artık malzemeler 6. Yapıştırıcı 7. Makas 	<p>Yaratıcılık Sergileme</p>
Aile Ağacı Hazırlama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kendi fikirlerini ifade etme becerisi kazanırlar. 2. Topladıkları nesnelere sergilerler. 3. Oyun yoluyla kendilerini gerçekleştirmekten zevk alırlar. 4. Akrabalık ilişkileri ve akrabalarının adlarını öğrenirler. 	Tartışma Sergi Düzenleme	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fon kartonları (ya da resim kağıtları) 2. Renkli boya kalemleri (pastel ya da kuru boya) 3. Aile Fotoğrafları 4. Makas ve yapıştırıcı 5. Aile Ağacı Çizim Örneği 	<p>Yaratıcılık İletişim ve toplumsal beceriler Sıralama- Düzenleme Araştırma</p>
Doğada Gözlem	<ol style="list-style-type: none"> 1. Oyun ve canlandırma yoluyla yaratıcı düşünce ve hayal gücü gelişir. 2. Grupa işbirliği yapma becerisi gelişir. 3. Kendi fikirlerini ifade etme becerisi kazanırlar. 4. Doğa ile gerçek yaşam arasında bağlantı kurma becerisi gelişir. 	Yaratıcı Yazma İnceleme Tekniği	<ol style="list-style-type: none"> 1. Üzüm (üzüm yaprakları) ya da Nar vb. 2. Kağıt, kalem 3. Resim kağıdı 4. Makas ve yapıştırıcı 5. Renkli pastel ya da kuru boya, keçeli kalem vb. 	<p>Yaratıcılık Yaratıcı Yazma</p>
Turizm Haritası Oluşturma ve Kent Ressamları	<ol style="list-style-type: none"> 1. Grup çalışmasına katılma ve işbirliği yapma alışkanlığı kazanırlar. 2. Yaşadıkları ülke ve şehir hakkında araştırma yapma alışkanlığı kazanırlar. 3. Yaşadıkları kentin tarihi ve kültürel değerlerini araştırırlar. 4. Tarihi ve turistik değerleri koruma ve geliştirme bilinci gelişir. 5. Tarihi ve turistik değerleri gelecek kuşaklara aktarma bilinci oluşur. 6. Farklı uygarlık ve kültürlerle karşı hoşgörü ve farklılık oluşur. 	Gezi – gözlem Gösteri Sergi Düzenleme	<ol style="list-style-type: none"> 1. Resim kağıdı ya da fon kartonu 2. Makas 3. Yapıştırıcı 4. Kalem 5. Boya kalemleri 6. Kartpostallar, fotoğraflar, resimler 7. Şehir haritası 	<p>İletişim ve toplumsal beceriler, Kültürel Farkındalık Dilsiz Harita Tamamlama</p>



ETKİNLİK ADI	KAZANIMLAR	KULLANILAN YÖNTEM VE TEKNİKLER	ARAÇ-GEREÇLER	BEÇERİLER
Neredeyim?	<ol style="list-style-type: none"> 1.Oyun yoluyla müzeyi tanırlar. 2.Müzede bulunmaktan zevk alırlar. 3.Keşfetme güdüsünü kullanırlar. 4.Araştırma becerileri gelişir 5. Merak ve keşfetme duygularını kullanarak öğrenme sağlar 	<p>Yaratıcı Drama Tartışma Görüş Geliştirme</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Resimli İpucu Kâğıtları 2. Kalem, kâğıt 3. "Dün, Bugün, Yarın" Çizelge 	<p>Kültürel Farkındalık Hoşgörü Araştırma – inceleme Beden dilini kullanma becerisi</p>
Müze Anı Kartı Hazırlama	<ol style="list-style-type: none"> 1.Oyun ve canlandırma yoluyla yaratıcı düşünce ve hayal gücü gelişir. 2.Grupla işbirliği yapma becerisi gelişir. 3.Müzede bir etkinlik gerçekleştirilmekten zevk alırlar. 	<p>Grupla Çalışma Gösteri İşbirlikli Öğrenme Oyun Yoluyla Öğrenme</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Müzedeki nesnelerin fotoğrafları 2. Kağıt ve Kalem 	<p>Kültürel Farkındalık Hoşgörü Yaratıcılık</p>
Tarihi Olay Canlandırma	<ol style="list-style-type: none"> 1.Oyun ve canlandırma yoluyla yaratıcı düşünce ve hayal gücü gelişir. 2.Kendi fikirlerini ifade etme becerisi kazanırlar. 3.Farklı fikirlerine saygı duyarlar. 4.Grupla işbirliği yapma becerisi gelişir. 	<p>Doğaçlama Rol Oynama</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Yazılı kaynaklar 2. Fotoğraflar 3. Dönem kostümleri 	<p>Kültürel Farkındalık İletişim ve toplumsal beceriler Grupla Çalışma</p>
Mühür Basımı ve Tablet Yazımı	<ol style="list-style-type: none"> 1. Müzede bir etkinlik gerçekleştirilmekten zevk alırlar. 2. Merak duygusunu tetikleyerek öğrenme sağlarlar. 3. Estetik/sanatsal becerileri gelişir. 	<p>Seramik Çalışması Tekniği Gösterip Yapıtırma Sergi Düzenleme</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fon kartonları (ya da resim kağıtları) 2. Renkli boya kalemleri 	<p>Kültürel Farkındalık Yaratıcılık</p>



 OYUN MÜZE SONRASI					
ETKİNLİK ADI	KAZANIMLAR	KULLANILAN YÖNTEM VE TEKNİKLER	ARAÇ-GEREÇLER	BECERİLER	
Kurtarma Kazısı	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurtarma kazısının önemini kavrarlar 2. Araştırma yapma becerisi gelişir. 3. Sorun çözme becerisi gelişir. 4. Grupla işbirliği yapma becerisi gelişir. 5. Kendi müzeleriyle gerçek müze arasındaki benzerlikleri söylerler. 	<p>Problem Çözme Grupla Problem Çözme Örnek Olay Canlandırma</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Resmi Görevlendirme Kâğıdı 2. Kent haritası 3. Arkeolojik Şifre Alanı Haritaları 4. Etkinlikte Kullanılan Teknikler Bilgi Kâğıdı 	Yaratıcılık Kültürel Farkındalık	
Tarihi Eser Kaçakçılığı 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Oyun ve canlandırma yoluyla yaratıcı düşünce ve hayal gücü gelişir. 2. Kendi fikirlerini ifade etme becerisi kazanırlar. 3. Grupla işbirliği yapma becerisi gelişir. 4. Sorun çözme becerisi gelişir. 5. Oyun yoluyla kültürel mirasın değerini takdir ederler. 	<p>Örnek olay Canlandırma Problem Çözme</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 2863 Sayılı Kültür ve Tabiat Varlıklarını Koruma Kanunu Bilgi Kâğıdı 2. Flip-chart kağıt, kalem vd. malzemeler 	Yaratıcılık Kültürel Farkındalık Kendini İfade Etme Becerisi	
Tarihi Eser Kaçakçılığı 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Oyun ve canlandırma yoluyla yaratıcı düşünce ve hayal gücü gelişir. 2. Kendi fikirlerini ifade etme becerisi kazanırlar. 3. Grupla işbirliği yapma becerisi gelişir. 4. Sorun çözme becerisi gelişir. 5. Oyun yoluyla kültürel mirasın değerini takdir ederler. 	<p>Örnek olay Canlandırma Problem Çözme Yaratıcı Yazma Tekniği</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 2863 Sayılı Kültür ve Tabiat Varlıklarını Koruma Kanunu Bilgi Kâğıdı 2. Troya Hazinesininin fotoğrafları 3. Diplomatik Mektup örneği 4. İlyada destanının kısa özeti 5. Flip-chart kağıtları, kalemleri vd malzemeler 	Yaratıcılık Kültürel Farkındalık Sorun Çözme Becerisi	
Tur Operatörleri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Araştırma yapma becerisi gelişir. 2. Grupla işbirliği yapma becerisi gelişir. 3. Oyun yoluyla kültürel mirasın değerini takdir ederler. 	<p>Gezi – gözlem Grupla Çalışma</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Müze poster/ broşürleri 2. Tarihi yapı fotoğraflar 3. Şehir tanıtım videosu (CV ya da DVD) 4. Şehir tanıtım kitapları 5. Şehirle ilgili fotoğraflar, yerel gazete kùpürleri 	Kültürel Farkındalık İletişim ve toplumsal beceriler Araştırma	



ETKİNLİK ADI	KAZANIMLAR	KULLANILAN YÖNTEM VE TEKNİKLER	ARAÇ-GEREÇLER	BE CERİLER
Mimari Keşif	<ol style="list-style-type: none">1. Bilgi toplama, kaydetme, düzenleme ve sunma becerisini kazanırlar.2. Eski eserleri koruma ve yaşatma bilinci oluşur.3. Grupla işbirliği yapma becerisi gelişir.4. Kültürel mirası estetik ve güzellik kavramlarıyla değerlendirirler.5. Tarihi ve turistik değerleri koruma ve geliştirme bilinci gelişir.6. Tarihi ve turistik değerleri gelecek kuşaklara aktarma bilinci oluşur.	<p>Gezi – gözlem</p> <p>Pastel boya tekniği</p> <p>Kolaj tekniği</p>	<ol style="list-style-type: none">1. Seçilecek Tarihi Yapının Fotoğrafları2. Kâğıt, Kalem3. Fotoğraf Makinesi4. Keşif Tutanağı	<p>Kültürel Farkındalık</p> <p>Hoşgörü</p> <p>İnceleme</p>
Fotoğraflan Canlandırma	<ol style="list-style-type: none">1. Araştırma yoluyla tarih ve müze bilincine varırlar.2. Yaşadıkları kentin tarihi ve kültürel değerlerini araştırırlar.3. Farklı uygarlık ve kültürlere karşı hoşgörü ve farkındalık oluşur.4. Tarihi ve turistik değerleri koruma ve geliştirme bilinci gelişir.5. Tarihi ve turistik değerleri gelecek kuşaklara aktarma bilinci oluşur.	<p>Tartışma</p> <p>Donuk İmge tekniği</p> <p>Grup Çalışması</p>	<ol style="list-style-type: none">1. Yazılı kaynaklar2. Fotoğraflar3. Dönem kostümleri	<p>Çocukların Katılımı</p> <p>Grup Çalışması</p> <p>Toplumsal farkındalık</p>
Saat Kulesi	<ol style="list-style-type: none">1. Bilgi toplama, kaydetme, düzenleme ve sunma becerisini kazanırlar.2. Yaşadıkları kentin tarihi ve kültürel değerlerini araştırırlar.3. Kültürel miras ile teknoloji arasında ilişki kurarlar.4. Tarihi ve turistik değerleri koruma ve geliştirme bilinci gelişir.5. Tarihi ve turistik değerleri gelecek kuşaklara aktarma bilinci oluşur.	<p>Soru – cevap</p> <p>Tartışma</p> <p>Beyin Fırtınası</p> <p>Rol Oynama</p> <p>Sergi Düzenleme</p>	<ol style="list-style-type: none">1. Şehir fotoğrafları2. Pastel boyalar2. Ambalaj kağıtları	<p>Kültürel Farkındalık</p> <p>Hoşgörü</p>
Geleneklerimiz: Ata Sporları ve Oyunlar	<ol style="list-style-type: none">1. Tarihi ve turistik değerleri koruma ve geliştirme bilinci gelişir.2. Tarihi ve turistik değerleri gelecek kuşaklara aktarma bilinci oluşur.3. Yaşadıkları kentin tarihi ve kültürel değerlerini araştırırlar.4. Toplumdaki farklı bilgi kaynaklarını kullanırlar.	<p>Grupla Çalışma</p> <p>Donuk İmge Tekniği</p> <p>Ağır Çekim Tekniği</p>	<ol style="list-style-type: none">1. Geleneksel Oyunları tanıtan video CD, broşür vb.2. Geleneksel ata sporlarını kısaca tanıtan bilgi kartı3. Kâğıt ve kalem	<p>Kültürel Farkındalık</p> <p>İletişim ve toplumsal beceriler</p> <p>Hoşgörü</p> <p>Araştırma</p>

ETKİNLİK ADI	KAZANIMLAR	KULLANILAN YÖNTEM VE TEKNİKLER	ARAÇ-GEREÇLER	BECERİLER
Genç Arkeologlar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bilgi toplama, kaydetme, düzenleme ve sunma becerisini kazanırlar. 2. Eski eserleri koruma ve yaşatma bilinci oluşur. 3. Müzelerin kültürel mirası aktarmadaki önemini anlarlar. 4. Müzede bir etkinlik gerçekleştirilmekten zevk alırlar. 	<p>Tartışma</p> <p>Gezi - Gözlem</p> <p>Benzetim</p> <p>Sergi Düzenleme</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kâğıt ve kalem 2. Müze Envanter Veri Giriş Formu 3. Kova, kürek, elek, fırça 4. Arkeolojik Kazı Havuzu 	<p>Kültürel Farkındalık</p> <p>Yaratıcılık</p> <p>Uygulama</p>
Ritüel Düzenleme	<ol style="list-style-type: none"> 1. Oyun ve canlandırma yoluyla yaratıcı düşünce ve hayal gücü gelişir. 2. Geçmişteki insanların yaşantılarını tanırlar. 3. Grupla işbirliği yapma becerisi gelişir. 4. Farklı uygarlık ve kültürlerle karşı hoşgörü ve farkındalık oluşur. 	<p>Doğaçlama</p> <p>İş Birliğine Dayalı Öğrenme</p> <p>Tartışma</p> <p>Rol oynama</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dönem kostümleri (Örütü ve şallar) 2. Makyaj malzemeleri 3. Müzik Aletleri (Ses çıkaran çeşitli nesnelere: Zil, tef, marakas (içi pirinç, bulgur vb. dolu boş plastik şişeler vb)) 4. CD Çıkarıcı ve CDler 5. Kâğıt ve kalem 6. Boya kalemleri 	<p>Hoşgörü</p> <p>Yaratıcılık</p> <p>Çocuk Katılımı</p> <p>İletişim ve toplumsal beceriler</p>
Halı ve Kilimde Motif Avı	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bilgi toplama, kaydetme, düzenleme ve sunma becerisini kazanırlar. 2. Eski eserleri koruma ve yaşatma bilinci oluşur. 3. Kültürel mirası estetik ve güzellik kavramlarıyla değerlendirirler. 4. Estetik/sanatsal becerileri gelişir. 5. Tarihi ve turistik değerleri koruma ve geliştirme bilinci gelişir. 6. Tarihi ve turistik değerleri gelecek kuşaklara aktarma bilinci oluşur. 	<p>Donuk İmge Tekniği</p> <p>Grupla çalışma</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Halı ve kilimdeki motiflere ilişkin resimler 2. Motiflere ilişkin bilgi kâğıdı 3. Kâğıt ve kalem 	<p>Hoşgörü</p> <p>Kültürel Farkındalık</p> <p>Araştırma</p>
Taş Levhalar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Müzelerin kültürel mirası aktarmadaki önemini anlarlar. 2. Bilgi toplama, kaydetme, düzenleme ve sunma becerisini kazanırlar. 3. Eski eserleri koruma ve yaşatma bilinci oluşur. 4. Oyun ve canlandırma yoluyla yaratıcı düşünce ve hayal gücü gelişir. 	<p>Yaratıcı Yazma Tekniği</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Basit kostümler (Kumaş parçaları, şal vb) 2. Aksesuarlar 	<p>Kültürel Farkındalık</p> <p>Yaratıcılık</p> <p>Hoşgörü</p> <p>Görsel işaretleri yorumlama</p>



ETKİNLİK ADI	KAZANIMLAR	KULLANILAN YÖNTEM VE TEKNİKLER	ARAÇ-GEREÇLER	BECERİLER
Ortak Kültür Mirası Projesi	<ol style="list-style-type: none"> Yaşadıkları kentin tarihi ve kültürel değerlerini araştırırlar. Geçmişteki insanların yaşadıklarını tanıtır ve koruma ve geliştirme bilinci gelişir. Tarihi ve turistik değerleri gelecek kuşaklara aktarma bilinci oluşur. 	<p>Proje hazırlama Gezi – Gözlem Grupla çalışma Sergi Düzenleme</p>	<ol style="list-style-type: none"> Kâğıt, kalem Tarihi Yapı Fotoğrafları Müze Nesnelere ait Fotoğrafları Şehir ve müze tanıtım broşürleri ve posterleri Kentle ilgili görsel ve yazılı malzemeler (Fotoğraflar, broşürler) Farklı Renklerde Pastel Boya ve Keçeli Kalemler Makas ve Yapıştırıcı Resim Kağıtları 	<p>Kültürel Farkındalık Hoşgörü Çocuk Katılımı İletişim ve Toplumsal Beceriler</p>
Müze Tanıtım Poster ve Broşürü	<ol style="list-style-type: none"> Bilgi toplama, kaydetme, düzenleme ve sunma becerisini kazanırlar. Yaşadıkları kentin tarihi ve kültürel değerlerini araştırırlar. Tarihi ve turistik değerleri koruma ve geliştirme bilinci gelişir. Tarihi ve turistik değerleri gelecek kuşaklara aktarma bilinci oluşur. 	<p>Kolaj Tekniği Grupla Çalışma Beyin Fırtınası Sergi Düzenleme Yaratıcı Yazma Tekniği</p>	<ol style="list-style-type: none"> Müzedeki sergilenen nesnelere ait fotoğraflar Resim kâğıdı Makas ve yapıştırıcı Farklı renklerde pastel ya da kuru boya 	<p>Çocuk Katılımı Yaratıcılık Kültürel Farkındalık</p>
Müzedeki Kostüm Tasarlama	<ol style="list-style-type: none"> Farklı uygarlık ve kültürlerle karşı hoşgörü ve farkındalık oluşur. Kültürel mirasın estetik ve güzellik kavramlarıyla değerlendirilir. Grupla işbirliği yapma becerisi gelişir. Estetik/sanatsal becerileri gelişir. 	<p>Grup Çalışması Sergi Düzenleme</p>	<ol style="list-style-type: none"> Renkli kumaş parçaları Renkli yünler ve ipler Makyaj malzemeleri Peruk vb. Renkli fon kartonları Yapıştırıcı ve makas 	<p>Kültürel Farkındalık Yaratıcılık Araştırma/inceleme Tasarım yapma</p>
Zaman Kapsülü	<ol style="list-style-type: none"> Bilgi toplama, kaydetme, düzenleme ve sunma becerisini kazanırlar. Oyun ve canlandırma yoluyla yaratıcı düşünce ve hayal gücü gelişir. Eski eserleri koruma ve yaşatma bilinci oluşur. 	<p>Anlatım Tartışma</p>	<ol style="list-style-type: none"> Kâğıt, kalem "Dün, Bugün, Yarın" çizelgesi Zaman kapsülüne alınması gereken sembolik nesnelere 	<p>Kültürel Farkındalık İletişim ve toplumsal beceriler Yaratıcı Düşünce</p>



ETKİNLİK ADI	KAZANIMLAR	KULLANILAN YÖNTEM VE TEKNİKLER	ARAÇ-GEREÇLER	BECERİLER
Çağlar Boyu Giyim-Kuşam	<ol style="list-style-type: none"> 1. İnsanlar arasında değişik kültürlerin, yaşam tarzlarının ve alışkanlıklarının olduğunu fark ederler. 2. Süs ve süslenmenin yaşamdaki önemini kavrarlar. 3. Bugünün gündelik hayatını geçmiştekilerle karşılaştırırlar. 4. Yerel olanla evrensel olanı ayırt etme becerisi kazanırlar 	<p>Grupla Çalışma Tartışma Doküman İnceleme</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kağıt ve kalem 2. Çizelge 	<p>Kültürel Farkındalık Hoşgörü Yaratıcılık Grup Çalışması Tasarım Yapma</p>
Takı Tasarımı	<ol style="list-style-type: none"> 1. Müzede bir etkinlik gerçekleştirilmekten zevk alırlar. 2. Süs ve süslenmenin yaşamdaki önemini kavrarlar 3. Günümüz gündelik hayatını geçmiştekilerle karşılaştırırlar. 	<p>Gezi gözlem İşbirliğine dayalı öğrenme Sergi Düzenleme</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. İp ya da misina 2. Makas 3. Farklı renkte cam ve ahşap boncuklar 4. Çeşitli kütürlere ve dönemlere ait takı fotoğrafları 	<p>Yaratıcılık Grup çalışması Tasarım yapma</p>
Doğada Gözlem Yapma	<ol style="list-style-type: none"> 1. Yerel olanla evrensel olanı ayırt etme becerisi kazanırlar. 2. Grupla işbirliği yapma becerisi gelişir. 3. Müzelerin kültürel mirası aktarmadaki önemini anırlar. 	<p>Beyin Fırtınası Afiş Tasarımı</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Çizim kağıdı 2. Kalın uçlu kalem 	<p>Yaratıcılık İletişim ve Toplumsal beceriler Araştırma- inceleme</p>
Gazeteciler	<ol style="list-style-type: none"> 1. Oyun ve canlandırma yoluyla yaratıcı düşünce ve hayalgücü gelişir 2. Farklı fikirlerle saygı duyarlar. 3. Araştırma yapma becerisi gelişir. 4. Yaratıcı yazma becerisi gelişir. 	<p>Grupla çalışma Tartışma Sergi Düzenleme Yaratıcı Yazma Tekniği</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kağıt, kalem 2. Fon kartonu 3. Yapıştırıcı ve makas 4. Gazete kupürleri 5. Fotoğraflar 	<p>Çocuk Katılımı İletişim ve Toplumsal beceriler Çocuk Hakları Toplumsal Farkındalık Araştırma</p>



ETKİNLİK ADI	KAZANIMLAR	KULLANILAN YÖNTEM VE TEKNİKLER	ARAÇ-GEREÇLER	BECERİLER
Sikkenin Öyküsü	<p>1.Grupla işbirliği yapma becerisi gelişir.</p> <p>2.Günümüz gündelik hayatını geçmiştekilerle karşılaştırırlar.</p> <p>3.Insanlar arasında değişik kültürlerin, yaşam tarzlarının ve alışkanlıkların olduğunu fark ederler.</p>	<p>Anlatım</p> <p>Soru – cevap</p> <p>Gösterip Yapıtırma</p> <p>Sergi Düzenleme</p>	<p>1.Fon kartonları</p> <p>2.Boya kalemleri ve kalem</p> <p>3.Makas ve Yapıştırıcı</p> <p>4.Sikkeye ilişkin bilgi kağıdı</p>	<p>Yaratıcılık</p> <p>Kültürel Farkındalık</p> <p>İletişim ve toplumsal beceriler</p> <p>Hoşgörü</p> <p>Araştırma</p>
İnanç ve İnanç Sistemleri	<p>1.İnsanlar arasında değişik kültürlerin, yaşam tarzlarının ve alışkanlıkların olduğunu fark ederler.</p> <p>2.Geçmişteki inanç sistemlerini öğrenirler.</p> <p>3.Geçmişteki inanç sistemlerini günümüzdekilerle karşılaştırırlar.</p>	<p>Doğaçlama</p> <p>Tartışma</p>	<p>1.Basit kostümler ve aksesuarlar</p> <p>2.Ambalaj Kağıtları</p> <p>3Plastik malzemeler (plastik şişeler, kaplar vb)</p>	<p>Yaratıcılık</p> <p>Kültürel Farkındalık</p> <p>İletişim ve toplumsal beceriler</p> <p>Hoşgörü</p> <p>Anolitik Düşünme Becerisi</p> <p>Araştırma</p>
Ölü Gömme Töreni	<p>1.Müzedde bir etkinlik gerçekleştirilmekten zevk alırlar.</p> <p>2.Bir ritüel (tören) düzenleme becerisi kazanırlar.</p> <p>3.Günümüz gündelik hayatını geçmiştekilerle karşılaştırırlar.</p> <p>4.İnsanlar arasında değişik kültürlerin, yaşam tarzlarının ve alışkanlıkların olduğunu fark ederler.</p>	<p>Donuk İmge Tekniği</p> <p>Grupla Çalışma</p>	<p>1.Örtüler, kumaşlar vb.</p> <p>2.Cam şişeler</p> <p>3.Tütsü yapmak için kullanılacak seramik kaplar</p>	<p>Yaratıcılık</p> <p>Kültürel Farkındalık</p> <p>İletişim ve soysal beceriler</p> <p>Hoşgörü</p> <p>Toplumsal farkındalık</p> <p>Araştırma</p>
Soğuk Soğuk	<p>1.Oyun ve canlandırma yoluyla yaratıcı düşünce ve hayal gücü gelişir.</p> <p>2.Kendi fikirlerini ifade etme becerisi kazanırlar.</p> <p>3.Farklı fikirlerine saygı duyarlar.</p> <p>4.Grupla işbirliği yapma becerisi gelişir.</p>	<p>Grupla çalışma</p> <p>Tartışma</p>	<p>1.Basit Kostümler ve aksesuarlar</p> <p>2.Pastel Boya</p> <p>3.Ambalaj Kağıtları</p> <p>4.Keçe Parçaları</p>	<p>Yaratıcılık</p> <p>İletişim ve toplumsal beceriler</p> <p>Araştırma</p>





ETKİNLİK ADI	KAZANIMLAR	KULLANILAN YÖNTEM VE TEKNİKLER	ARAÇ-GEREÇLER	BECERİLER
Pazar Yeri	<ol style="list-style-type: none"> 1. İnsanlar arasında değişik kültürlerin, yaşam tarzlarının ve alışkanlıkların olduğunu fark ederler. 2. Farklı uygarlık ve kültürlere karşı hoşgörü ve farkındalık oluşur. 3. Günümüz gündelik hayatını geçmiştekilerle karşılaştırırlar. 4. Yerel olanla evrensel olanı ayırt etme becerisi kazanırlar. 5. Para ve ticaretin önemini kavrarlar. 	Doğaçlama Grupla Çalışma	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dönem kostümleri 2. Kilden ya da oyun hamurundan yapılmış nesnelere 3. Aksesuarlar (sepet, kumaş parçaları vb.) 	<p>Yaratıcılık Kültürel Farkındalık İletişim ve sosyal beceriler Hoşgörü</p>
İpek Yolunda Bir Kervan	<ol style="list-style-type: none"> 1. İnsanlar arasında değişik kültürlerin, yaşam tarzlarının ve alışkanlıkların olduğunu fark ederler. 2. Farklı uygarlık ve kültürlere karşı hoşgörü ve farkındalık oluşur. 3. Grupla işbirliği yapma becerisi gelişir. 	Doğaçlama İşbirliğine dayalı öğrenme	<ol style="list-style-type: none"> 1. Şehir fotoğrafları 2. Renkli kalemler 3. Ambalaj kağıtları 	<p>Yaratıcılık Kültürel Farkındalık İletişim ve toplumsal beceriler Hoşgörü</p>
Av ve Avcılık Ritüeli	<ol style="list-style-type: none"> 1. İnsanlar arasında değişik kültürlerin, yaşam tarzlarının ve alışkanlıkların olduğunu fark ederler. 2. Günümüz gündelik hayatını geçmiştekilerle karşılaştırırlar. 3. Grupla işbirliği yapma becerisi gelişir. 	Doğaçlama İşbirliğine dayalı öğrenme	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tüylü kostüm parçaları 2. Avlanma araçları 3. Yemek pişirme kapları. 4. Ocaklar 	<p>Yaratıcılık Kültürel Farkındalık İletişim ve toplumsal beceriler Toplumsal Farkındalık</p>
Müze Tahliyesi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Müzede bir etkinliğin gerçekleştirilmekten zevk alırlar. 2. Doğal afet karşısında seri ve akılcı davranmanın önemini kavrarlar. 3. Tarihi ve kültürel değerleri koruma bilinci oluşur. 4. Kültürel mirası estetik ve güzelik kavramlarıyla değerlendirirler. 	Beyin Fırtınası Tartışma	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kâğıt, kalem 2. Müze planı 	<p>Yaratıcılık Çocuk Katılımı</p>

7. ETKİNLİKLERDE KULLANILAN ÖĞRETİM YÖNTEM VE TEKNİKLERİ

Bu bölümde genel olarak eğitimde kullanılan temel öğretim yöntem ve teknikleri açıklanmaktadır:

1. Akran Eğitimi Yöntemi
2. Soru – Cevap Yöntemi
3. Sunum Yöntemi
4. Gösterim Yöntemi
5. Tartışma Yöntemi (Büyük ve Küçük Grupla Tartışma)
6. Problem Çözme Yöntemi
7. Konuşma Halkası Yöntemi
8. Örnek Olay İnceleme Yöntemi
9. Bilgisayar Destekli Öğretim
10. İşbirliğine Dayalı Öğrenme Yöntemi
11. Proje Tabanlı Öğrenme Yöntemi
12. Yaratıcı Drama Öğretim Yöntemi ve Teknikleri
13. Gösteri Yöntemi
14. Benzetim Tekniği
15. Anlatım Tekniği
16. Görüş Geliştirme Tekniği
17. Gezi – Gözlem Tekniği
18. İmgelem Tekniği
19. Beyin Fırtınası Tekniği
20. İstasyon Tekniği
21. Sergi Düzenleme
22. Oyun Oynama (Eğitsel Oyunlar) Tekniği
23. Yaratıcı Yazma Tekniği



1. Akran Eğitimi Yöntemi: Sosyal etkileşimi olan, birbirleriyle eşit statüde yer alan, benzer dil, tutum ve davranışa sahip olan gruplarda bilgi, davranış ve tutum değiştirmek amacıyla yapılan planlı bir eğitim yöntemidir. Özellikle gençlerin birçok bilgi ve davranışı akranlarından aldığı düşünülürse, bu konunun önemi daha iyi anlaşılacaktır.

2. Soru – Cevap Yöntemi: Eğitiminin düzenlediği soruların katılımcılara sorulup cevap alınması yöntemidir. Soruların düzeyi, türü ve soru oluşturma yolları eğitimin içeriğine ve katılımcıların bilgi düzeylerine göre yapılandırılmaktadır. Anlama soruları, katılımcıların konuyu anlayıp anlamadıklarını incelemektedir. Uygulama soruları, bilginin yeni durumlarda

kullanılmasını gerektirmektedir. Değerlendirme soruları, değerlendirme yapmada kullanılan ölçütleri kullanarak birey, nesne, olay ve olgu hakkında karar alınmasını içermektedir.

3. Sunum Yöntemi: Bilgilerin kısa sürede gruba sunulması, açıklanması ve katılımcının öğrenme isteğinin yönlendirilmesi yoluyla gerçekleştirilmektedir. Eğiticinin etkinliğe iyi hazırlanması ve düzenli bir etkinlik planı yapması ve sunu süresini iyi hazırlaması gerekmektedir. Eğiticinin sunuları kısa süreli tutması ve aralarda katılımcılara soru sorması yararlı olmaktadır.

4. Gösterim Yöntemi: Gösterimlerde sunu vb. bilgiler eğitici tarafından katılımcılara anlatılmaktadır. Gösterimlerde görüşler, süreçler ve işlemler görsel materyaller kullanılarak yapılmaktadır. Eğiticinin gösterimi iyi planlaması, tüm katılımcıların görmesini sağlaması ve gösterimin ilgi çekici olması gerekmektedir.



5. Tartışma Yöntemi: Tartışma yönteminde rahat bir ortam yaratılması önemlidir. Bu yöntem, eleştirel düşünme becerisini geliştirmektedir. Hem bilişsel hem de duyuşsal hedefleri gerçekleştirmeye yönelik olarak kullanılmaktadır. Katılımcılar tartışma hedeflerine yönelik olarak ve katılımcı deneyimleri göz önüne alınarak hazırlanmaktadır. Tartışma için bilgi gerekmede ve görüşler ve olgular özetlenmektedir.

6. Problem Çözme Yöntemi: Buluş yoluyla öğrenme yaklaşımı temellidir. Eğitici katılımcıların kendi kendilerine öğrenebilecekleri ortamlar hazırlamaktadır. Problem çözmenin aşamaları şunlardır:

- Problemin farkına varma,
- Problemi tanımlama,
- Çözüm seçeneklerini belirleme,
- Veri toplama,
- Verileri değerlendirme,
- Genelleme ve sonuca ulaşma.

Problem çözme yöntemiyle katılımcılar araştırma yapmayı, kaynaklara ulaşmayı, insanlarla iyi iletişim kurmayı, sorumluluklarını yerine getirmeyi ve bilgiyi paylaşmayı öğrenmektedirler.

7. Konuşma Halkası Yöntemi: Katılımcılar halka şeklinde oturmakta ve halkadaki herkes konuyla ilgili görüşünü belirtmektedir. Konuşma halkası bir öykü, bir olay, bir resim ve benzerleri ile yapılmaktadır. Katılımcılar kendilerini öyküde ya da olayda yer alan birinin yerine koyarak söz almaktadır.

8. Örnek Olay İnceleme Yöntemi: Yaşamda karşılaşılmış ya da karşılaşma olasılığı bulunan sorun niteliğindeki olaylara katılımcıların çözüm yolları bulmaları temeline dayanmaktadır. Bu yöntemle katılımcılarda eleştirel düşünme, problem çözme ve karar verme becerisi gelişmektedir. Örnek olay yazılı olarak katılımcılara sunulmaktadır. Olayın herkes tarafından anlaşılması sağlanmakta ve alternatif çözümler üretmeleri istenmektedir.

9. Bilgisayar Destekli Öğretim: Bilgisayarın bir dersin, etkinliğin öğretiminde araç olarak kullanılmasıdır. Bilgisayar, öğretim sürecinde tekrar ve alıştırmaya, birebir öğretim, problem çözme gibi amaçlarla kullanılmaktadır.

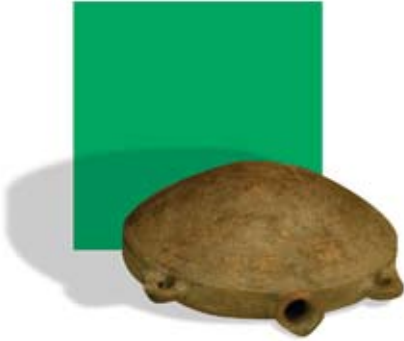
10. İşbirliğine Dayalı Öğretim Yöntemi:

Farklı yetenek düzeylerine sahip katılımcıların bir arada çalışmaları için uygulanmaktadır. Katılımcılar hem kendi eğitimcilerinden hem de ekibin diğer üyelerinin öğrenmelerinden sorumludur. Büyük grup çalışmalarında ya da projelerde katılımcılara belli sorumluluklar verilmekte ve onlarla birlikte çalışılmaktadır.

11. Proje Tabanlı Öğretim Yöntemi (Proje Hazırlama):

Katılımcının proje yaparak öğrenmesini sağlayan bir yaklaşımdır. Katılımcının farklı disiplinlerde öğrendiği kavramlara ve ilkelere dayanarak problem çözmesi, bir ürün ortaya çıkarmak için bireysel ya da grup olarak bir araştırmayı projelendirmesi ve bilimsel yöntemleri kullanarak çalışmalar yapmasıdır. Bu süreçte katılımcılar gerçek yaşam içinde öğrenmekte, disiplinler arası ilişkiyi kendileri kurmakta ve araştırma sürecini de kendileri yönetmektedir.

12. Yaratıcı Drama Öğretim Yöntemi ve Teknikleri: (Bkz sf. 26)



13. Gösteri Yöntemi (Gösterip Yaptırma):

Katılımcılara uygulama yaptırmadan önceki kısmı göstermektir. Eğitici, katılımcılara bir uygulamayı ve bir süreci göstererek onlara model oluşturmaktadır.

14. Benzetim Tekniği: Katılımcıların bir olayı gerçekmiş gibi ele alıp, üzerinde eğitici çalışmalar yapmalarına olanak sağlayan bir öğretim tekniğidir. Öğrenmeyi desteklemek için gerçeğe uygun olarak hazırlanan modeller üzerinde uygulanmaktadır.

15. Anlatım Tekniği: En geleneksel öğretim yöntemidir. Eğitici tarafından konunun sözel yolla aktarılmasıdır. Bu teknikle, kısa sürede çok bilgi verilmekte ve aynı anda tüm katılımcılara hitap edilmektedir. Katılımcı sayısı fazla olsa da kullanılmaktadır.



16. Görüş Geliştirme Tekniği: Çelişkiler içeren konuların öğretiminde katılımcılarda görüş geliştirmek için kullanılan bir tartışma tekniğidir. Bu teknikle ele alınacak konular karşıt bakış açıları içermelidir. Bu teknik, katılımcıların farklı düşünce ve görüşlere saygı duymalarını sağlar.

17. Gezi – Gözlem Yöntemi: Gözlem, katılımcıların eşya, olay, yer ve varlıklara ilişkin doğrudan bilgi edinmelerini ve araştırma becerileri geliştirmelerini sağlayan etkili bir öğretim yöntemidir. Gezi – gözlem yöntemiyle katılımcıların fabrika, müze, kütüphane, devlet kurumları, dağ, orman, göl gibi yerlere götürülmeleri, oralarda doğrudan gözlem yaparak bilgi toplamaları sağlanmaktadır.

18. İmgelem Tekniği: Ses, müzik, fotoğraf ya da herhangi bir imgeden yola çıkarak ve hayal gücünü kullanarak imgeler bütünü oluşturma, nesnelere akılda canlandırma tekniğidir.

19. Beyin Fırtınası Tekniği: Katılımcıların demokratik bir eğitim ortamında fikirlerini sınırlama getirmeden, belli kurallar (kimsenin sözünü kesmemek, üretilen fikir hakkında yorum yapmamak vb.) çerçevesinde konuşmalarıdır. Bu teknikle çok sayıda fikir üretilmesi sağlanmaktadır. Önerilen fikirler daha sonra gruplanmakta ve geliştirilmektedir. Bu süreçte fikirler olumlu ya da olumsuz olarak değerlendirilmez ve eleştirilmez.

20. İstasyon Tekniđi: Bütün grubun her istasyona katkı sađlaması yoluyla bir önceki grubun yaptıklarını ileri götürmeyi öğreten katılımcı merkezli bir yöntemdir. Bu yöntemde farklı sayıda masadan oluşan ayrı istasyonlar bulunmaktadır. Bu masalar üçgen şeklinde yerleştirilmektedir. Her istasyonda gruplar bir görevi yerine getirmek üzere beklemekte ve belli bir süre sonunda yer değiştirerek bütün istasyonları gezmektedir. Bu yöntem katılımcıların hem yaratıcılıđını hem de demokratik bir ortamda işbirliđi yapma becerilerini geliştirmektedir.

21. Sergi Düzenleme Tekniđi: Sergi katılımcılar tarafından üretilen, toplanan, yazılan, çizilen, boyanan ya da şekillendirilen ürünlerin düzenlenerek izlenmeye hazır hale getirilmesidir. Ürünlerin ortaya çıkarılmasında ve düzenlenmesinde katılımcılar bütün duyularıyla sürecin içindedir. Katılımcı üretirken, toplarken ve düzenlerken yaratıcılıđını, estetik anlayışını, organizasyon becerisini ve değerlendirme yetisini geliştirmektedir.



22. Oyun Oynama (Eđitsel Oyunlar):

Bu yöntem klasik çocuk oyunlarının oynanmasıdır. Oyunlar katılımcılara kural koymayı ve bu kurallara uymayı öğretmektedir. Bu oyunlarda eğitici ortamı yapılandırmakta, oyunun düzenlenmesini yapmakta ve gerekirse hakem rolü üstlenmektedir.

23. Yaratıcı Yazma Tekniđi: Kişinin bir konudaki duygu ve düşüncelerini hayal gücünü de kullanarak özgürce kađıda dökmesidir. Yaratıcı yazma, katılımcıları eğlendirmek, sanatsal ifadelerini geliştirmek, yazmanın deđerini ve işlevini kavratmak; katılımcıların hayal güçlerini geliştirmek, açık fikirli olmalarını ve kendilerini tanımlarını sađlamak amacıyla kullanılan bir tekniktir. Grupla beraber öykü yazmak, grupla beraber şiir yazmak, sözcük türeterek öykü yazmak, senaryo yazmak, diyalog yazmak, cümle birleştirme, öykü karakterleri oluşturma, müzik ve fotoğraftan yararlanarak yazmak gibi türleri bulunmaktadır.

8. YARATICI DRAMA ÖĞRETİM YÖNTEM ve TEKNİKLERİ

Eğitim ve öğretimde yaygın olarak kullanılan bir öğretim yöntemi olan yaratıcı drama; doğaçlama, rol oynama v.b. tiyatro ya da drama tekniklerinden yararlanılarak, bir grup çalışması içinde, bireylerin bir yaşantıyı, bir olayı, bir fikri, kimi zaman bir soyut kavramı ya da bir davranışı, "oyunsu" süreçlerde canlandırmasıdır. **Ancak, yaratıcı drama çalışmalarını tiyatro yapmak ya da oyunculuk değildir.**

Yaşamda olumlu ya da olumsuz bir kez yaşanabilen ve tekrarlanması mümkün olmayan anlar, durumlar, drama atölyesinde belli ısınma, yoğunlaşma ve rahatlama teknikleri bütün grubun katılımıyla yeniden yaratılmaktadır. Yaratılan durum üzerinde tartışılmakta, durum değerlendirilmekte ve istenirse yeniden oynanmaktadır. Yaratıcı drama sürecinde katılımcı, grupla çalışmanın ve grup içinde ayrı bir birey olmanın; başkasının rolüne girme, öyleymiş gibi yapma yoluyla kendini ifade etmenin hazzını yaşamaktadır.



Duyuların eğitilmesi sürecinde sanat dallarının her birine yer verilmektedir. Şiir, masal, anı, biyografi, senaryo, müzik, fotoğraf, resim, video görüntüleri vb. süreçte tetikleyici unsurlar olarak kullanılmaktadır. Bu kaynaklar üzerinden özgün yaratımlara doğru yol alınması sağlanmaktadır.

Drama bütün sanatlar içinde katılanı entellektüel, duygusal, fiziksel, sözel ve toplumsal olarak en çok kuşatan alanlardan biridir. Bu nedenle yaratıcı drama yönteminin uzun süreli kullanılmasının faydaları şunlardır:

- Farkındalık kazandırır.
- İşbirliği yapabilme özelliğini geliştirir.
- Sosyal ve psikolojik duyarlılık yaratır.
- Dört temel dil becerisini (konuşma, dinleme, okuma, yazma) geliştirir.
- Sözel olmayan iletişimin öğrenilmesini sağlar.
- Yaratıcılık ve estetik gelişimi sağlar.
- Etik değerlerin gelişmesine olanak sağlar.
- Kendine güven duyma, karar verme becerilerinin gelişmesini sağlar.
- Kaslarını hareket ettiren yeni yöntemleri bulmayı, denemeyi ve bedenini çok yönlü geliştirmeyi sağlar.

Yaratıcı Dramanın Aşamaları:

Drama çalışmalarında grubun yapısı ve katılımcıların özellikleri de dikkate alınarak bir esneklik içerisinde izlenmesi gereken bir sıralama bulunmaktadır. Yaratıcı drama çalışmaları sırasında esas alınan aşamalar şunlardır:

1. Hazırlık - Isınma Aşaması: Daha çok beden hareketine geçtiği, duyarın eş zamanlı olarak yoğun kullanıldığı, içe dönük çalışmaların yapıldığı, güven kazanma, uyum sağlama gibi grup dinamiğini oluşturmak için yapılan, kuralları diğer aşamalara göre belli ve daha çok lider tarafından belirlenen bir aşamadır. Bu aşamanın esas amacı katılımcı dinamiği oluşturmakla birlikte bir sonraki aşamaya hazırlık niteliği taşımaktadır. Bu çalışmalar aynı zamanda drama çalışmalarına yeni başlayan bir katılımcı için drama alanına giriş- ısınma özelliği de taşımaktadır. Bildiğimiz çocuk oyunları ya da türetilmiş oyunlar bu aşamada etkin olarak kullanılmaktadır.



2. Canlandırma Aşaması: Canlandırma, bir konunun süreç içinde biçimlenip ortaya çıktığı, belirlendiği, biçimlendirildiği ve yapıldığı bir aşamadır. Canlandırılacak konu çerçevesinde bir başlangıç noktası olan, doğaçlama, rol oynama ve diğer tekniklerin kullanıldığı bir aşamadır. Çalışmalardaki tüm yaşantılar, paylaşımlar, değerlendirmeler bu aşamada yapılan canlandırmalara, sonuçlarına ve bireyde bıraktığı izlere göre yapılmaktadır.

3. Değerlendirme - Tartışma - Paylaşma Aşaması: Drama çalışmalarında elde edilen sonuçlar bu aşamada değerlendirilmektedir. Sürecin özü, önemi, niteliği ve niceliği bu aşamada saptanmakta ve duyguların, düşüncelerin paylaşımı da bu aşamada alınmaktadır. Genel olarak eğitsel kazanımlar üzerine ya da ortaya çıkan doğaçlamalar üzerine tartışmalar bu aşamada yapılmaktadır.

Yaratıcı Dramada Hazırlık ve Isınma Oyunları:

a. Yürüme Çalışmaları

Yürüme çalışmalarında katılımcılara sırasıyla aşağıdaki adımlar izlettirilmektedir. Bu çalışmalarla katılımcıların yürüyerek ısınmaları ve bir sonraki çalışmaya motive olmaları amaçlanmaktadır.

Dolayısıyla her bir adımın yeteri kadar sürede yerine getirilmesi önerilmektedir.

Örnek:

- Katılımcılara serbest olarak yürüme hızları söylenir.
- Katılımcılara verilen tempoya göre yürüme hızları söylenir.
- Katılımcıların sırasıyla yavaş, hızlı ve daha hızlı yürüyerek koşmaları sağlanır.
- Katılımcıların hızı verilen tempoya göre yavaşlatılır.
- Katılımcıların sırasıyla yavaş, daha yavaş yürüyerek durmaları ve kollarını havaya kaldırarak esnemeleri sağlanır.
- Katılımcıların kollarını serbest olarak yere bırakmaları sağlanır.
- Katılımcıların kollarını yerde sağa sola sallamaları sağlanır.

b. Dikkat Çalışmaları

Örnek:

- Bütün grup çember olur.
- Çemberi bozmadan herkes arka arkaya durur (Her bir kişi arasında bir kol boyu mesafe vardır).
- Grup, eğiticinin yönergesi ile yürümeye başlar.
- Grup eğiticinin yönergesi ile durur.
- Grup durduğunda eğitici gruba aşağıdaki yönergeyi verir: "Ellerimi bir kez vurduğumda ters yöne, iki kez vurduğumda ise kendi ekseninizde bir kez döndükten sonra aynı yönde yürümeye devam edeceksiniz." Bu çalışma, grup yönergelere eksiksiz uyuncaya kadar devam eder.

c. Oyunlar

Aşağıda paylaşılan oyunlar müze eğitim etkinliklerine başlamadan önce eğitime katılacak akranların birbirleriyle tanışmalarını ve grubun etkinliklere ısınmasını sağlayacaktır.

Meyve Sepeti: Grup çember olur. Bir tebeşir yardımı ile herkesin durduğu yer işaretlenir. Eğitici herkese bir meyve ismi verir. Örneğin elma, armut, muz vb. Eğitici çemberin içindedir ve ebe kendisi de bir meyve ismi alır. Ebe istediği bir meyvenin ismini söyler. Örneğin "elma" der. Çemberdeki bütün elmalar yer değiştirir. Elmalar yer değiştirirken ebe de çemberde yer kapmaya çalışır. Bir kişi yer kapamadığı için açıkta kalacaktır. Bu açıkta kalan kişi ebe olur ve çemberin ortasına gelir. Çemberin ortasına geldiğinde, o da bir meyve ismi söyler. Örneğin elma, armut ya da muz der. Oyun böyle devam edebileceği



Meyve Sepeti- Kars Müzesi
Fotoğraf: Umut Özdemir

gibi çemberin ortasına gelen ebe, iki meyve ismini aynı anda söyleyebilir ya da meyve sepeti diyerek çemberdeki herkesi oyuna katabilir.

Meyve Sepeti oyunu müzede, müze sepeti adıyla ve meyveler yerine "fibula, diadem, riton" gibi müze nesnelere adları kullanılarak aşağıdaki şekilde oynanır:



Müze Sepeti - Erzurum Müzesi
Fotoğraf: Umut Özdemir

Müze Sepeti: Grup çember olur. Bir tebeşir yardımı ile herkesin durduğu yer işaretlenir. Eğitici herkese müzeden bir nesne ismi verir. Örneğin fibula, riton, diadem vb. Eğitici çemberin içindedir ve ebenin kendisi de bir nesne ismi alır. Ebe istediği bir nesnenin ismini söyler. Örneğin "fibula" der. Çemberdeki bütün fibulalar yer değiştirir. Fibulalar yer değiştirirken ebe de çemberde yer kapmaya çalışır. Bir kişi yer kapamadığı için açıkta kalacaktır. Bu açıkta kalan kişi ebe olur ve çemberin ortasına gelir. Çemberin ortasına geldiğinde, o da bu üç nesneden birinin adını söyler. Oyun böyle devam edebileceği gibi çemberin ortasına gelen ebe, iki nesne ismini aynı anda söyleyebilir ya da müze sepeti diyerek çemberdeki herkesi oyuna katabilir.

Hareketi Kim Başlattı: Katılımcılar daire şeklini alırlar, aralarından biri ebe seçilir. Ebe dışarıya çıkarılır. Daha sonra, gruptan hareketi başlatacak bir kişi seçilir. Bu kişi bir hareket yapar (Örneğin elini, ayağını ya da başını oynatır). Diğer katılımcılar aynı hareketi tekrarlarlar. Sonra ebe dairenin ortasına alınır. Ebenin görevi, hareketi başlatan kişiyi saptamaktır. Hareketi başlatan kişi ve gruptaki diğer kişiler, ebeye ipucu vermemeye çalışırlar. Çalışma, ebenin hareketi başlatan kişiyi bulması ve bu kişinin ebe olması ile devam eder.



Şoför ve Arabası - Kars Müzesi
Fotoğraf: Umut Özdemir

Şoför ve Arabası: Katılımcıların ikili eş olması sağlanır. Eşlerden öndeki araba, arkadaki şoför olur. Şoför arabanın sırtına sürekli olarak yavaş yavaş dokunur; böylece araba öne doğru ilerler. Şoför elini çektiğinde araba durur. Şoför, başına yavaşça dokununca araba geri geri gider; elini çekince yine durur. Sağ omzuna vurulunca araba sağa, sol omzuna vurulunca da sola döner. Daha sonra eşler yer değiştirirler; şoförler araba, arabalar şoför olur. Sonra aynı oyun arabaların gözleri kapalı iken bir kez daha oynanır. Bu oyunda katılımcılar birbirleriyle konuşmaz ve yalnızca dokunarak iletişim kurarlar.



Grup Aynası - Kars Müzesi
Fotograf: Umut Özdemir

Ayna Çalışması: Halka olunur. Isınma hareketleri tekrar edilir. Karşılıklı eş olunur. Eşler ellerini birbirlerine doğru açarlar. Daha sonra başlarıyla birbirlerinin elini takip ederler. Eğitici "Tüm bedeninizle karşınızdakinin aynasısınız." diyerek oyunu başlatır. Ayna görevindeki katılımcı, arkadaşının yaptığı tüm hareketlerin aynısını yapar. Hareketlerin hepsi çok yavaş yapılmalıdır. Katılımcı bu hareketi karşındaki arkadaşının algılama hızına uygun yapmalıdır. Bu çalışmalar, klasik müzik eşliğinde yapılır. Katılımcılar hareketi yaparken karşındakinin hissetmeye çalışmalıdır. Etkinliğin ilerleyen aşamalarında eşler sırt sırta vererek yavaşça birbirlerinin hareketlerini, takip ederler. Sonra yüz yüze dönerek hareketi tekrar ederler. Ayna çalışması aynı anda tüm gruplarla yapılabilir.



Heykel Olma Çalışması
Kayseri Arkeoloji Müzesi
Fotograf: Umut Özdemir

Heykel Olma Alıştırmaları: Bu çalışmada ikili olarak eşler oluşur. Eşler karşılıklı durur. Eşlerden biri bir poz verir. Diğer eş aynı pozu tekrarlar. Önemli olan ayrıntıda pozu yakalamaktır. Eşlerden biri gözünü kapatır. Gözü açık eş bir poz verir. Gözü kapalı eş dokunarak aynı pozu kendi bedeninde vermeye çalışır. Çalışma roller değişerek devam ettirilir. Çalışmaya el pozu ile devam edilir. Eşlerden biri gözünü kapatır. Gözü açık olan iki elini kullanarak ellerine bir poz veririr. Gözü kapalı olan kişi eşinin ellerine dokunarak aynı pozu kendi ellerine vermeye çalışır. Poz verilince gözü kapalı eş gözünü açar ve eller karşılaştırılır. Çalışma eşler değiştirilerek devam ettirilir.

Heykel olma alıştırmalarının ilerleyen bölümlerinde eğitici katılımcıları gruplara ayırır. Her gruba barış, özgürlük, ayrılık, kavuşma vb. kavramları verir. Her grup bu kavramlara uygun heykel ya da heykel grupları oluşturur. Heykel çalışmasına sanat akımları bağlamında devam edilebilir. Örneğin klasik heykel, soyut heykel, fütürist heykel vb. Bu etkinliği müzede uygularken, aynı aşamalar müzedeki heykeller, kabartmalar vb. kullanılarak da gerçekleştirilir.

Yaratıcı Dramada Kullanılan Teknikler:

Yaratıcı dramada kullanılan teknikler aşağıda açıklanmıştır:

Doğaçlama: Doğaçlama, kalıpları önceden belirlenmeksizin herhangi bir şey ya da durumla ilgili olarak değişik anlatım araçları kullanmaktır. Bu teknikte verilen bir durum ya da nesne göz önünde bulundurularak anında, kendiliğinden (spontane) canlandırma yapılmaktadır.



Donuk İmge Çalışması -
Kayseri Arkeoloji Müzesi
Fotoğraf: Umut Özdemir

Rol Oynama: Rol oynamak, katılımcıların olabildiğince yaratıcı olacakları güvenli bir ortamda, bir role bürünmeleri anlamına gelmektedir. Katılımcılar bir role büründüklerinde belli bir durumu ortaya koymaktadırlar. Ortaya koyulan durum, olayın ortaya çıkış nedeni, yer ve zamanı hakkında ipuçları veren rol kartları ile belirlenmektedir.

Grup Olarak Rol Oynama: Eğitiminin de dahil olduğu tüm grup, gerçekten kendi etraflarında gelişen bir durumla karşı karşıya kalmış bir grubun üyeleriymiş gibi davranır. Kullanılacak dil ve davranış, duruma ve içinde yer alan karakterlere uygun olmak zorundadır. Dolayısıyla grup arasındaki tüm tartışmalar sembolik boyut bağlamına uygun olmaktadır. Örneğin, tüm grup, trafik terörü mağdurları olarak bu sorunun bir parçası olarak gördükleri bir kurumu ya da kurumları protesto etmek için yola çıkar. Kimin başına ne geldiği konuşulur, protestonun ne işe yarayacağı, nasıl yapılması gerektiği doğaçlanarak oynanır.

Rol Kartları: Bu kartlar oynanacak karakterler ve kullanılacak içerik hakkında ayrıntılı bilgi vermektedir. Eğitici, katılımcılardan kendi rolleri dışındaki ayrıntıları bilmelerini istemediği zaman da kullanılabilir. Rol kartları hazırlanırken dikkat edilecek noktalardan biri, katılımcıların, birbirlerinin kartlarına bakmalarına gerek kalmayacak biçimde, ortak tüm bilgilerin her iki kartta da bulunmasıdır. Dikkat edilmesi gereken bir diğer nokta da hazırlanan kartların, kullanılacağı ana kadar katılımcılar tarafından görülmemesidir. (Örnek: Ek II, s: 118)



Donuk İmge Çalışması
Sakıp Sabancı Müzesi - İstanbul
Fotoğraf: Umut Özdemir

Donuk İmge: Gruplar kendi bedenlerini kullanarak bir fikri, bir anı veya bir konuyu netleştirmek, belirginleştirmek için bir görüntü oluştururlar veya katılımcılardan biri grubun heykeltıraşı olur. Birbirine zıt görüntüler bir durumun, olayın vb. gerçek/ideal, düş/kâbus gibi çeşitlemelerini sunmak için tasarlanabilir. Örneğin boş bir araziye ne yapılması gerektiğini tartışan şehir meclisi üyeleri rolündeki katılımcılar, farklı önerileri bedenleriyle hareketsiz tablolar oluşturarak gösterirler. Park, çocuk bahçesi, otopark, alışveriş alanı vb. Katılımcılar ayrıca müzede sergilenen bir nesneyi, bir heykeli ya da heykel grubunu da bedenleriyle canlandırabilirler.



Fotoğraf Anı Çalışması,
10. Ulusal Çocuk Forumu, Ankara

Fotoğraf Anı: Katılımcıların bazılarında bir fotoğraf oluşturmaları istenir. Gruptakiler fotoğrafı oluşturmaya başlarken başlangıç anı belirlenir, daha sonra diğerleri buna katkıda bulunmaya başlarlar. Rollerini açıkça belirlemek için, herkesin rol için belirlediği durumu alması istenir, daha sonra gruptakilerden bunların kim olduğu, ne iş yaptıkları gibi konuları betimlemeleri istenir.

Ritüeller-Seremoniler: Ritüel ve seremoniler, genellikle tekrarlardan oluşan ve belli bir kültüre ya da etniğe bağlı bireylerin katılımına gereksinim duyulan, geleneksel kurallara bağlı stilize canlandırmalardır. Örneğin farklı kültürlerin bir aradılığının yarattığı kültürel zenginlik tartışılırken bir yöredeki farklı evlilik töreni, yemek yapma adetleri (piknik, düğün yemeği, resmi davet vb.) vb. araştırılıp müze ortamında canlandırılabilir.

Mektuplar, Günlükler, Gazeteler, Mesajlar: Drama sürecinde yaşanan deneyimi aktarmak amacıyla, rol içinde ya da dışında yazılabilir; eğitici tarafından yeni bir gerilime (soruna) kaynaklık etmek üzere oyuna katılabilir.



Fotoğraf Anı Çalışması -
10. Ulusal Çocuk Forumu, Ankara
Fotoğraf: Umut Özdemir

Sözsüz-Sessiz Canlandırma (Pantomim): Drama çalışmalarında pantomim olarak adlandırılan duyu ve düşüncelerin sözcükler olmadan, beden diliyle ifade edilmesidir. Bu teknik katılımcılara, bir yandan bedenlerini tanıma ve beden dilini etkili biçimde kullanma olanağı verirken diğer yandan belirli bir etkinliğe odaklanarak iyi birer gözlemci olmalarına yardımcı olmaktadır.

Kostüm Kullanma: Kostümler, kostüm parçaları ya da önemli kültürel nesnelere, belli bir kültürü, yaşam tarzını ya da karakteri tanıtmak için kullanılabilir veya müze eğitimi sürecinde hangi kostümün daha uygun olacağı kararı alınabilir ya da katılımcılar rollerinin inandırıcılığına yardım etmesi için basit malzemelerden kendi kostümlerini tasarlarlar. Örneğin müzede görülen çeşitli kostüm ve aksesuarlardan yola çıkarak, onları kullananların kimler olabileceğine dair tartışmalar yapılabilir, sonrasında da bu kostümleri ve aksesuarları kullanan insanların belli özellikleri canlandırılabilir.



Pastel Boya Çalışması - Kars Arkeoloji Müzesi
Fotoğraf: Ceren Karadeniz

Harita-Şema Yapma: Drama sürecinde harita/şema yapma yaşanan deneyime ilişkin bir yansıtma aracı olarak veya sorun çözmeye yardımcı olmak için kullanılabilir. Örneğin üstesinden gelinmesi gereken bir engeli, seyahat edilecek mesafeyi, bankaya girmek için en iyi yolun hangisi olduğunu bunlarla gösterebilir. Drama sonrasında yapılan işi gözden geçirmek veya yeni bir başlangıç için uyarıcı olarak kullanılabilir. Örneğin erozyona çare arayan bir grup bilim adamı rolündeki katılımcılar, Türkiye'nin bu sorunu en yoğun yaşayan bölgelerini bir harita üzerinde göstererek bu bölgelerde alınması gereken önlemleri, o bölgelerin yetkilileriyle tartıştıkları bir toplantıyı doğaçlayabilirler.

Ağır Çekim Tekniği (Slow-motion): Bu tekniği kullanarak katılımcılar dramada bir durumu, bir anı, ağır çekimle canlandırılıyormuşçasına oldukça yavaş hareket ederek gösterirler. (Yaratıcı dramada kullanılan diğer teknikler için Bkz: Ek I, s: 116)

9. MÜZE EĞİTİMİNDE KULLANILAN YÖNTEM, TEKNİK VE ARAÇ-GEREÇLER

Bu bölümde müze öncesi çalışmalarda, müze çalışmalarında ve müze sonrası çalışmalarda kullanılan yöntem, teknik ve araç – gereçler açıklanmaktadır.

Rol Kartı Hazırlama Çalışması: Rol kartları, canlandırılacak karakterler ve kullanılacak içerik hakkında ayrıntılı bilgi verir. Lider, kartları müze koleksiyonundan yola çıkarak hazırlayabileceği gibi, herhangi bir özel dönem ya da süreci vurgulayacak şekilde de hazırlayabilir. Rol kartları hazırlanırken dikkat edilecek noktalardan biri, katılımcıların, birbirlerinin kartlarına bakmalarına gerek kalmayacak biçimde, ortak tüm bilgilerin (yer, zaman, tarih, saat) her iki kartta da bulunmasıdır. Dikkat edilmesi gereken bir diğer nokta da hazırlanan kartların, kullanılacağı ana kadar katılımcılar tarafından görülmemesidir. (Örnek: Ek II)



Müze Nesneleriyle İlgili
Pastel Boya Çalışması
Sakıp Sabancı Müzesi, İstanbul
Fotoğraf: Umut Özdemir

Seramik Çalışması Tekniği: Hammaddesi kil olan ve elde ya da kalıpta biçimlendirilen veya fırınlanan her türlü eşyanın üretildiği tekniktir. Müze eğitimi süresince müzedeki nesnelerin birer kopyası seramik kalıpları ve kil vasıtasıyla yapılabilir.

Pastel Boya Tekniđi: Kalın ve geniş dokulu kağıtlara ya da renkli fon kartonlarına yağlı ya da kuru pastel boya kullanılarak resim yapma tekniđidir. Pastel boya tekniđi kullanılarak müzede afiş – broşür hazırlama ve resim-iş çalışmaları yapılabilir.

Kolaj Tekniđi: Her tür malzemenin (kağıt, kumaş, plastik vb.) bir yüzey üzerine yeni bir kompozisyon oluşturacak düzende yapıştırılması ile yapılan bir resim tekniđidir. Müze nesnelerinin fotoğraflarından oluşan bir kolaj tasarlanabilir ya da katılımcılara verilecek bir temadan yola çıkarak bir kolaj çalışması yapmaları istenir.

Ara - Bul ve Tarih Şeridi Çalışması:

Katılımcılara eğitimciler tarafından hazırlanan ara-bul kâğıtları dağıtılır. Dağıtılan kâğıtlarda resimleri bulunan nesnelere müze içinde arayıp bulmaları ve kâğıttaki bilgileri doldurmaları istenir. Ara-bul çalışması tamamlandıktan sonra katılımcılar tarih şeridi ve dilsiz harita çevresinde toplanırlar. Her katılımcı arabul kâğıdını tarihsel sıraya göre şeride yerleştirir ve nesnelere buldukları yerleri güncel harita üzerinde işaretler. Çalışma tamamlandıktan sonra ara-bul kâğıtları üzerine tartışılır.



Ara-Bul Tarih Şeridi Çalışması
Sivas Arkeoloji Müzesi
Fotoğraf: Umut Özdemir

Ara-bul - İpucu Kağıdı: Müze içinden seçilen bir nesneye ilişkin resimlerden ve sorulardan oluşan kağıttır. (Örnek: Ek 3, s: 56)

Tarih Şeridi: Geçmişten günümüze tarihte yaşanmış dönemleri, çağları ve olayları tarih sırasıyla gösteren şerittir. (Örnek: Ek 5, s: 58)

Dilsiz Harita: Dilsiz harita, ülke sınırlarının çizildiği ancak coğrafi ya da fiziki bilgilerin yer almadığı ve genellikle şehir bulma, yer tahmin etme vb. etkinliklerde kullanılan bir harita türüdür. (Örnek: Ek 2, s: 54)

Müzede Öykü Bulma Çalışması: Müzede sergilenen nesnelere ait oldukları dönemlere / uygarlıklara ilişkin tarihi belgelere ya da efsanelere dayanan bir konu belirlenir. Belirlenen konuya ilişkin iki karakter seçilerek, olayın geçtiği yer, zaman ve olaya başlama anı rol kartlarına yazılarak katılımcılara



Afiş Çalışması - Erzincan Müzesi
Fotoğraf: Umut Özdemir

verilir. Katılımcılar rol kartlarını inceleyerek kendilerine verilen yönergeye ilişkin bir canlandırma tasarlar ve rol oynama yöntemiyle canlandırmalarını yaparlar.



Müze Afiş Çalışması
Erzurum Müzesi
Fotoğraf: Ayşe Çakır İlhan

Müze Afiş Çalışması: Müze afiş çalışması bir müzeyi, bir müze nesnesini ya da müzeden seçilecek herhangi bir temayı tanıtmak ve duyurmak için yazılı ve görsel duvar ilânları hazırlamaktır. Bu çalışmada katılımcılar 3 ana gruba ayrılır. Bu 3 gruptan her birine müzedeki uygarlıklardan biri verilir. Gruplar kendi içlerinde 3 alt gruba ayrılır ve her gruba kendilerine verilen uygarlığı seçilen müzeye göre; müze içinde araştırmaları ve gözlemlenmeleri söylenir. Gruplar konuları ile ilgili müzede buldukları ve ilgilerini çeken nesnelere ve bilgileri not alırlar. Gruplar müze uzmanlarından da yardım alarak müze gezilerini tamamladıktan sonra, büyük kağıtlara kendilerine verilen dönem ve özellikle paralar, giysiler ve binalar ya da canlılar, kaplar vb. ilgili büyük bir tanıtım afişi hazırlarlar.

Müze Broşürü Hazırlama Çalışması: Müze broşürü müze hakkında ayrıntılı bilgi vermek için elde taşınabilir boyutlarda hazırlanan görsel ve yazılı bir yayındır. Müze broşürü çalışmasında katılımcılar 3 gruba ayrılır. Bu gruptan her birine müzedeki uygarlıklardan biri verilir. Gruplar müzedeki nesnelere gözlemleyerek ve bu nesnelere inceleyerek temsil ettikleri uygarlık hakkında ayrıntılı bilgiye sahip olurlar. Daha sonra gruplara fon kartonları ve boya kalemleri verilir. Gruplardan müze hakkında ve kendilerine verilen uygarlık hakkında edindikleri bilgilerden oluşan bir broşür hazırlamaları ve bu broşürü resimlemeleri istenir.

Müze Envanter Fişi: Arkeolojik kazı, bağış ya da satın alma yoluyla edinilen müze nesnelere fotoğrafının ve ayrıntılı bilgilerinin yer aldığı bilgi formudur.

(Örnek: Ek 17, s: 86)

Kostümler ve Aksesuarlar: Türkçe’de ceket, pantolon ve bazen de yelekten oluşan erkek takım giysisi, çoğunlukla sokakta giyilmek için dikilmiş kadın giysisi ya da sinema ve tiyatrodaki rol gereği giyilen kıyafetlerin genel adı olarak tanımlanan kostüm, belirli bir kültürü, yaşam tarzını ya da karakteri tanıtmak için kullanılan giysiler bütünü olarak tanımlanabilir. Bir toplumda bir zaman dilimi içerisinde öne çıkan giyim tarzlarını tamamlamak ve zenginleştirmek için kullanılan



Anadolu Medeniyetleri Müzesi,
Donuk İmge Çalışması
Fotoğraf: Ceren Karadeniz

çanta, şapka, eldiven, takı vb. malzemelere ise aksesuar denir. Müze eğitiminde kullanılacak kostüm ve aksesuarlara dönem kostümleri, peruklar, keçe ve kumaş parçaları, renkli yünler ve ipler, örtüler ve şallar, farklı renkte cam ya da ahşap boncuklar, ip ya da misina, farklı renkte pullar, tüylü kostüm parçaları, danteller, tüller, şapkalar, kemerler örnek gösterilebilir.



Zaman Kapsülü Çalışması, İstanbul
Fotoğraf: Umut Özdemir

Zaman Kapsülü Çalışması: Eğitici katılımcılara bazı nesnelere gelecek kuşaklara aktarmak için bir zaman kapsülü hazırlanacağını söyler. Kısa bir tartışmanın ardından eğitici, katılımcılara farklı tarihlere ait çeşitli nesnelere gösterir. Bu nesnelere kullanım alanları, hangi amaçla ve ne zaman kullanılmış olabileceği grupça tartışılır. Tartışmanın sonunda eğitici katılımcılardan zaman kapsülüne yerleştirmek için bu nesnelere 3 tanesini seçmelerini ve bu nesneyi neden seçtiklerine ilişkin gerekçelerini "dün - bugün - yarın" adlı çizelgeye yazmalarını ister. (Örnek: Ek 4, s: 57)

Müze Kuralları Hakkında Beyin Fırtınası:

Katılımcıların demokratik bir eğitim ortamında fikirlerini sınırlama getirmeden ortaya koymalarının beyin fırtınası denir. Müze kuralları gereği beyin fırtınası çalışması müze gezisi tamamlandıktan sonra yapılmalıdır. Beyin fırtınası boyunca katılımcılar müzede uyulması gereken kuralların neler olması gerektiği konusunda önerilerde bulunurlar ve bu öneriler ayaklı yazı tahtası (flip-chart) kağıtlarına yazılır. Tespit edilen kurallar doğrultusunda bir müze gezisi canlandırılır ve tekrar ayaklı yazı tahtası kağıtları kullanılarak müze kuralları açısından iyi bir müze gezisinin nasıl organize edilmesi gerektiği yazılır.



Beyin Fırtınası Çalışması,
Kars Müzesi
Fotoğraf: Umut Özdemir

Keşif Tutanağı Çalışması: Bir olayın ya da durumun nasıl olduğunu belirleyen ve ilgili veya yetkili kişiler tarafından imzalanan belgelere tutanak denir. Keşif tutanağı ise, taşınır ya da taşınmaz bir kültürel varlığın durumunun ayrıntılı olarak tanımlandığı ve yetkililerce imzalandığı bir belgedir. Keşif Tutanağı çalışmasında katılımcılar kendilerinden bilgi edinmelerinin istendiği bir taşınır ya da taşınmaz kültür varlığı hakkında tutanak hazırlarlar. (Örnek: Ek 15, s: 80)



Zaman Kapsülü Çalışması, İstanbul
Fotoğraf: Umut Özdemir

Arkeolojik Kazı Havuzu: Arkeolojik kazı, toprağın ve suyun altında kalmış tarihi eserleri araştırmak amacıyla yapılan bilimsel bir kazıdır. Kazı Havuzu, çocuk ve gençlerin temel arkeolojik kazı bilgilerini edindikten sonra uygulama yapabilecekleri bir alandır. Kazı havuzunun içerisinde müzede yer alan temel nesnelerin taklitleri yer alır ve çocuklar arkeolojik kazının temel süreçlerini izleyerek bu nesnelere toprak üstüne çıkarırlar. Müze bünyesinde kazı havuzu oluşturma olanağı bulunmayan durumlarda, müze bahçesinde bir kazı alanı hazırlanarak akranlara arkeolojik kazı süreci uygulanabilir.

Takı Tasarımı: Takı tasarımı, yarı değerli ya da değerli taş, boncuk, pul, ip, pens vb. malzemeleri orijinal bir biçimde birleştirilerek bir takı ortaya çıkarma sürecidir. Müzede takı tasarımı, müze koleksiyonundaki takı örneklerinden yola çıkarak takı malzemeleriyle özgün bir tasarım yapmaktır.



Etkinlik Değerlendirme Formlarının
Doldurulması, Sivas Arkeoloji Müzesi
Fotoğraf: Umut Özdemir

Şehir Tanıtım Kaynakları: Bir şehrin tanıtımı için hazırlanmış ve İl Kültür Müdürlüklerinden de temin edilebilen görsel ya da yazılı kaynaklar bütünüdür. Şehir haritası, şehir tanıtım kitapçıkları, şehir tanıtım afiş ve broşürleri, şehir tanıtım CD'leri vb. bu kaynaklar arasında yer almaktadır.

Arkeolojik Sit Alanı Haritası: Doğal ya da insan eliyle yapılmış, korunması gerekli, özel bir fiziksel özelliğe sahip, bir bütün meydana getiren kentsel ve kırsal çevre parçasına sit alanı denir. Bu kentsel ve kırsal çevreleri ayrıntılı olarak tanımlayan haritalara arkeolojik sit alanı haritası denir.

(Örnek: Ek 10, s: 67)

10. ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Eğitim ve öğretim etkinliklerinin vazgeçilmez parçası katılımcıların değerlendirilmesidir. Katılımcı değerlendirmesi farklı boyutları olan bir süreçtir. Eğitim öğretim etkinlikleri, katılımcıların konu alanına yönelik bilgi ve zihinsel becerilerini kapsadığı gibi, tutumlar, ilgiler, öğrenme stilleri gibi duyuşsal özellikleri de içerir. İyi bir ölçme değerlendirme süreci tüm bunları içeren, katılımının gelişimini farklı boyutlarda ele alan bir süreçtir. Bu boyutların her biri kendi içinde çeşitlenen ve farklı teknikleri gerektiren süreçleri içerir.

Genel olarak değerlendirme, eğitimin başında yapılan girdilerin değerlendirilmesi, eğitim sırasında yapılan sürecin değerlendirilmesi ve eğitim sonunda yapılan çıktılarının değerlendirilmesi olarak sınıflanabilir. Müze eğitimi yaklaşımında kullanılan etkinlik biçimlerine göre uygulanacak değerlendirme yöntemleri farklılık gösterebilmektedir. Etkinlik temelli bir yaklaşımı barındırdığı için çoğu zaman süreç değerlendirmeleri bu eğitsel yaklaşıma daha uygun görülmektedir. Aşağıda müze eğitimi uygulamalarında kullanılacak değerlendirme türleri tanıtılacak ve örneklendirilecektir.



a) Görüşme (Mülakat)

Katılımcılarla yapılan görüşmeler, katılımcıların çalışmaları hakkında ve konuları nasıl anladıkları konusunda anlama düzeylerinin daha iyi değerlendirilmesine yardım eder.

b) Gözlemler

Ürünlerin görülebildiği bazı alanlarda bu yöntem oldukça önemlidir. Gözlemler, katılımcılar hakkında doğru ve çabuk bilgiler sağlar.

c) Öz Değerlendirme

Bireysel veya kendini değerlendirme olarak da adlandırılabilir. Katılımcıların kendi öğrenme süreçlerini, özellikle başarı düzeylerini ve öğrenme sonuçlarını değerlendirmeleri olarak açıklanabilir.

d) Katılımcı Ürün Dosyası Hazırlama (Portfolyo)

Portfolyo (katılımcı ürün dosyası), belli bir bağlamda katılımcıların performansını, gelişimini ve başarısını yansıtan katılımcı çalışmalarının amaçlı bir şekilde toplanması şeklinde tanımlanabilir. Bu çalışmada önerilen formların hepsi süreç değerlendirmesini içeren basit formlardır. Temel olarak "Müze Eğitimi Öncesi Değerlendirme", "Etkinlik Değerlendirme", "Akran Eğitici Değerlendirme" ve "Müze Eğitimi Değerlendirme" formlarının kullanılması beklenmektedir. Bu formların ilki olan Müze Eğitimi Öncesi Değerlendirme formu, eğitime giren katılımcıların hâlihazırda konuyla ilgili bilgi ve düşüncelerinin not edildiği açık uçlu tek soru bulunan bir kâğıttır; buraya katılımcıların hiç kaygı yaşamadan ne biliyorlarsa yazmaları istenmelidir. Etkinlik değerlendirme formu etkinliklerin sonunda katılımcılara uygulanır. Üç temel soruyla katılımcıların o etkinliğe ilişkin duygu düşünce ve yararlanma dereceleri sorulmaktadır. Akran eğitici değerlendirme formu eğitimi veren akranların etkililiğinin değerlendirildiği formdur, katılımcılar tüm etkinliklerin sonunda eğiticinin becerilerini bu form yoluyla değerlendirirler. Son form ise müze eğitiminin tümünü değerlendirip katılımcıların öğrenme düzeylerini anlamamızı sağlayan Müze Eğitimi Değerlendirme formudur.

Tüm bu formların değerlendirilmesi basit frekans alma ve yüzdelerin hesaplanması ile yapılmaktadır, bu konuda ayrıntılı istatistiksel dökümler beklenmemektedir. Bu aşamada basit içerik analizi, yüzde ve frekans hesaplamalarından kısaca söz etmek gerekmektedir. İçerik analizinin amacı, önceden de belirtildiği gibi araştırma sorusu doğrultusunda metinlerin içerikleri hakkında sistematik veriler elde etmek ve bu verilerden hareketle yinelenen çıkarımlar yapmak, başka bir deyişle iletişimin belirgin özelliklerinden, belirgin olmayan özelliklerine yönelik çıkarımlar yapmaktır. Sorulan soruda belirgin olarak öne çıkan başlıklar belirlenir ve bunlar kategoriler olarak saptanır daha sonra her katılımcının bu kategorilere benzer kaç adet cevap verdiği belirlenir ki buna frekans yani kategori sıklığı denmektedir. Kategoriler ve bunlara düşen cevap miktarı belirlendikten sonra toplam üzerinden yüzde alınarak bir sonuç elde edilir.



Öz Değerlendirme Formu Örneği

Çalışmanın Adı:

Katılımcının Adı-Soyadı:

Açıklama: Çalışmalarınız boyunca aşağıdaki ifadelerin gerçekleştirilme düzeylerini ifadenin karşısında bulunan yere çarpı (x) koyarak işaretleyiniz.

ÖLÇÜTLER	DERECELER		
	Her Zaman	Bazen	Hiçbir Zaman
1. Araştırma yaptım.			
2. Etkinliğe katılmaktan zevk aldım.			
3. Arkadaşım ile beraber çalışmaktan zevk aldım.			
4. İşbirliği yapmaktan zevk aldım.			
5. Ortaya farklı bir ürün koydum.			

Akran Değerlendirme Formu Örneği

Değerlendirme Yapan Katılımcının Adı Soyadı:

Değerlendirilen Katılımcının Adı Soyadı:

Etkinlik Adı:

Açıklama: Bu form arkadaşınızın yaptığı etkinliği değerlendirmeniz için hazırlanmıştır. Aşağıdaki ifadelerin gerçekleştirilme düzeylerini ifadenin karşısında bulunan yere çarpı (x) koyarak işaretleyiniz.

ÖLÇÜTLER	DERECELER		
	Her Zaman	Bazen	HiçbirZaman
1. Etkinliğe katılımda isteklidir.			
2. Görevini zamanında yerine getirir.			
3. İşbirliği halinde çalışmayı sever.			
4. Arkadaşlarından görüş toplamaya çalışır.			
5. Çözümüne ulaşmak için farklı seçenekleri göz önünde bulundurur.			

Ürün Dosyası Değerlendirme Ölçeği

Performans Düzeyi Boyutlar	4 (Örnek Olacak Nitelikte)	3 (Yeterli)	2 (Kabul Edilebilir)	1 (Yeterli Değil)
İçerik	Ürün dosyası, tüm gerekli materyalleri içeriyor.	Ürün dosyası, gerekli materyallerin büyük çoğunluğunu içeriyor.	Ürün dosyası, gerekli materyallerin birazını içeriyor.	Ürün dosyası, gerekli materyallerin çok azını içeriyor.
Seçilen Örneklerin Özelliği	Örnekler katılımcının gelişimini ve bilgisini yansıtıyor.	Örnekler katılımcının gelişimini yansıtıyor, fakat bilgilerin bir kısmını yansıtmıyor.	Örnekler katılımcının hem bilgisini hem de gelişimini biraz yansıtıyor.	Örnekler gelişigüzel seçilmiş, gerekli bilgileri ve gelişimi yansıtmıyor.
Düzenleme	Ürün dosyası, tam ve düzenli olarak oluşturulmuş. Okuyucu, gerekli her şeyi bulabiliyor.	Ürün dosyası, iyi düzenlenmiş, okuyucu aradığı şeyleri bulmakta çok az sıkıntı yaşıyor.	Ürün dosyası, kısmen düzenli sayılabilir. Okuyucu aradığını bulmakta biraz zorlanıyor.	Ürün dosyasında, düzene ilişkin bir görüntü var ama okuyucu aradığını bulmakta çok zorlanıyor.
Dilbilgisi	Dil bilgisi ile ilgili hiçbir hata yok (kelime bilgisi, noktalama işaretlerinin kullanımı, gramer, vb.).	Dil bilgisi konusunda çok az hata var.	Dil bilgisi ile ilgili göze çarpan önemli hatalar var.	Dil bilgisi ile ilgili çok sayıda hata var.
Kişisel Yansıma	Tüm yansımalar betimleyici ve katılımcının iç dünyasını yansıtan kişisel etkileşimleri içeriyor.	Yansımaların büyük bölümü betimleyici ve katılımcının iç dünyasını yansıtan kişisel etkileşimleri içeriyor.	Yansımaların bazıları betimleyici ve katılımcının iç dünyasını yansıtan kişisel etkileşimleri içeriyor.	Yansımaların çok azı betimleyici ve katılımcının iç dünyasını yansıtan kişisel etkileşimleri içeriyor.
Ürün Dosyasının Sunumu	Katılımcı açık ve anlaşılır biçimde konuştu, diğer katılımcılarla uygun göz teması kurdu ve sorulan soruları kendinden emin biçimde cevapladı.	Katılımcı büyük ölçüde açık ve anlaşılır biçimde konuştu, diğer katılımcılarla uygun göz teması kurdu ve sorulan soruları cevapladı.	Katılımcı kısmen açık ve anlaşılır biçimde konuştu, diğer katılımcılarla göz teması kurdu ve sorulan soruları cevaplayabildi.	Katılımcı açık ve anlaşılır biçimde konuşmadı, diğer katılımcılarla nadiren göz teması kurdu ve sorulan soruları cevaplarırken zorluk çekti.
Ürün Dosyasının Bir Bütün Olarak Etkililiği	Ürün dosyası, katılımcının becerilerini, yeterliliklerini ve bilgisini çok iyi bir biçimde gösteriyor.	Ürün dosyası, katılımcının becerilerini, yeterliliklerini ve bilgisini göstermeye yardımcı oluyor.	Ürün dosyası, katılımcının becerilerini, yeterliliklerini ve bilgisini kısmen gösteriyor.	Ürün dosyası, katılımcının becerilerini, yeterliliklerini ve bilgisini göstermiyor.

Müze Eğitimi Öncesi Değerlendirme Formu

Müze ve müze eğitimi konusunda düşüncelerim:

Etkinlik Deęerlendirme Formu

ETKİNLİK ADI:

Bu etkinlik hakkında düşündüklerim:

Bu etkinlik hakkında duygularım:

Bu etkinlikten müze eğitimi konusunda öğrendiklerim:

Müze Eğitimi Değerlendirme Formu

Bu eğitim boyunca müze ve müze eğitimi konusunda düşüncelerim:



Tarih Şeridi Çalışması - Erzurum Müzesi
Fotograf: Ayşe Çakır İlhan

11. MÜZE EĞİTİMİ ETKİNLİKLERİ

ETKİNLİKLER

MÜZE
ETKİNLİKLERİ

OLUN

KÜLTÜREL
MİRAS

GÜNDELİM
YARAN

MÜZE
SONRASI

MÜZE
ALANI

Müze
Dünyası

Müze
Öncesi

Orta

Müze
Etiketi





Yöntem ve Teknikler: Soru Cevap, Gösteri, Tartışma, Sergi Düzenleme

Kazanımlar:

1. Akranlar kendilerine ait nesnelere basit bir müze oluştururlar.
2. Akranlar topladıkları nesnelere sergilerler.
3. Akranlar kendi müzelerini arkadaşlarına tanıtırlar.
4. Akranlar kendi müzeleriyle gerçek müze arasındaki benzerlikleri açıklarlar.

Araç ve gereçler:

1. Müze tanıtım broşürleri
2. Akranlara ait nesnelere
3. Kâğıt, kalem
4. Fon kartonları (farklı renklerde)
5. Yapıştırıcı
6. Makas

Süreç:

1. Lider, akranlara "Kullandığınız eşyaların arasında sizin için özel ve önemli olanlar hangileridir? Bunlar içinde sakladıklarınız var mı?" sorusunu yöneltir ve bir sonraki çalışmaya kendileri için değerli olan bazı nesnelere ve aile üyelerine ait eski fotoğrafları getirmelerini ve bu eski fotoğrafların hikayelerini öğrenmelerini ister.
2. Lider, çalışmanın ilk bölümünde akranlardan getirdikleri nesnelere özelliklerine, ne zaman ve nerede kullandıklarına ilişkin bilgi içeren bir kart hazırlamalarını ister ve bu nesnelere yola çıkarak bir sergi hazırlayacaklarını söyler.
3. Akranlar sergi alanının düzenlenmesi için işbölümü yaparlar.
4. Akranlar fon kartonları, yapıştırıcı, makas, kâğıt ve kalemler kullanılarak sergi alanı düzenleme çalışmaları yaparlar.
5. Sergi alanının estetik, temiz, aydınlık ve havadar olmasına dikkat edilir.
6. Sergi alanı gün boyunca akranların seçeceği sözsüz müzik, resim, afiş vb. ile renklendirilir.
7. Akranlar kendilerine ait nesnelere oluşturdukları sergiyi diğer akranlara tanıtır ve gezdirirler.
8. Çalışmanın ikinci bölümünde akranlardan eski fotoğraflardan birini seçerek fotoğrafın hikayesini paylaşması istenir. Fotoğraf üzerine paylaşılan hikaye ve akranların kendi oluşturdukları müze ile gerçek müze arasındaki benzerlik ve farklılıkları tartışmaları ile etkinlik sona erer.



Aile Ağacı Hazırlama



40'x 1

Yöntem ve Teknikler: Tartışma, Sergi Düzenleme

Kazanımlar:

1. Akranlar kendi fikirlerini ifade etme becerisi kazanırlar.
2. Akranlar topladıkları nesnelere sergilerler.
3. Akranlar oyun yoluyla kendilerini gerçekleştirmekten zevk alırlar.
4. Akranlar akrabalık ilişkilerini ve akrabalarının adlarını öğrenirler.

Araç ve Gereçler:

1. Fon kartonları (ya da resim kağıtları)
2. Renkli boya kalemleri (pastel ya da kuru boya)
3. Aile Fotoğrafları
4. Makas ve yapıştırıcı
5. Aile Ağacı Çizim Örneği (Ek 1, s: 51)

Süreç:

1. Akran lideri, akranlardan aile albümleri hakkında bilgi toplamalarını ve beraberinde getirmelerini ister.
2. Akranlar yanlarında bulunan aile albümlerindeki fotoğrafları kısaca tanıtırlar, varsa hikayelerini anlatırlar.
3. Tüm akranların aile albümü tanıtımı bittikten sonra lider, Ek 1'deki Aile Ağacı çizimini akranlara göstererek benzer bir aile ağacını kendi fon kartonlarına çizmelerini ister.
4. Fon kartonlarına çizilen ağaçlar makasla kesilir ve her akran kendi aile bireylerinin fotoğraflarını kronolojik düzende ağaca yerleştirir.
5. Akranlar aile bireyleri hakkında diğer akranları bilgilendirirler ve etkinlik sona erer.

Ek 1: Aile Ağacı Çizim Örneği





Doğada Gözlem



40'x 2

Yöntem ve Teknikleri: Yaratıcı Yazma, İmgelem Tekniği

Kazanımlar:

1. Akranlarda oyun ve canlandırma yoluyla yaratıcı düşünce ve hayal gücü gelişir.
2. Akranlarda grup çalışmasına katılma ve grupla işbirliği yapma becerisi gelişir.
3. Akranlar kendi fikirlerini ifade etme becerisi kazanırlar.
4. Akranların doğal ve gerçek yaşam arasında bağlantı kurma becerisi gelişir.

Araç ve gereçler:

1. Üzüm (üzüm yaprakları) ya da Nar
2. Kağıt, kalem
3. Resim kağıdı
4. Makas ve yapıştırıcı
5. Renkli pastel ya da kuru boya

Süreç:

1. Akran lideri üzüm / üzüm yaprakları (ya da nar) getirerek akranlara gösterir. Lider daha sonra akranlara bu meyveye ilişkin sorular sorar. Örneğin, meyvenin rengini, tadını, kokusunu ve diğer özelliklerini sorar. Bu meyvenin hangi mecazi anlamları taşıdığını da sorar (Örnek, üzüm ve nar çok taneli olduğundan bolluk ve bereketi temsil eder... gibi).
2. Lider, bu sohbetin ardından akranlara bu meyvelerin de içinde bulunduğu bir meyve tabağı hayal edip çizmelerini ister.
3. Lider ve akranlar bu çalışmanın ardından müzeye giderek, müzede nar ya da üzüm kabartması, motifi vb. içeren eserleri araştırırlar.
4. Lider akranlardan bu meyvelerin kabartmalarını içeren eserleri bulduktan sonra o eserin öyküsünü yazmalarını ister.
5. Her akran, kendi yazdığı öyküyü arkadaşlarıyla paylaşır ve etkinlik sona erer.



Turizm Haritası Oluşturma ve Kent Ressamları



40'x 2

Yöntem ve Teknikler: Gezi – Gözlem, Gösteri, Sergi Düzenleme

Kazanımlar:

1. Akranlarda grup çalışmasına katılma ve grupla işbirliği yapma becerisi gelişir.
2. Akranlar yaşadıkları ülke ve şehir hakkında araştırma yapma becerisi kazanırlar.
3. Akranlar yaşadıkları kentin tarihi ve kültürel değerlerini araştırırlar.
4. Akranlar kültürel mirası estetik ve güzellik kavramlarıyla değerlendirirler.
5. Akranlarda tarihi ve turistik değerleri koruma ve geliştirme bilinci gelişir.
6. Akranlarda tarihi ve turistik değerleri gelecek kuşaklara aktarma bilinci oluşur.
7. Akranlarda farklı uygarlık ve kültürlerle karşı hoşgörü ve farkındalık oluşur.

Araç ve Gereçler:

1. Resim kağıdı ya da fon kartonu
2. Makas
3. Uhu ya da selobant
4. Kalem
5. Boya kalemleri
6. Kartpostallar, fotoğraflar, resimler
7. Şehir haritası, "Dilsiz Harita" (Ek 2, s: 54)

Süreç:

1. Akran lideri Türkiye'nin çeşitli tarihi ve turistik merkezlerine ilişkin resimler, kartpostallar ve tanıtım kitapları getirerek akranların bu malzemeleri incelemeleri için süre tanır.
2. İncelemeler bittikten sonra bulduklarının şehrin tarihi, turistik ve kültürel zenginlikleri ile ilgili kısa bir konuşma yapar ve akranlara şehrin bu özellikleri hakkında sorular sorar.
3. Lider, akranlardan yaşadıkları şehre ilişkin yapılan konuşmalardan öğrendikleri tarihi ve turistik mekanların listesini çıkarmalarını ister.
4. Listeleme işlemi bittikten sonra lider, akranları 2 gruba ayırır. Gruplardan birine yaptıkları araştırmaya dayanarak boş bir şehir haritası üzerine tarihi ve turistik mekanları resmetmelerini ister. Diğer gruptan ise, kentin cadde ve sokaklarına dağılarak ilgilerini en çok çeken nesne, yapı ya da mekanın resmini çizmelerini ister.
5. Akranlar tarafından hazırlanan turizm haritasının ve resimlerin akranlar tarafından müze, okul vb. ortamlarda sergilenmesi sağlanır ve etkinlik sona erer.



Neredeyim?



40'x 2

Yöntem ve Teknikleri: Tartışma, Görüş Geliştirme

Kazanımlar:

1. Akranlar oyun yoluyla müzede bulunmaktan zevk alırlar.
2. Akranlar keşfetme güdüsünü kullanırlar.
3. Akranlarda araştırma yapma becerisi gelişir.
4. Akranlarda merak duygusu uyarılarak öğrenme sağlanır.

Araç ve gereçler:

1. Resimli İpucu Kâğıdı (Neredeyim?) (Ek 3, s: 56)
2. Kalem, kâğıt
3. “Dün, Bugün, Yarın” Çizelge (Ek 4, s: 57)
4. Tarih Şeridi (Ek 5, s: 58)

Süreç:

1. Akran lideri akranlara müze içindeki nesnelerin resimlerini ve kısa bilgilerini içeren ipucu kâğıtları dağıtır. Bu ipucu kâğıtlarında nesne kendini tarif etmekte ve müzede nerede olduğunu akranlara sormaktadır.
2. Akranlardan verilen ipucu kâğıtlarında kendini tanıtan nesneyi bulmaları ve hangi bölümde, nerede sergilendiğini kâğıtlara yazmaları istenir.
3. Akranlar doldurdıkları ipucu kâğıtlarını ve buldukları yanıtları arkadaşlarıyla ve liderle birlikte müze içinde tartışırlar.
4. Lider, akranlara “Dün, Bugün, Yarın” başlıklı bir çizelge dağıtarak, buldukları nesnenin geçmişte hangi amaçla kullanıldığını, bugün hangi amaçla kullanılıyor olduğunu ve gelecekte hangi şekillere girerek, hangi amaçlarla kullanılacaklarını çizelgeye yazmalarını ister. Çizelgeye bilgileri yazılan nesnelerin tarihlerinden yola çıkarak müze için bir tarih şeridi hazırlanır ve ipucu kâğıtları bu şeride her nesnenin ait olduğu tarihsel döneme göre yerleştirilir.
5. Akranlar ipucu kâğıtları ile ilgili doldurdıkları çizelgeleri kendi aralarında ve liderle tartışırlar ve etkinlik sona erer.

Ek 3: İpucu Kağıdı. Neredeyim?



Ben Kars Müzesinde sergilenen
pişmiş topraktan yapılmış bir nesneyim
Demir, yakut firuze ve altından yapıldım.
Nerede sergilendiğimi bulup aşağıdaki soruları
yanıtlar mısınız?

Eserin Adı Nedir?	
Eser nerede (Şehir, İlçe v.b) bulunmuştur?	
Eser hangi döneme/yüzyıla ait?	
Eser nereden getirilmiştir?	
Sizce eser hangi amaçla kullanılmıştır ?	
Eseri beğenip beğenmediğinizi nedenleriyle yazınız.	

Ek 4: Dün, Bugün, Yarın Çizelgesi

Değerli arkadaşlar, aşağıdaki çizelgede 'bulunan nesnelere' bölümüne müzeden seçtiğiniz 3 nesnenin adını yazınız ve şeklini çizin. Bu nesnelerin geçmişte nasıl kullanıldığını, bugün nasıl kullanıldıklarını ve gelecekte nasıl kullanılacaklarını çizelgede doldurunuz.

Tema	I.	II.	III.
Bulunan Nesnelere			
Geçmişte Nasıl Kullanılmışlar?			
Günümüzde Kullanılıyor mu? Kullanım Alanı Nedir?			
Gelecekte Nasıl Kullanacaklar?			

Ek 5: Tarih Şeridi

100.000			
8000	Paleolitik		ANADOLU'DA TARİH ÖNCESİ DÖNEMLER
7000	Neolitik	8000 - 5500	
6000			
5000			
4000	Kalkolitik	5500 - 3000	ANADOLU'DA TARİH DÖNEMLERİ
3000	Tunç Çağı	3000 - 2000	
2000	Asur Ticaret Kolonileri	1950 - 1750	
	Erken ve Orta Hitit	1750 - 1450	
	Hitit İmparatorluk	1450 - 1200	
	Geç Hitit Devleti	1200 - 700	
1000	Frig Uygarlığı	750 - 300	
	Lydia Uygarlığı	700 - 300	
	Urartu Uygarlığı	900 - 600	
	Karya / Likya Uygarlığı	700 - 300	
	İon Uygarlığı	1050 - 300	
	Pers Egemenliği	545 - 333	
	Hellenistik Dönem	333 - 30	
	Roma Dönemi	İ.Ö. 30 - 395	
	Bizans Dönemi	330 - 1453	
1000	Selçuklu Dönemi	1077 - 1308	
	Osmanlı Dönemi	1299 - 1920	
2000	Cumhuriyet Dönemi	1920 -	

Kaynak: Anadolu Medeniyetleri Müzesi, Ankara



Müze Anı Kartı Hazırlama



40'x2

Yöntem ve Teknikler: Grupla Çalışma, Gösteri, İşbirlikli Öğrenme, Oyun Yoluyla Öğrenme

Kazanımlar:

1. Akranlarda oyun ve canlandırma yoluyla yaratıcı düşünce ve hayal gücü gelişir.
2. Akranlarda grup çalışmasına katılma ve grupla işbirliği yapma becerisi gelişir.
3. Akranlar müzede bir etkinlik gerçekleştirmekten zevk alırlar.

Araç ve Gereç:

1. Müzedeki nesnelerin fotoğrafları
2. Kağıt ve Kalem

Süreç:

1. Akran lideri akranları gruplara ayırır ve her gruba müzede sergilenen nesnelerin fotoğraflarını dağıtır.
2. Lider, akranlardan fotoğrafta gördükleri nesneyi bulmalarını ve nesne ile ilgili detayları fotoğrafın arkasında bulunan bölüme yazmalarını söyler.
3. Çalışma bittikten sonra akranlar ve lider ana galeride buluşurlar. Fotoğraflar ortaya dizilir. Lider, fotoğraflar arasından birini seçerek akranlara bunun hangi nesne olduğunu ve hangi amaçla kullanıldığını sorar. Bu çalışma her fotoğrafın tartışılmasıyla noktalandırılır. Sorulan nesnenin ne olduğu tahmin edilemezse o nesneyi araştıran gruptan diğer akranları aydınlatması istenir.
4. Çalışma sonunda ön yüzünde nesnenin fotoğrafının, arka yüzünde ise ayrıntılı nesne bilgisinin yer aldığı müze anı kartları yaratılmış olur. Müze kartlarının hazırlanması ile birlikte etkinlik sona erer.



Tarihi Olay Canlandırma



40'x2

Yöntem ve Teknikler: Yaratıcı Drama (Doğaçlama, Rol Oynama), Grupla Çalışma

Kazanımlar:

1. Akranlarda oyun ve canlandırma yoluyla yaratıcı düşünce ve hayal gücü gelişir.
2. Akranlar kendi fikirlerini ifade etme becerisi kazanırlar.
3. Akranlar farklı fikirlere saygı duyarlar.
4. Akranlarda grup çalışmasına katılma ve grupla işbirliği yapma becerisi gelişir.

Araç ve Gereçler:

1. Şehir tarihini anlatan yazılı kaynaklar
2. Fotoğraflar
3. Dönem kostümleri

Süreç:

1. Akran lideri, şehirde yaşanan önemli bir tarihi olayla ilgili tarihsel bilgi yaprakları edinir ve akranlara bu konuyla ilgili (savaş, fetih, antlaşma vb) bilgiler verir.
2. Lider tarihi olayda yer almış kahramanları belirler ve daha sonra akranlara rollerini dağıtır. Her akran, liderin verdiği role bürünür.
3. Akranlar tarihi olayla ilgili bilgileri analiz ederler.
4. Akran lideri ve akranlar olayın yaşandığı mekana (müze, tarihi ev vb.) giderek inceleme yaparlar.
5. Kostüm ve aksesuarlar içinden seçim yaparak tarihi olayla ilgili bir anı canlandırmak üzere gerekli hazırlık yapılır ve olay hep birlikte canlandırılır. Başlangıç ve bitiş anları donuk imge tekniği ile canlandırılır.
6. Akranlardan canlandırılan konu ile ilgili duygu ve düşüncelerini ifade etmeleri istenir. Tartışma sonrasında tarihi olayda yer alan karakterlerden biri seçilerek ona bir mektup yazılır. Yazılan mektupların grup içerisinde okunmasıyla etkinlik sona erer.



Mühür Basımı ve Tablet Yazımı



40'x2

Yöntem ve Teknikler: Seramik Çalışması, Gösterip Yaptırma, Sergi Düzenleme

Kazanımlar:

1. Akranlarla oyun ve canlandırma yoluyla yaratıcı düşünce ve hayal gücü gelişir.
2. Akranlar Müzede bir etkinlik gerçekleştirmekten zevk alırlar.
3. Akranlarda merak duygusu uyarılarak keşfetme sağlanır.
4. Akranların estetik / sanatsal becerileri gelişir.

Araç ve gereçler:

1. Fon kartonları (ya da resim kağıtları)
2. Renkli boya kalemleri
3. Mühür resimleri ve bilgi kağıdı (Çeşitli müzelerde sergilenen mühürlere örnekler) (Ek 6, s: 62)
4. Sivri uçlu ahşap parçaları
5. Kil kalıplar (seramik hamuru)
6. Kağıt ve kalem
7. Asur çivi yazısı alfabesi (Ek 7, s: 63)

Süreç:

1. Akran lideri insanların asırlar boyunca mühürleri ve yazıyı hangi amaçlarla kullandıklarını akranlara kısaca aktarır.
2. Lider, akranlara müzede mühür ve tablet yazımı konulu bir etkinlik yapacaklarını anlatır.
3. Lider ve akranlar müzeyi ziyaret ederek mühürlerin ve kil tabletlerin sergilendiği bölümü gezerler. Bu bölümdeki mühürleri ve tabletleri inceleyen akranlar ana galeride buluşurlar.
4. Lider akranlara kendilerini ve ailelerini simgeleyen bir mühür yaratmalarını ya da çivi yazısı kullanarak bir mektup yazmalarını ister.
5. Akranlar tarafından yapılan resimlerin ve yazılan tabletlerin müzede sergilenmesi sağlanır ve etkinlik sona erer.

Ek 6: Mühür Basımı Bilgi Kağıdı


Mühür Basımı: Aidiyet simgesi olarak kullanılan mühürler, tarih boyunca taş, metal, pişmiş toprak ve kemik gibi malzemelerden yapılırlar. Mühürler, bir belge, mektup ya da eşyanın gerçek ve onaylanmış olduğunu göstermek, sahibini belirtmek, önemli mektup ve paketlerin açılmasını engellemek için kullanılır. Mühürlerde çoğunlukla mühür sahibinin adı ve sanı belirtilir. Çağlar boyunca resmi ya da kişiler bütün önemli belgeler mühürle geçerlilik kazanmıştır. Mühürler genel olarak "damga", "silindir" ve bu iki türün karışımı olan silindir damga olmak üzere üç ana biçime sahiptir. Mühürler alt tabana ters olarak kazınır. Kil, mum, papirüs, parşömen ya da kağıt üzerine basıldığında düz olarak çıkar. Mühürlerin üzerine kimi zaman çivi yazısı ile hiyeroglif işaretlerinin yanı sıra, çeşitli hayvanlar, av sahneleri, hayvan mücadelesi ile dinsel ve mitolojik içerikli sahneler de betimlenmiştir.



Ek 7: Tablet Yazımı - Asur Çivi Yazısı Alfabeti



a



ba



da




e



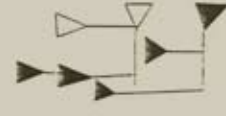
ga



ha



i



ka




la



ma



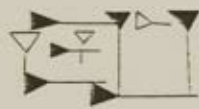
na



pa



qa



ra



sa



şa



ta



u



va



ya



za



Kurtarma Kazısı Düzenleme



40'x 3

Yöntem ve Teknikler: Grupla Problem Çözme, Örnek Olay Canlandırma

Kazanımlar:

1. Akranlar kurtarma kazısının önemini kavrarlar.
2. Akranların araştırma yapma becerileri gelişir.
3. Akranların sorun çözme becerileri gelişir.
4. Akranlarda grup çalışmasına katılma ve grupla işbirliği yapma becerisi gelişir.
5. Akranlar kendi müzeleriyle gerçek müze arasındaki benzerlikleri açıklarlar.

Araç ve gereçler:

1. Resmi Görevlendirme Kâğıdı I, II (Ek 8-9, s: 65-66)
2. Kent haritası
3. Arkeolojik Sit Alanı Harita Örneği (Ek 10, s: 67)

Süreç:

1. Akran lideri ve akranlar müzeyi gezerler. Akran lideri müzede sergilenen nesnelerin arkeolojik kazılar sonunda müzeye kazandırıldığını anlatır.
2. Akran lideri tüm grubu küçük alt gruplara ayırır ve yaşadıkları şehirde bulunan bir antik kent yakınlarında baraj yapılacağını söyler.
3. Gruplardan biri baraj inşaatını yapmakla görevlendirilir. Lider görevlendirmeye ilgili görev kâğıtlarını (Görev Kağıdı I) gösterir.
4. Barajı yapacak olan grup antik kentin bulunduğu ve barajın yapılacağı mevkiin haritasını inceler.
5. Lider diğer gruba ise barajın yapılacağı alanda bulunan antik kentte kurtarma kazısı yapmakla görevlendirildiğini söyler. Bu grubun da görevlendirilmeleriyle ilgili görev kâğıtlarını (Görev Kağıdı II) gösterir.
6. 2. Grup ise barajın yapılacağı bölgedeki arkeolojik sit alanının haritasını inceler.
7. Akranlar her iki grubun birbirleriyle karşılaşma anını canlandırırlar. Akranlar, bu çalışmayı neden yapmak istediklerini ve çalışma planlarını açıklarlar.
8. Akran lideri her iki gruptan günümüzden 5 yıl sonrasını düşünerek, çalışma raporlarının sonuçlarını hazırlamalarını söyler.
9. Tüm gruba hazırlanan raporlar sunulur.
10. Her grup diğer grubun hazırladığı raporu inceleyerek eksiklerini tamamlar.
11. Baraj inşaatında ve kurtarma kazısında görevlendirilen kişiler tüm grup tarafından sorgulanır.
12. Kurtarma kazısı ve baraj inşaatı gibi kavramlar beyin fırtınası yöntemiyle tanımlanır.
13. Tanımlanan kavramlar bir afişe açıklamalarıyla birlikte yazılır.
14. Etkinlik, raporların akranların görevlendirildikleri kurumlara yazılmasıyla tamamlanır.



Konu: Baraj İnşaatı
Firma: XYZ İnşaat

Sayın.....

XYZ İnşaat Firması'nın inşa edeceği barajın yapımında görevlendirilmiş bulunmaktasınız. Barajın yapılacağı araziye giderek, ön çalışmalarınızı yapmanız ve çalışma tamamlandıktan sonra XYZ İnşaat firmasını bilgilendirmeniz gerekmektedir.

Saygılarımızla,
XYZ İnşaat

XYZ İNŞAAT

Küçük Yazı Cad. Akyazı Sok. 28/6

Küçükçekmece - İSTANBUL

Tel: 0212 485 46 13 Faks: 0212 485 18 16

www.xyzinsaat.com

Konu: Kurtarma Kazısı
Kurum: X Müzesi

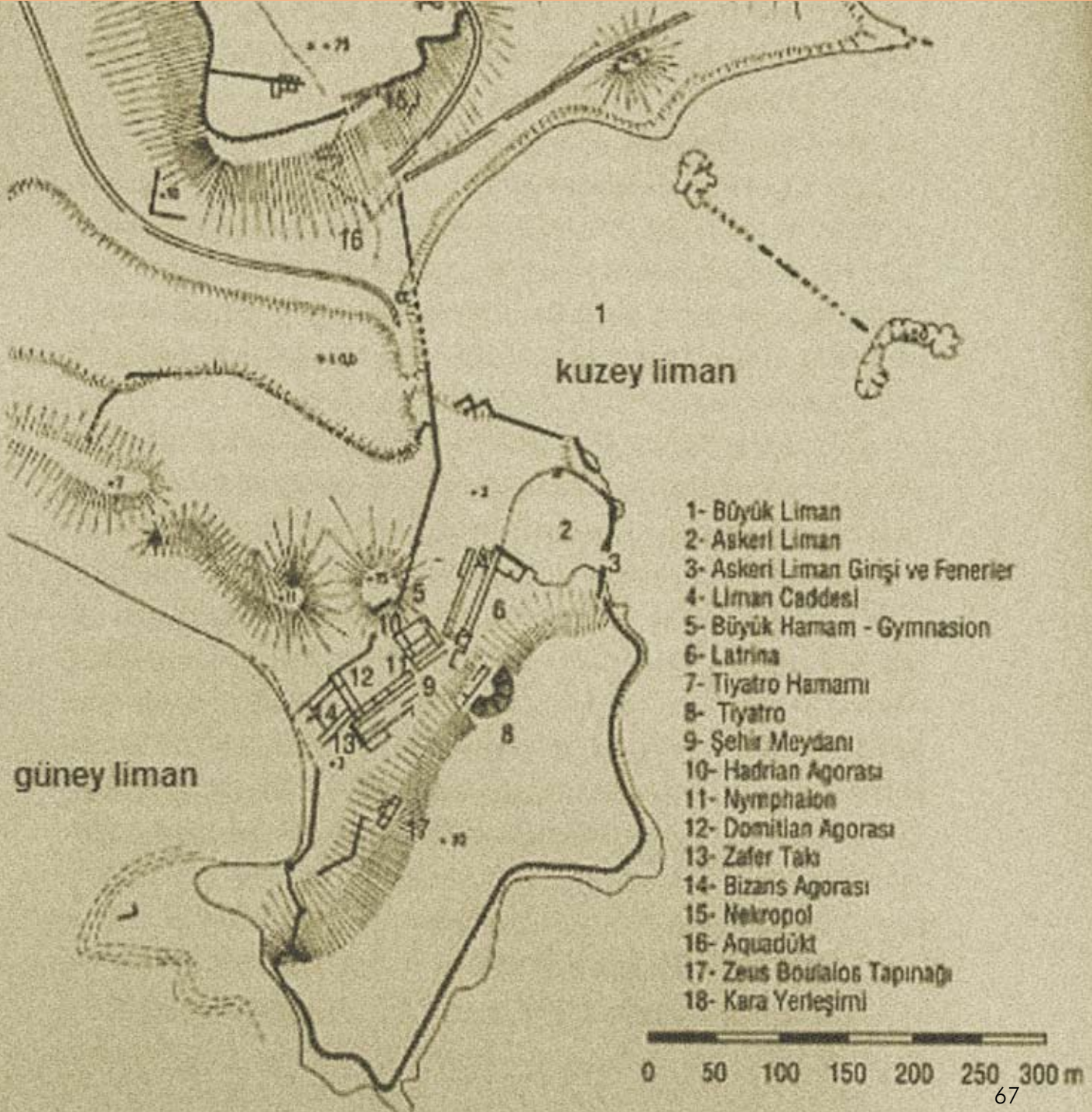
Sayın.....

XYZ İnşaat Firması'nın inşa edeceği barajın yapımı sırasında zarar göreceği düşünülen tarihi Y Antik Kenti'ne kurtarma kazısı düzenlemekle görevlendirilmiş bulunmaktasınız. Kurtarma kazısının yapılacağı araziye giderek, ön çalışmalarınızı yapmanız ve çalışma tamamlandıktan sonra müzemizi bilgilendirmeniz gerekmektedir.

Saygılarımızla,

X Müzesi Müdürlüğü

Ek 10: Arkeolojik Sit Alanı Haritası Örneği / Phaselis Antik Kenti Planı





Tarihi Eser Kaçakçılığı - 1 (Yitirilen Mirasın Peşinde)



40'x 2

Yöntem ve Teknikler: Örnek Olay Canlandırma, Problem Çözme

Kazanımlar:

1. Akranlarda oyun ve canlandırma yoluyla yaratıcı düşünce ve hayal gücü gelişir.
2. Akranlar kendi fikirlerini ifade etme becerisi kazanır.
3. Akranlarda grup çalışmasına katılma ve grupla işbirliği yapma becerisi gelişir.
4. Akranların sorun çözme becerileri gelişir.
5. Akranlar oyun yoluyla kültürel mirasın değerini takdir eder.

Araç ve gereçler:

1. 2863 Sayılı Kültür ve Tabiat Varlıklarını Koruma Kanunu Bilgi Kağıdı (Ek 11, s: 69-71)
2. Ayaklı Yazı Tahtası (Flip-chart) kağıtları, kalemler

Süreç:

1. Akran lideri ve akranlar şehirde bulunan arkeoloji müzesini gezerler. Lider müzede sergilenen eserler dışında kaçak kazılarda ve bilinçsiz kazılarda ele geçen nesnelerin yurt dışına kaçırıldığından ve bu konuda uygulanan yaptırımlardan kısaca bahseder.
2. Daha sonra akran lideri ve akranlar müze galerilerinden birinde toplanarak beyin fırtınası etkinliğine başlarlar. Akran lideri T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın 2863 Sayılı Kültür ve Tabiat Varlıklarını Koruma Kanunu'nda hangi taşınır ve taşınmaz kültür ve tabiat varlıklarının yer aldığını akranlarla paylaşır.
3. Lider ve akranlar beyin fırtınası etkinliğinin ilk aşamasında eski eser kaçakçılığının nedenlerini irdeler ve buldukları nedenleri ayaklı yazı tahtası kağıtlarına yazarlar.
4. Daha sonra lider, taşınır kültür varlıklarının kaçırılması durumunda T.C. Kültür Bakanlığının kaçakçılar için nasıl yaptırımlar uygulaması gerektiğini akranlara sorar. Akranlar düşüncelerini ayaklı yazı tahtası kağıtlarına yazarlar.
5. Lider ve akranlar tarihi eser kaçakçılığının nedenleri ve yaptırımlar konusunda ulaştıkları sonuçları tartışır ve bir liste hazırlarlar.
6. Lider, akranlardan tarihi eser kaçakçılığına dikkat çeken ve "mirasına sahip çık" başlıklı bir müze afişi hazırlamalarını ve müzede sergilemelerini ister. Hazırlanan afişler müzede sergilenir ve etkinlik sona erer.



2863 SAYILI KùLTÜR VE TABİAT VARLIKLARINI KORUMA KANUNU

Kùltür varlıklarımızın korunması adına 2863 Sayılı Kùltür ve Tabiat Varlıklarını Koruma Kanunu'nda korunması gerekli taşınmaz kùltür ve tabiat varlıklarının tanımına, bu varlıklarla ilgili işlemlerin düzenlenmesine ve bu konuda gerekli ilke ve uygulama kararlarını alacak teşkilatın kuruluş ve görevleri yer almaktadır. Bu kanundan seçilen bazı maddeler aşağıda tanımlanmıştır.

Kanun Numarası: 2863

Kabul Tarihi : 21/7/1983

Yayımlandığı R.Gazete: Tarih: 23/7/1983 Sayı: 18113

Amaç:

Madde 1 - Bu Kanunun amacı; korunması gerekli taşınır ve taşınmaz kùltür ve tabiat varlıkları ile ilgili tanımları belirlemek, yapılacak işlem ve faaliyetleri düzenlemek, bu konuda gerekli ilke ve uygulama kararlarını alacak teşkilatın kuruluş ve görevlerini tespit etmektir.

Kapsam:

Madde 2 - Bu Kanun; korunması gerekli taşınır ve taşınmaz kùltür ve tabiat varlıkları ile ilgili hususları ve bunlarla ilgili gerçek ve tüzel kişilerin görev ve sorumluluklarını kapsar.

Tanımlar ve kısaltmalar:

Madde 3 - Bu Kanunda geçen tanımlar ve kısaltmalar şunlardır:

a)Tanımlar:

(1) Kùltür varlıkları; tarih öncesi ve tarihi devirlere ait bilim, kùltür, din ve güzel sanatlarla ilgili bulunan yer üstünde, yer altında veya su altındaki bütün taşınır ve taşınmaz varlıklardır.

(2) Tabiat varlıkları; jeolojik devirlerle, tarih öncesi ve tarihi devirlere ait olup ender bulunmaları veya özellikleri ve güzellikleri bakımından korunması gerekli, yer üstünde, yer altında veya su altında bulunan değerlerdir.

(3) Sit; tarih öncesinden günümüze kadar gelen çeşitli medeniyetlerin ürünü olup, yaşadıkları devirlerin sosyal, ekonomik, mimari ve benzeri özelliklerini yansıtan kent ve kent kalıntıları, önemli tarihi hadiselerin cereyan ettiği yerler ve tespiti yapılmış tabiat özellikleri ile korunması gerekli alanlardır.

(4) Koruma; ve Korunma; taşınmaz kùltür ve tabiat varlıklarında muhafaza, bakım, onarım, restorasyon, fonksiyon değiştirme işlemleri; taşınır kùltür varlıklarında ise muhafaza, bakım, onarım ve restorasyon işleridir.

Madde 4 - Taşınır ve taşınmaz kùltür ve tabiat varlıklarını bulanlar, malik oldukları veya kullandıkları arazinin içinde kùltür ve tabiat varlığı bulunduğunu bilenler veya yeni haberdar olan malik ve zilyetler, bunu en geç üç gün içinde, en yakın müze müdürlüğüne veya köyde muhtara veya diğer yerlerde mülki idare amirlerine bildirmeye mecburdurlar.

Korunması Gerekli Taşınmaz Kültür ve Tabiat Varlıkları:

Madde 6 - Korunması gerekli taşınmaz kültür ve tabiat varlıkları şunlardır:

- a)** Korunması gerekli tabiat varlıkları ile 19 uncu yüzyıl sonuna kadar yapılmış taşınmazlar,
- b)** Belirlenen tarihten sonra yapılmış olup önem ve özellikleri bakımından Kültür ve Turizm Bakanlığınca korunmalarında gerek görülen taşınmazlar,
- c)** Sit alanı içinde bulunan taşınmaz kültür varlıkları,
- d)** Milli tarihimizdeki önemleri sebebiyle zaman kavramı ve tescil söz konusu olmaksızın

Milli Mücadele ve Türkiye Cumhuriyeti'nin kuruluşunda büyük tarihi olaylara sahne olmuş binalar ve tespit edilecek alanlar ile Mustafa Kemal ATATÜRK tarafından kullanılmış evler.

Ancak, Koruma Kurullarınca mimari, tarihi, estetik, arkeolojik ve diğer önem ve özellikleri bakımından korunması gerekli bulunmadığı karar altına alınan taşınmazlar, korunması gerekli taşınmaz kültür varlığı sayılmazlar.

Kaya mezarlıkları, yazılı, resimli ve kabartmalı kayalar, resimli mağaralar, höyükler, tümülüsler, ören yerleri, akropol ve nekropoller; kale, hisar, burç, sur, tarihi kışla, tabya ve istihkamlar ile bunlarda bulunan sabit silahlar; harabeler, kervansaraylar, han, hamam ve medreseler; kümbet, türbe ve kitabeler, köprüler, su kemerleri, su yolları, sarnıç ve kuyular; tarihi yol kalıntıları, mesafe taşları, eski sınırları belirten delikli taşlar, dikili taşlar; sunaklar, tersaneler, rıhtımlar; tarihi saraylar, köşkler, evler, yalılar ve konaklar; camiler, mescitler, musallalar, namazgahlar; çeşme ve sebiller; imarethane, darphane, şifahane, muvakkithane, simkeşhane, tekke ve zaviyeler; mezarlıklar, hazireler, arastalar, bedestenler, kapalı çarşılar, sandukalar, siteller, sinagoglar, bazilikalar, kiliseler, manastırlar; külliyeleer, eski anıt ve duvar kalıntıları; freskler, kabartmalar, mozaikler ve benzeri taşınmazlar; taşınmaz kültür varlığı örneklerindedir. Tarihi mağaralar, kaya sığınakları; özellik gösteren ağaç ve ağaç toplulukları ile benzerleri; taşınmaz tabiat varlığı örneklerindedir.

Korunması Gerekli Taşınır Kültür ve Tabiat Varlıkları:

Madde 23 - Korunması gerekli taşınır kültür ve tabiat varlıkları şunlardır:

- a)** (Değişik: 17/6/1987 - 3386/9 md.) Jeolojik, tarih öncesi ve tarihi devirlere ait, jeoloji, antropoloji, prehistorya, arkeoloji ve sanat tarihi açılarından belge değeri taşıyan ve ait oldukları dönemin sosyal, kültürel, teknik ve ilmi özellikleri ile seviyesini yansıtan her türlü kültür ve tabiat varlıkları;

Her çeşit hayvan ve bitki fosilleri, insan iskeletleri, çakmak taşları (sleks), volkan camları (obsidyen), kemik veya madeni her türlü aletler, çini, seramik, benzeri kap ve kacaklar, heykeller, figürinler, tabletler, kesici, koruyucu ve vurucu silahlar, putlar (ikon), cam eşyalar, süs eşyaları (hülliyyat), yüzük taşları, küpeler, iğneler, askılar, mühürler, bilezik ve benzerleri, maskeler, taçlar (diadem), deri, bez, papirus, parşümen veya maden üzerine yazılı veya tasvirli belgeler, tartı araçları, sikkeler, damgali veya yazıllıevhalar, yazma veya tezhipli kitaplar, minyatürler, sanat değerine haiz gravür, yağlıboya veya suluboya tablolar, muhalledat (relique'ler), nişanlar, madalyalar, çini, toprak, cam, ağaç, kumaş ve benzeri taşınır eşyalar ve bunların parçaları,

Ek 11 Devam

Halkın sosyal hayatını yansıtan, insan yapısı araç ve gereçler dahil, bilim, din ve sanatlarla ilgili etnografik nitelikteki kültür varlıkları.

Osmanlı Padişahlarından Abdülmecit, Abdülaziz, V. Murat, II. Abdülhamit, V. Mehmet Reşat ve Vahidettin ile aynı çağdaki sikkeler, bu Kanuna göre tescile tabi olmaksızın yurt içinde alınıp satılabilirler.

Bu madde kararına girmeyen sikkeler bu Kanunun genel hükümlerine tabidir.

b) Milli tarihimizdeki önemleri sebebiyle, Milli Mücadele ve Türkiye Cumhuriyetinin kuruluşuna ait tarihi değer taşıyan belge ve eşyalar, Mustafa Kemal ATATÜRK'e ait zati eşya, evrak, kitap, yazı ve benzeri taşınırlar.

Yurt Dışına Çıkarma Yasağı:

Madde 32 - Yurt içinde korunması gerekli taşınır kültür ve tabiat varlıkları yurt dışına çıkarılamaz. Ancak, milli çıkarlarımız dikkate alınarak, bunların her türlü hasar, zarar, tehdit veya tecavüz ihtimaline karşı, gideceği ülke makamlarından teminat almak ve sigortalanmak şartı ile, yurt dışında geçici olarak sergilendikten sonra geri getirilmelerine; Kültür ve Turizm Bakanlığınca teşkil edilecek yükseköğretim kurumlarının Arkeoloji ve Sanat Tarihi bilim dallarının başkanlarından oluşan bilim kurulunun kararı ve Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın teklifi üzerine Bakanlar Kurulunca karar verilir. Türkiye'deki kordiplomatik mensupları, Türkiye'ye girişlerinde beyan ederek beraberlerinde getirdikleri yabancı kökenli kültür varlıklarını, çıkışlarında beraberlerinde götürebilirler.

Yurt dışına geçici olarak sergilenmek üzere kültür ve tabiat varlıkları gönderilmesi esasları ile, Türkiye'deki kordiplomatik mensuplarına beraberlerinde getirdikleri bu tür varlıkların giriş ve çıkışlarında yapılacak işlemler, istenecek belgeler ve ilgili diğer hususlar Kültür ve Turizm Bakanlığı, Milli Savunma Bakanlığı ve Dışişleri Bakanlığının birlikte düzenleyecekleri yönetmelikte belirtilir.

Cezalar:

Madde 65

a) Korunması gerekli taşınmaz kültür ve tabiat varlıklarının yıkılmasına, bozulmasına, tahribine, yok olmasına veya her ne suretle olursa olsun zarara uğramalarına kasten sebebiyet verenler iki yıldan beş yıla kadar ağır hapis ve ellibin liradan ikiyüzbin liraya kadar ağır para cezasıyla cezalandırılırlar.

Bu fiiller korunması gerekli kültür ve tabiat varlığını yurt dışına kaçırmak amacıyla işlenmiş ise yukarıda belirtilen cezalar bir kat artırılır.

b) Sit şartlarına ve korunma planlarında, Taşınmaz Kültür ve Tabiat Varlıkları Koruma Kurullarınca belirlenen alanlarda öngörülen şartlara aykırı izinsiz inşaat yapan veya yaptırnanlar bir yıldan üç yıla kadar ağır hapis ve ellibin liradan ikiyüzbin liraya kadar ağır para cezası ile cezalandırılırlar.

c) Bu Kanunda belirli usuller dışında usulsüz yıkma veya imar izni verenler iki yıldan beş yıla kadar ağır hapis cezası, ayrıca ellibin liradan ikiyüzbin liraya kadar ağır para cezası ile cezalandırılırlar.

Kaynak: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı



Yöntem ve Teknikler: Örnek Olay Canlandırma, Problem Çözme, Yaratıcı Yazma Tekniği

Kazanımlar:

1. Akranlarda oyun ve canlandırma yoluyla yaratıcı düşünce ve hayal gücü gelişir.
2. Akranlar kendi fikirlerini ifade etme becerisi kazanırlar.
3. Akranlarda grup çalışmasına katılma ve grupla işbirliği yapma becerisi gelişir.
4. Akranların sorun çözme becerileri gelişir.
5. Akranlar oyun yoluyla kültürel mirasın değerini takdir ederler.

Araç ve gereçler:

1. 2863 Sayılı Kültür ve Tabiat Varlıklarını Koruma Kanunu Bilgi Kağıdı (Ek 11, s: 69-71)
2. Troya Hazinesinin fotoğrafları (Ek 12, s: 73)
3. İlyada destanının özeti (Ek 13, s: 74)
4. Diplomatik mektup örneği (Ek 14, s: 75)
5. Ayaklı yazı tahtası (Flip-chart) kağıtları, kalemler

Süreç:

1. Akran lideri akranlara Troya kentinin İlyada efsanesine konu olan öyküsünü kısaca anlatır. Öyküden sonra şehrin tarihinden ve efsanesinden bahsederek Troya hazinelerininin kaçırılış öyküsünü açıklar.
2. Lider, Troya hazinelerinin yurt dışına nasıl kaçırıldığını ve neden geri alınamadığını da akranlarla paylaşır. Hazineye yer alan nesnelere bazıları görsel malzemeler kullanılarak akranlara gösterilir.
3. Lider ve akranlar hazinelerin neden kaçırılmış olabileceği hakkında tartışırlar.
4. Lider akranlardan hazinenin geri alınması için Kültür ve Turizm Bakanlığı'na ve hazinenin geri verilmesi için Rus hükümetine birer diplomatik mektup yazmalarını ve iade gerekçelerini de belirtmelerini ister.
5. Akranlar yazdıkları mektupları okur ve tartışırlar.
6. Lider ve akranlar yakınlarındaki bir müzeyi ziyaret ederek, müzedeki koleksiyon hakkında bilgi edinirler ve koleksiyonların korunması konusunda beyin fırtınası yaparlar. Beyin fırtınasının sonunda etkinlik sona erer.

Ek 12: Troya Hazinesinin Fotoğrafları



Sarkaçlı Büyük Altın Diadem



Çift Kulplu Altın Sos Kabı



Çift Spiralli Altın Tork



Minik altın, boncuk ve pandomtiflerden oluşun kolye



Destanın Bölümleri:

Akhilleus'un Öfkesi
Agamemnon'un Düşü
Antlar: Paris ile Menelous'un Teke
Tek Savaşı
Yeminlerin Bozulması
Diomedes'in Kahramanlıkları
Hektor ile Andromakhe'nin Buluşması
Hektor ile Aias Arasındaki Çarpışma
Zeus'un İda Dağı'ndan Savaşı
Yönetmesi
Akhilleus'a Gönderilen Elçiler
Agamemnon'un Kahramanlıkları
Duvar Dibiindeki Savaş
Zeus'un Aldatılması
Patroklos Destanı
Menelous'un Kahramanlığı
Akhilleus'a Yeni Silahlar Yapılması
Tanrıların Savaşa Karışması
İrmak Kıyısında Savaş
Hektor'un Ölümü
Hektor'a Ağıtlar (Destanın Sonu)



Kaynaklar:
Erhat, A. (1999). *Mitoloji Sözlüğü*.
İstanbul: Remzi Kitabevi.
Homeros. *İlyada*, İstanbul: Can
Yayıncıları.

İlyada

Homeros'un İlias ya da İlyada adlı destanı İlyon yani Troya destanı adını taşıdığı halde Troya Savaşı efsanesinin ancak bir bölümünü yansıtır. Destan, Akhilleus'un ordularının yöneticisi Agamemnon'a karşı öfkesi ve savaştan çekilmesiyle başlar. Akhilleus'un savaşa dönüşü, Hektor'u öldürüp Troya şehrinin çevresinde sürüklenmesi sonra da babası Priamos'a teslim etmesiyle biter. Yirmi dört bölümlü ve 16.000'den fazla düzenli bu destan, Akhilleus'un Öfkesi ve savaşa devam etmesi için ikna edilmesiyle başlar ve 12 Yunan Tanrısının bir kısmının Troya şehri bir kısmının ise Yunan askerlerini desteklemesine sahne olarak devam eder. Bugün, UNESCO Dünya Mirası Listesi'nde yer alan Troya antik kenti Antik Kaz Dağı eteklerinde Çanakkale İli sınırları içindedir. 1870'lerde Alman arkeolog Heinrich Schliemann tarafından keşfedilen antik şehrin kalıntılarında ondan daha sonra yapılan kazılar sonucunda, aynı yerde yedi kez -farklı dönemlerde- kent kurulduğu ve farklı dönemlere ait 33 katman olduğu saptanmıştır. Schliemann Troya'da bulunduğu hazineyi önce Yunanistan'a kaçırmıştır. II. Dünya Savaşı'ndan önce Almanya'da olduğu bilinmekte olan hazine daha sonra kayıplara karışmış ve yakın zamana dek hazine hakkında bilgi alınamamıştır. Fakat kısa zaman önce Ruslar bu hazinenin kendilerinde olduğunu açıklamışlardır. Troya şehri Schliemann'ın bulunduğu hazinenin de desteklediği üzere, efsanelerde çok zengin, bereketli ve çağın çok ilerisinde bir uygarlığa ev sahipliği yapar biçimde anlatılır. Dünyanın en güzel kadını olan karısını Troya'lı Paris'in kaçırması üzerine gemiler dolusu askerle ve abisi Agamemnon'un da desteğiyle Anadolu'ya gelen Menelous, aslında Troya'nın zenginliğinden haberdardır ve Troya'ya açılan savaş zamanla bu nedenden ötürü amacını aşacaktır.

Ek 14: Diplomatik Mektup Örneđi

Sayın İlgili,

18. ve 19. yüzyıllarda Anadolu, diđer önemli kültür coğrafyalarıyla birlikte önemli bir araştırma sahası haline gelmiştir. Bu araştırmalar sonucunda Anadolu kökenli birçok kültür varlığı çođu zaman yasadışı biçimde ÷lke toprakları dışına çıkarılmıştır/kaçırılmıştır.

Osmanlı Dönemi'ndeki kültür varlıklarının korunmasıyla ilgili ilk yasa, 1869 tarihli Eski Eserler Kanunu'dur (Asar-ı Atika Nizamnamesi). Osman Hamdi Bey tarafından bu kanunda yapılan deđişiklikler sonucunda hazırlanan 1883 tarihli Eski Eserler Kanunu'nda eski eserlerin ÷lke toprakları dışına çıkarılması yasaklanmıştır.

Eski eserlerin korunması amacıyla yürürlükte olan 1983 tarihli Kültür ve Tabiat Varlıklarını Koruma Kanunu'nda da bu durum geçerliliđini sürdürmektedir. Ayrıca bilindiđi üzere UNESCO'nun 1970 tarihli "Kültür Varlıklarının Kanunsuz İthal, İhraç ve Mülkiyet Transferlerinin Önlenmesi ve Yasaklanması İçin Alınacak Tedbirlerle İlgili Sözleşme" de bu alandaki önemli tedbirlerden biridir.

Her ne kadar yasal düzenlemeler yapılmışsa da ne geçmişte ne de günümüzde kültür varlığı kaçakçılıđının önüne tam anlamıyla geçmek mümkün olabilmıştır. Bunun en önemli nedenlerinden biri yabancı ÷lkelerdeki müzelerin ve özel koleksiyonların yüksek maddi alım gücüdür.

Türkiye, Anadolu'da yaşamış tüm uygarlıkların dünyaya tanıtılmasında büyük çaba göstermektedir. Bu amaçla ÷lkemizde Çanakkale'de modern bir "Troya Müzesi" kurulması planlanmaktadır. 2. Dünya Savaşı sonunda Almanya'nın işgali sırasında ÷lkenizdeki Hermitage Müzesi'ne götür÷len Troya'ya ait eserlerin ait oldukları Anadolu'da sergilenmesi büyük önem taşınmaktadır. Söz konusu eserlerin bir iyi niyet göstergesi olarak Türkiye'ye iade edilmesi ile ilgili işlemlerin yapılması hususunu saygılarımla arz ederim.

Kaynak: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı



Tur Operatörleri



45'

Yöntem ve Teknikler: Gezi-Gözlem, Grupla Çalışma

Kazanımlar:

1. Akranlarda araştırma yapma becerisi gelişir
2. Akranlarda grup çalışmasına katılma ve grupla işbirliği yapma becerisi gelişir.
3. Akranlar oyun yoluyla kültürel mirasın değerini takdir ederler.

Araç ve gereçler:

1. Müze poster ve broşürleri
2. Tarihi yapılara ait fotoğraflar
3. Şehir tanıtım videosu (CD ya da DVD)*
4. Şehir tanıtım kitapları
5. Şehirle ilgili fotoğraflar, yerel gazete kupürleri

Süreçler:

1. Akran lideri akranlara yaşadıkları şehirdeki müzeler, tarihi yapılar, şehrin mutfak kültürü ve doğal zenginlikleri hakkında kısa bir bilgi verir.
2. Akran lideri tur operatörleri tarafından hazırlanan tur programlarından örnekleri akranlarla paylaşır. Bir günlük şehir turlarının nasıl planlandığı ve neleri içerdiği tartışılır.
3. Verilen kısa bilgilerin ardından lider grubu 3 gruba ayırır.
4. Her gruba bir tur operatörü gibi şehirle ilgili gününbirlik bir tur planlayacakları söylenir.
5. Gruplara, her akranların şehrin farklı bir zenginliğini araştıracağı şekilde işbölümü yaptırılır.
6. Akranlardan şehirlerindeki müzeler, tarihi yapılar, mutfak kültürü ve doğal zenginlikler hakkında araştırma yapmaları istenir.
7. Yapılan araştırma sonunda gruplar kendi gününbirlik tur programlarını** yapar ve arkadaşlarıyla paylaşırlar.
8. Günlük tur programlarının paylaşılmasından sonra etkinlik sona erer.

* Etkinlikte kullanılacak şehir tanıtım videosu ve tanıtım kitapları İl Kültür ve Turizm Müdürlükleri'nden temin edilebilir

** Tur Programı 09:00 - 17:00 saatleri arasında tam günlük bir şehir turu biçiminde planlanacaktır. Şehirdeki tarihi yapıları, müzeyi (leri), öğle yemeği ve doğal alanları içerecektir.





MIZE ÖNÖR

MIZE DONOR

MIZE ETKİLİLER



Mimari Keşif



40'x2

Yöntem ve Teknikler: Gezi-Gözlem, Pastel Boya Tekniği, Kolaj Tekniği

Kazanımlar:

1. Akranlar bilgi toplama, kaydetme, düzenleme ve sunma becerisini kazanırlar.
2. Akranlarda eski eserleri koruma ve yaşatma bilinci oluşur.
3. Akranlarda grup çalışmasına katılma ve grupla işbirliği yapma becerisi gelişir.
4. Akranlar kültürel mirası estetik ve güzellik kavramlarıyla değerlendirirler.
5. Akranlarda tarihi ve turistik değerleri koruma ve geliştirme bilinci gelişir.
6. Akranlarda tarihi ve turistik değerleri gelecek kuşaklara aktarma bilinci oluşur.

Araç ve gereçler:

1. Seçilecek Tarihi Yapının Fotoğrafları
2. Kâğıt, Kalem
3. Fotoğraf Makinesi
4. Keşif Tutanağı (Ek 15, s: 80)

Süreç:

1. Akran lideri, akranlara şehirde bulunan tarihi bir yapının dış ve iç cephesinden çekilmiş bazı fotoğrafları göstererek yapıyı tahmin etmelerini ister.
2. Lider, akranları fotoğrafını gösterdiği tarihi yapıyla ilgili kısaca bilgilendirir.
3. Lider, akranlardan fotoğraflarını gösterdiği yapıya gitmelerini, yapının hangi amaçla kullanıldığını ve hangi mimari özelliklere sahip olduğunu öğrenmelerini ister.
4. Akranlar gözlemledikleri yapıyla ilgili bilgi edinirler.
5. Lider, akranlardan araştırdıkları yapının hangi amaçla kullanıldığını ve günümüz yapılarıyla benzer ve farklı yönlerini bulmalarını ister.
6. Daha sonra lider akranlardan yapı ile ilgili bir keşif tutanağı doldurmalarını ister.
7. Akranlar doldurulan keşif tutanaklarını grup içinde tartışır ve etkinlik sona erer.

Ek 15: Kültürel Miras - Keşif Tutanağı

Tutanağı Hazırlayanın Adı:

Soyadı:

Tarih:

İmza:

Yapının Adı	
Yapının Tarihi	
Yapı Hangi Amaçla Kullanılmıştır?	
Yapı Günümüzde Hangi Amaçla Kullanılıyor?	
Yapının Günümüz Yapılarıyla Benzer Yanları Nelerdir?	
Yapının Günümüz Yapılarından Farklı Yanları Nelerdir?	



Fotoğraftan Canlandırma



40'x 2

Yöntem ve Teknikler: Tartışma, Donuk İmge, Grupla Çalışma

Kazanımlar:

1. Akranlar araştırma yoluyla tarih ve müze hakkında bilgi sahibi olurlar.
2. Akranlarda tarihi ve turistik değerleri koruma ve geliştirme bilinci gelişir.
3. Akranlarda tarihi ve turistik değerleri gelecek kuşaklara aktarma bilinci oluşur.
4. Akranlar yaşadıkları kentin tarihi ve kültürel değerlerini araştırırlar.
5. Akranlarda farklı uygarlık ve kültürlerle karşı hoşgörü ve farkındalık oluşur.

Araç ve Gereçler:

1. Yazılı kaynaklar
2. Fotoğraflar
3. Dönem kostümleri

Süreç:

1. Akran lideri şehirde yaşanan önemli bir tarihi olaya ilişkin tarihsel bilgi yaprakları hazırlar ve akranlara bu olayı bir fotoğraf aracılığıyla kısaca aktarır.
2. Lider bu fotoğrafa ilişkin bir canlandırma yapacaklarını söyler ve her akranın rolünü belirtir.
3. Fotoğraf anının 5 dakika öncesi ve 5 dakika sonrası donuk imge tekniği kullanılarak canlandırılır.
4. Akranlardan canlandırılan konu ile ilgili duygu ve düşüncelerini ifade etmeleri istenir. Tartışma sonrasında tarihi olayda yer alan karakterlerden biri seçilerek ona bir mektup yazılır.
5. Canlandırmadan sonra olayın değerlendirmesi yapılır ve müze ziyaret edilerek müzede bu olaya ilişkin ipuçları aranır ve etkinlik sona erer.



Saat Kulesi



45'x 3

Yöntem ve Teknikler: Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası, Sergi Düzenleme, Rol Oynama

Kazanımlar:

1. Akranlar bilgi toplama, kaydetme, düzenleme ve sunma becerisini kazanırlar.
2. Akranlarda tarihi ve turistik değerleri koruma ve geliştirme bilinci gelişir.
3. Akranlarda tarihi ve turistik değerleri gelecek kuşaklara aktarma bilinci oluşur.
4. Akranlar yaşadıkları kentin tarihi ve kültürel değerlerini araştırırlar.
5. Akranlar kültürel miras ile teknoloji arasında ilişki kurarlar.

Araç ve Gereçler:

1. Şehir fotoğrafları
2. Pastel boyalar
3. Ambalaj kağıtları

Süreç:

1. Akran lideri tüm gruba yaşadıkları şehirdeki önemli tarihi yapılar hakkındaki bilgilerini sorar. Ardından lider, bu tarihi yapılar içinde özellikle saat kulesine dikkat edip etmediklerini sorar.
2. Lider, saat kulesinin işlevlerini (buluşma yeri ya da gözetleme kulesi olarak vb.) sorar.
3. Lider, akranlardan saat kulesinin bir gözetleme kulesi olduğunu hayal etmelerini ister. Etkinliğin ilerleyen bölümünde lider, akranlardan eski dönemlerde Anadolu'da yaşayan ve gözetleme kulesinde görevli olan bir kişi olarak kendilerini düşünmelerini ister. Akranlar kuleden şehre bakarmış gibi yaparak ne gördüklerini söylerler.
4. Lider, akranlara şu soruyu yöneltir: "Şimdi günümüzdeki saat kulesinde görevli olsanız şehirde neleri görüyor olurdunuz?". Sizce günümüzde bir saat kulesi gözetleme işlevini yerine getirebilir mi? Bu işlev nasıl gerçekleştirilmektedir?
5. Lider, etkinlik sonunda akranlardan "Kuleden Görünüm" temalı bir resim yapmalarını ister.
6. Yapılan resimlerin müzede ve saat kulesinde sergilenmesi sağlanır ve etkinlik sona erer.



Geleneklerimiz: Ata Sporları ve Oyunlar



45'x 3

Yöntem ve Teknikler: Grupla Çalışma, Donuk İmge Tekniği, Ağır Çekim (Slow Motion)

Kazanımlar:

1. Akranlarda tarihi ve turistik değerleri koruma ve geliştirme bilinci gelişir.
2. Akranlarda tarihi ve turistik değerleri gelecek kuşaklara aktarma bilinci oluşur.
3. Akranlar yaşadıkları kentin tarihi ve kültürel değerlerini araştırırlar
4. Akranlar toplumdaki farklı bilgi kaynaklarını kullanırlar.

Araç ve Gereçler:

1. Geleneksel Oyunları tanıtan kitap, resim, broşür vb.
2. Geleneksel Ata sporlarını tanıtan bilgi kağıdı (Ek 16, s: 84)
3. Kâğıt ve kalem

Süreç:

1. Akran lideri akranlara bilgi sahibi oldukları geleneksel Türk sporları olup olmadığını sorar.
2. Lider akranlardan Kırkpınar yağlı güreşleri, güreş, atlı cirit oyunu ve okçuluk gibi geleneksel Türk sporları ile ilgili kısa bir tartışma yapmalarını ister.
3. Lider akranları gruplara ayırır ve her gruba bir geleneksel sporu araştırmalarını ve bu sporun kurallarını yazmalarını ister. Akranlar bu sporun özelliklerini ve kurallarını öğrendikten sonra kendilerine verilen sporu donuk imge ve ağır çekim (slow motion) tekniklerini kullanarak canlandırır.
4. Etkinliğin sonunda lider ve akranlar buldukları şehirde geleneksel Türk sporu federasyonu ya da kulübü bulunup bulunmadığını araştırırlar ve varsa, kulübü ziyaret eder ve sporcularla görüşme yaparlar. Yapılan görüşmelerin ardından etkinlik sona erer.

GELENEKLERİMİZ: Ata Sporları, Oyunlar

Türkler Orta Asya'dan Batıya doğru hareketle Mezopotamya, Mısır ve Anadolu'ya yerleştiler. Yerleşik hayata geçiş süreci içerisinde Türklerin yaşamında atın özel bir yerinin olduğunu görmekteyiz. Bu da atı merkez alan spor dallarının gelişmesi sonucunu doğurmuş ve savaşa hazırlık olarak uygulanan binicilik oyunları ile kaçma - kovalama gibi karakteristik özellikleri olan Gökbörü, Kızbörü ve Beyge oyunları ile, bir çeşit atlı hokey oyunu olan Çöğen-Çevgen ve bir çeşit savaşa hazırlık hareketleri olarak bilinen Cirit ve Cümdi atlı sporlarını geliştirmiştir. Türk spor tarihine bakıldığı zaman atlı sporların yanında güreş, ok atıcılığı, kayak, seğırtmek, koşu ve avcılığın da ulusal karaktere sahip sporlar oldukları görülmektedir.



Yağlı Güreş: Güreş sözcüğünün kökeni, Özbek ve Başkurt Türklerinin "kures" sözcüğünden gelmektedir. Eski Türklerde günlük yaşamdan ayrılmayan güreşin, başlangıç yılları tam olarak belirlenememiştir. M.Ö. 13. yy.da yaşamış Hiyung-Nu Türkleri'nde, Sümerlerde ve Oğuz Türkleri'nde güreşin her türüne yer verildiği anlaşılmaktadır. Gılgamış ve Dede Korkut Destanları güreşin ilk kez Türkler tarafından yapıldığının kanıtlarıdır. Göç yolları aracılığıyla batıya yayılan güreş, Türkler ile birlikte Anadolu'ya getirilmiştir. Türklerin güreş stilleri, burada diğer stillerle kaynaşmıştır. Selçuklular ile başlayan yağlı güreş, Osmanlılarda bir gelenek haline gelmiştir.

Okçuluk: Okçuluğun Türklerce dünyaya tanıtılmış olduğuna ilişkin kanıtların bir bölümü Ergenekon ve Oğuz Destanlarında yer alır. Türklerde okçuluk binicilikle birlikte beden kültürü anlayışının öncüsü olmuştur. Okçuluk sadece bir savaş uğraşı değil, zevkli bir idman biçimi haline getirilmiştir. At üzerinde okçuluğun temel eğitimi için çok iyi ata binmek, yer eğitiminde çok başarılı olmak, at hızla giderken yay kurabilmek, hareket halindeki atla ön taraftan arkaya dönerek bu dönüş açısı içerisinde özellikle hareketli hedefleri vurmak ve üzerine atılan oklardan korunabilmek için atın değişik yerlerine bedenini gizleyebilmek gereklidir.



Cirit: Türkler bu atlı oyunu Orta Asya'dan taşımışlardır. Cirit, 16. yüzyılda bir savaş oyunu olarak kabul edilmişti. 19. yüzyılda Osmanlı ülkesi ve sarayının en büyük gösteri sporu ve oyunu oldu. Eski Türkler barış zamanlarında at ve askerlerini zinde ve kuvvetli tutabilmek için atlı cirit sporunu yaygınlaştırmışlardır. Atlı ciritte hiçbir spor mücadelesinde bulunmayan rakibi bağışlama, affetme şeklinde bir davranış vardır. Rakibinin önünü kesip, ona ciritle vurma imkanı varken vurmuyup bağışlayan sporcu puan kazanmaktadır.



Genç Arkeologlar



40'x 2

Yöntem ve Teknikler: Tartışma, Gezi - Gözlem, Benzetim, Sergi Düzenleme

Kazanımlar:

1. Akranlar bilgi toplama, kaydetme, düzenleme ve sunma becerisini kazanırlar.
2. Akranlarda eski eserleri koruma ve yaşatma bilinci oluşur.
3. Akranlar müzelerin kültürel mirası aktarmadaki önemini anlarlar.
4. Akranlar müzede bir etkinlik gerçekleştirmekten zevk alırlar.

Araç ve gereçler:

1. Kâğıt ve kalem
2. Müze Envanter Giriş Formu (Ek 17, s: 86)
3. Kova, kürek, elek, fırça (Müze tarafından sağlanacak)
4. Arkeolojik Kazı Havuzu*

Süreç:

1. Akran lideri, akranları müze ana galerisine yönlendirir ve burada akranlara "Müzedeki kimler çalışır?" sorusunu yöneltir.
2. Lider, akranlardan gelen yanıtları dinledikten sonra, akranlara arkeoloji kavramını açıklar.
3. Daha sonra lider, akranlara arkeologların ne iş yaptıklarını ve nasıl ortamlarda çalıştıklarını sorar.
4. Lider ve akranlar arkeolojik kazılar, laboratuvar çalışmaları, yenileme ve koruma çalışmaları hakkında tartışırlar.
5. Lider ve akranlar müze uzmanı eşliğinde müzedeki eser deposunu, restorasyon ve konservasyon laboratuvarını gezerler.
6. Lider, akranlara müzede bir arkeolojik kazı etkinliğine katılacaklarını söyler ve müze uzmanları lider ve akranlara kazı çalışmasında ne yapacaklarını kısaca açıklar.
7. Akranlar müze bahçesinde oluşturulan kazı alanında, önceden buraya yerleştirilmiş seramik parçaları ve sikkeleri (para) kürek, kova, elek ve fırça yardımıyla arayarak çıkarırlar.
8. Akranlardan buldukları nesnelere temizleyerek birleştirmeleri ve onarmaları istenir.
9. Akranlar müze içinde kendileri için ayrılan bir köşede sergi alanı oluştururlar. Bakımı yapılan nesnelere akranlar tarafından müzede hazırlanan köşede sergilenmesi sağlanır.
10. Akranlar arkeolojik kazı sürecini aşamalandırır ve tartışırlar. Tartışmanın ardından etkinlik sona erer.

Arkeolojik Kazı Havuzu: Kazı Havuzu, çocuk ve gençlerin temel arkeolojik kazı bilgileri edindikten sonra uygulama yapabilecekleri bir alandır. Kazı havuzunun içinde müzede yer alan temel nesnelere taklitleri yer alır ve çocuklar arkeolojik kazının temel süreçlerini izleyerek bu nesnelere toprak üstüne çıkarırlar. Müze bünyesinde kazı havuzu oluşturma olanağı bulunmayan durumlarda, müze bahçesinde bir kazı alanı hazırlanarak akranlara arkeolojik kazı süreci uygulanır.

Ek 17: Müze Envanter Giriş Formu Örneđi



- Foto No :
Envanter No :
Adı :
Tarihi :
Yapım Yeri :
Yapımcısı :
Boyutları :
En :
Yükseklik :
Yapımında
Kullanılan Malzemeler :
Parça Sayısı :
Bulunduđu Yer :
Müzeye Geliş Şekli :
Satın Alma :
Bağış :
Ödünç Alma :
Değişim :
Geliş Tarihi :
Tanımı :
Eserin Durumu :
Onarım :
Sergileme Koşulları :
Sergide Kullanılacak
Görsel Malzemeler :



Ritüel Düzenleme



40'x 4

Yöntem ve Teknikler: Doğaçlama, İş Birliğine Dayalı Öğrenme, Tartışma, Rol Oynama

Kazanımlar:

1. Akranlarda oyun ve canlandırma yoluyla yaratıcı düşünce ve hayal gücü gelişir.
2. Akranlar geçmişteki insanların yaşantılarını tanırlar.
3. Akranlarda grup çalışmasına katılma ve grupla işbirliği yapma becerisi gelişir.
4. Akranlarda farklı uygarlık ve kültürlerle karşı hoşgörü ve farkındalık oluşur.

Araç ve gereçler:

1. Dönem kostümleri (Örtü ve şallar)
2. Makyaj malzemeleri
3. Müzik Aletleri (Ses çıkaran çeşitli nesnelere: Zil, tef, marakas (İçi pirinç, bulgur vb. dolu boş plastik şişeler vb))
4. CD Çalar ve CDler
5. Kağıt ve kalem
6. Boya kalemleri (pastel boya, kuru boya)

Süreç:

1. Akran lideri, akranlara "ritüel (kutsal tören)" sözcüğünün anlamını açıklar. Lider, akranlara hep birlikte bir tören düzenleyeceklerini, törende herkesin görev alacağını söyler.
2. Lider müzede yer alan ve ritüellerde kullanılan törensel araç - gereçleri sorar ve akranlardan müze uzmanlarının da yardımıyla bu törensel araç-gereçleri bulmalarını ister (Not: Örnek: Sistrum, tanrı ve tanrıça heykelleri, idoller, kaplar, kazanlar, taş y azıtlar, el yazmaları ve sunak taşları gibi).
3. Akran lideri, akranlara şu soruları yönlendirir: "Günümüzdeki törenlerde kullanılan araç ve gereçler nelerdir? Geçmişte müzede hangi araçlar törenlerde kullanılıyordu?". Lider grubu 5-6 kişilik alt gruplara ayırır ve müzede tören için kullanılabilecek araç, kostüm, dekor öğeleri ve aksesuarları araştırmalarını ister. Akranlar 15 dakika sonra tekrar toplanarak araştırma sonuçlarını tartışırlar.
4. Akranlar müze içinden seçilen araç ya da nesnelere günümüzdeki karşılıklarını mevcut malzemeler içinden seçerler (Ritüel konuları: Dügün, baharın gelişi, bereket yağmurlarının yağması, ürün bolluğu, zafer kutlanması, veliahdın doğumunun kutlanması vb.) Ritüel türüne karar verildikten sonra kostüm sepetinden giysiler seçilir. Lider ve akranlar tören yerini belirlerler ve tören yerini süslerler. Töreni yürütenler, kutsal kişiler, krallar, prensler, adak hayvanları, yemek yapanlar, avcılar, çocuklar, müzik yapanlar, dansçılar vb. törende yerlerini alırlar. Akran grupları canlandıracakları roller için prova yapar ve canlandırmayı gerçekleştirirler.
5. Tören sonunda katılımcıların etkinliğe ilişkin duygu ve düşünceleri değerlendirilir.
6. Geçmişteki törenlerin günümüzdeki karşılıkları tartışılır ve etkinlik sona erer.



Halı ve Kilimde Motif Avı



40'x 4

Yöntem ve Teknikler: Donuk İmge Tekniği, Grupla Çalışma**Kazanımlar:**

1. Akranlar bilgi toplama, kaydetme, düzenleme ve sunma becerisini kazanırlar.
2. Akranlarda eski eserleri koruma ve yaşatma bilinci oluşur.
3. Akranlarda tarihi ve turistik değerleri koruma ve geliştirme bilinci gelişir.
4. Akranlarda tarihi ve turistik değerleri gelecek kuşaklara aktarma bilinci oluşur.
5. Akranlar kültürel mirası estetik ve güzellik kavramlarıyla değerlendirirler.
6. Akranların estetik/sanatsal becerileri gelişir.

Araç ve gereçler:

1. Halı ve kilimdeki motiflere ilişkin resimler
2. Halı ve kilimde kullanılan motiflere ilişkin bilgi kâğıdı (Ek 18, s: 89-91)
3. Kâğıt ve kalem

Süreç:

1. Akran lideri, akranlara gündelik yaşamda kullanılan sembollerden bazılarının resimlerini göstererek bu sembolleri tanıyıp tanımadıklarını sorar.
2. Sembollerin anlamları tartışıldıktan sonra lider, akranlara gösterdiği sembollerle ilgili kısa bilgiler verir. Lider her sembolün bir duygu ve düşüncüyü ifade etmek için yaratıldığına vurgu yapar, kısaca sembollerin hikâyelerini paylaşır (Örn, "yılan" sembolünün asırlardır eczacılıkta kullanılması gibi...).
3. Lider, akranlara sembollerin gündelik yaşamda çok farklı kullanım alanları olduğunu anlatarak halı ve kilim resimlerinden sembol örnekleri gösterir. Lider, akranlara evlerindeki halıyı incelemelerini ve üzerinde nasıl motifler bulunduğunu tespit etmelerini ve birkaç motif örneğini resmetmelerini ister.
4. Lider ve akranlar okul yakınlarındaki müzeyi ziyaret ederler (Bu etkinlik için etnoğrafik malzeme içeren müzeler, Vakıf Eserleri müzeleri ya da etnografya müzeleri tercih edilmelidir) ve kısa bir müze gezisinden sonra halıların bulunduğu müze bölümünde toplanırlar.
5. Lider, akranların her birine halıda bulunan ya da bulunmayan motiflerin resimlerini dağıtır ve bu motifleri donuk imge olarak bedenleriyle canlandırmalarını ister. Akranlara hazırlanmaları için 10 dakika süre tanınır. Her akran kendine verilen motifi donuk imge olarak canlandırır ve diğer akranlar bu motifin anlamını tahmin etmeye çalışırlar. Donuk imgeyi gerçekleştiren akran ise, arkadaşlarına bu motifin anlamını söyler. Canlandırmadan sonra akranlar bir araya gelirler. Her akran kendi motifini donuk imge olarak canlandırır ve büyük bir grup halısı oluşturularak etkinlik sona erer.

Halı ve Kilimde Kullanılan Motifler

Halı ve kilimlerde kullanılan motifler dini inançların, geleneklerin, duyguların, düşüncelerin ve insan yaşamını etkileyen doğal çevrenin yansımalarıdır. Bu motifler, doğum, çoğalma, yaşam ve ölümü simgelenmektedir.



Eli Belinde

Eli belinde motifi dişiliğin simgesidir. Sadece analık ve doğurganlığı değil aynı zamanda uğur, bereket, kısmet, neşe ve mutluluğu da sembolize eder. Anadolu'da üretilen dokumalarda, özellikle halı ve kilimde günümüzde de çok yaygın olarak varlığını sürdüren ana tanrıça sembolü "eli belinde motifi" kadını, bereketi, doğurganlığı simgelemekte, kadının Çatalhöyük'ten günümüze dek önem ve anlamını yitirmeden korumaktadır. Özellikle halının dokunduğu bölgeye göre motifin şekli ve rengi değişmektedir.



Koçboynuzu

Bereket, kahramanlık, güç ve erkeklik sembolü olan koçboynuzu motifi, Anadolu kültüründe ana tanrıçadan sonra ya da onunla birlikte kullanılan motiftir. Boynuz sembolü, insanlık tarihinde her zaman güç kuvvet timsali olan erkekle özdeşleştirilmiştir. Anadolu'da özellikle Hitit ve Frig uygarlıkları tarafından adak kaplarında, küçük heykellerde, takılarda, duvar boyamalarında ve çeşitli kaplarda koçboynuzu motifi kullanılmıştır.





İnsan

İnsan motifi, düşünen ve üreten bu güçlü varlığın betimlenmesidir ve çağlar boyu simgesel anlatım yoluyla günümüze dek gelen bir sembol olmuştur. İnsan motifi M.Ö. 600.000 yıl önce mağara duvarlarından başlayarak günümüze kadar her fırsatta çizilmiş, dokunmuş ve resmedilmiştir. Hitit, Urartu, Frig duvar kabartmalarında kullanılan insan motifi, tanrı, savaşçı, tanrıça gibi değişik formlarda sıkça karşımıza çıkmaktadır.



Küpe

Küpe motifi, doğum ve çoğalma ile yakından ilişkilidir. Küpe aynı zamanda Anadolu'da değişmeyen bir düşün hediyesidir. Dokumalarda kullanılan küpe motifi genç kızların evlenme isteğini sembolize eder.



Suyolu

Su, yeniden doğuşun, bedensel ve ruhsal yenilenmenin, yaşamın akışkanlığının ve sürekliliğinin, bereket, soyluluk, bilgelik, saflık, erdem ve arınmanın sembolüdür. Suyolu hayatın, arınmanın ve yeniden doğumun gerçekleştiği yerdir. Bu nedenle halı ve kilimdeki suyolu motifi yaşamı simgeleyen motiflerden biridir. Anadolu'da su yaşamın kendisidir. Bu nedenle suyla gelen saflık ve temizlik sadece dokuma sanatında değil mimaride de karşımıza çıkmaktadır.





Yıldız

Ay ve güneş gibi, yıldızlar da halk inanışlarında geniş yer tutar. Anadolu halklarının inançları, yıldızlarla insanlar arasında bir yazgı bağlantısı kurmaktadır. Yıldız motifi iç içe geçmiş üçgenlerden oluşmaktadır. Bu motif kare ve haç motifi ile birlikte anlamsal bir bütün içerir ve bu bütünlük evreni simgeler. Yıldız motifi Anadolu'da sadece dokumalarda değil, mimaride de sıkça kullanılmıştır. Hatta genç kız ve kadınların başörtülerindeki oyalarda bile yıldız motifini görmek mümkündür. Yıldız motifi Anadolu'da Türkmen, Selçuklu ve Osmanlı mezar taşlarında da sıkça görülmektedir.



Hayat Ağacı



Hayat ağacı sürekli değişim ve gelişim içinde yaşayan evreni sembolize eder. Evrenin üç elementini, toprağın derinine inen kökleriyle yeraltını, alt dalları ve gövdesiyle yeryüzünü, ışığa yükselen üst dallarıyla cenneti birleştirir. Kökleriyle topraktan aldığı suyla, dallarını ve hava alma organı olan yapraklarını besler; yeni yağmurlar getirerek evrensel döngüyü sağlar. Servi, sedir, incir, zeytin, asma, hurma, palmiye, kayın, nar, meşe vb. ağaçlar hayat ağacının temsilidir. Hayat ağacı özellikle Anadolu Selçuklu ve Osmanlı mimarilerinde karşımıza çıkar. Çini ve minyatür sanatında da çeşitli hayat ağacı biçimlerine rastlanır.





Taş Levhalar



40'x 3

Yöntem ve Teknikler: Yaratıcı Yazma Tekniği

Kazanımlar:

1. Akranlar müzelerin kültürel mirası aktarmadaki önemini anlarlar.
2. Akranlar bilgi toplama, kaydetme, düzenleme ve sunma becerisini kazanırlar.
3. Akranlarda eski eserleri koruma ve yaşatma bilinci oluşur.
4. Akranlarda oyun ve canlandırma yoluyla yaratıcı düşünce ve hayal gücü gelişir.

Araç ve gereçler:

1. Basit kostümler (Kumaş parçaları, şal vb.)
2. Aksesuarlar (şapka, çanta, takı vb.)

Süreç:

1. Akran lideri ve akranlar müzede bulunan taş levhaları ya da görsel ürünle incelerler.
2. Akran lideri müze uzmanından yardım alarak taş levhalar üzerindeki yazılı ve görsel metinlerin anlamlarını öğrenir ve bu metinlerden yola çıkarak öyküler oluşturur.
3. Kağıtlara aktarılan metinler akranlara verilir.
4. Akran lideri, akranları küçük gruplara ayırır ve metinleri değerlendirmelerini ister. Gruplar var olan öykülerini sırayla canlandırırlar (Kurgu devlet yönetimi, savaş, durum, haber vb. hakkında olabilir). Her oyun donuk imge tekniğiyle canlandırılır. Canlandırmalarla birlikte etkinlik sona erer.





Yöntem ve Teknikler: Proje Hazırlama, Gezi - Gözlem, Grupla Çalışma, Sergi Düzenleme

Kazanımlar:

1. Akranlar yaşadıkları kentin tarihi ve kültürel değerlerini araştırırlar.
2. Akranlarda tarihi ve turistik değerleri koruma ve geliştirme bilinci gelişir.
3. Akranlarda tarihi ve turistik değerleri gelecek kuşaklara aktarma bilinci oluşur.
4. Akranlar geçmişteki insanların yaşantılarını tanırırlar.

Araç ve gereçler:

1. Kağıt, kalem
2. Tarihi Yapıların Fotoğrafları
3. Müze Nesnelerinin Fotoğrafları
4. Şehir ve müze tanıtım broşürleri ve posterleri
5. Kentle ilgili görsel ve yazılı malzemeler (Fotoğraflar, broşürler vb.)
6. Farklı Renklerde Pastel Boya ve Keçeli Kalemler
7. Makas ve Yapıştırıcı
8. Resim Kağıtları

Süreç:

1. Akran lideri kentte bulunan tarihi yapılarla ilgili görsel, işitsel ve yazılı malzemeleri kullanarak akranları ortak miras ile ilgili bilgilendirir. Şehirde ortak miras kapsamına giren yapılar vb. araştırılır.
2. Lider, akranlarla birlikte şehri ve müzeyi gezerek, bazı tarihi yapılarla ortak miras bağlantısı kurar ve akranlardan tespit ettikleri yapıları liste halinde yazmalarını ister.
3. Şehir gezisinden sonra şehirdeki ortak miras unsurlarından yola çıkarak bu mirası korumak ve gelecek kuşaklara aktarmak için neler yapılabileceği tartışılır.
4. Tartışma sonunda lider akranları kendi içlerinde alt gruplara ayırır.
5. Lider her gruptan ortak mirasın korunması ve sürdürülebilmesi için neler yapılması gerektiği hakkında önerilerde bulunmaları ve bir proje taslağı hazırlamalarını ister.
6. Gruplardan birine bir müze broşürü, diğerine ise müze tanıtım posterini hazırlamalarını söyler.
7. Lider ve akranlar oluşturulan proje taslaklarını incelerler. Taslaklar içinden en çok beğenilenin ilgili makamlara yönlendirilmesi sağlanır.
8. Hazırlanan müze broşür ve posterlerinin müzede sergilenmesi sağlanır ve etkinlik sona erer.



Müze Tanıtım Poster ve
Broşürü



40'x 2

Yöntem ve Teknikler: Kolaj Yapma, Grupla Çalışma, Beyin Fırtınası, Sergi Düzenleme

Kazanımlar:

1. Akranlar bilgi toplama, kaydetme, düzenleme ve sunma becerisini kazanırlar.
2. Akranlarda tarihi ve turistik değerleri koruma ve geliştirme bilinci gelişir.
3. Akranlarda tarihi ve turistik değerleri gelecek kuşaklara aktarma bilinci oluşur.
4. Akranlar yaşadıkları kentin tarihi ve kültürel değerlerini araştırırlar.

Araç ve gereçler:

1. Müzede sergilenen nesnelere fotoğrafları
2. Resim kâğıdı
3. Makas ve yapıştırıcı
4. Farklı renklerde pastel ya da kuru boya

Süreç:

1. Akran lideri Turizm Bakanlığı tarafından hazırlanan, şehir ve müze tanıtım poster ve broşürlerini akranlara gösterir.
2. Poster ve broşür akranlar tarafından incelenir ve tanıtımın önemi üzerine tartışılır.
3. Etkili bir tanıtım gerçekleştirmek için poster ve broşürlerin nasıl tasarlanması gerektiği konusunda beyin fırtınası yapılır.
4. Akran lideri akranlara müzeyi tanıtan bir broşür ve poster hazırlayacaklarını söyler ve grubu 4 alt gruba ayırır. 2 grubu poster, 2 grubu ise broşür hazırlamakla görevlendirir.
5. Lider müzeden tanıtım için nesne seçmek üzere akranlarla birlikte müzeyi ziyaret eder. Gruplar müze ziyareti sırasında hangi nesnelere broşür ve posterlerinde tanıtacaklarını seçerler*.
6. Seçilen nesnelere fotoğrafları çekilir ve basılır (Müzede bulunan broşürlerdeki resimlerden de yararlanılabilir).
7. Müze ziyaretinden sonra gruplar kendi müze broşürlerini ve posterlerini tasarlar. Hazırlanan broşür ve posterlerin müzede sergilenmesi sağlanır ve etkinlik sona erer.

* Broşür ve afişler için verilecek temalar, şehre, müzenin bulunduğu bölgeye ve müze türüne göre değişiklik gösterecektir.



Müze de Kostüm Tasarlama



40'x 2

Yöntem ve Teknikler: Grup Çalışması, Sergi Düzenleme

Kazanımlar:

1. Akranlarda farklı uygarlık ve kültürle karşı hoşgörü ve farkındalık oluşur.
2. Akranlar kültürel mirası estetik ve güzellik kavramlarıyla değerlendirirler.
3. Akranlarda grup çalışmasına katılma ve grupla işbirliği yapma becerisi gelişir.
4. Akranların estetik/sanatsal becerileri gelişir.

Araç ve gereçler:

1. Renkli kumaş parçaları
2. Renkli yünler ve ipler
3. Makyaj malzemeleri
4. Peruk
5. Renkli fon kartonları
6. Yapıştırıcı ve makas

Süreç:

1. Akran lideri müzeden seçtiği bir uygarlığın giyim-kuşam alışkanlıkları, kostümlerine ilişkin ip uçlarını araştırır ve bilgi toplar.
2. Lider ve akranlar kostüm tasarım malzemeleriyle birlikte müzeyi ziyaret ederler.
3. Lider, hakkında etkinlik yapılacak olan uygarlığa ait nesnelerin yer aldığı galeriyi akranlarla birlikte gezer ve akranlardan müzede yaptıkları gözlem sonucunda bu uygarlığa ait olabilecek kostümleri tasarlama larını ister.
4. Tasarlanan kostümlerin müzede ilgili galeride sergilenmesi sağlanır ve etkinlik sona erer.



Zaman Kapsülü



40'

Yöntem ve Teknikler: Anlatım, Tartışma.

Kazanımlar:

1. Akranlar bilgi toplama, kaydetme, düzenleme ve sunma becerisini kazanırlar.
2. Akranlarda oyun ve canlandırma yoluyla yaratıcı düşünce ve hayal gücü gelişir.
3. Akranlarda eski eserleri koruma ve yaşatma bilinci oluşur.

Araç ve gereçler:

1. Kağıt, kalem.
2. Çizelge: Dün, Bugün, Yarın (Ek 19, s: 97)
3. Zaman kapsülüne alınması gereken sembolik nesnelere.

Süreç:

1. Lider, akranlara getirmiş olduğu değişik nesnelere gösterir ve bu nesnelere işlevleri hakkında akranlarla sohbet eder.
2. Lider katılımcılara gelecek kuşaklara aktarmak için bir zaman kapsülü hazırlanacağını ve bu kapsüle konmak üzere nesnelere 3 tanesini seçmelerini ve kapsüle yerleştirmelerini söyler.
3. Kısa bir tartışmanın ardından lider ve akranlar, seçilen nesnelere kullanım alanları, hangi amaçla ve ne zaman kullanılmış olabilecekleri konusunu tartışır. Tartışmanın ardından akranlar "dün – bugün ve yarın" adlı çizelgeyi doldurur ve nesnelere seçme gerekçelerini açıklarlar. Akranların gerekçelerini açıklamalarının ardından etkinlik sona erer.

Ek 19: Dün, Bugün, Yarın Çizelgesi

Sevgili Arkadaşlar, aşağıdaki çizelgede bulunan nesnelere kapsüle koymak istediğiniz 3 nesnenin adını yazınız ve resimlerini çiziniz. Bu nesnelerin geçmişte ve günümüzde nasıl kullanıldıklarını ve gelecekte nasıl kullanılacaklarını çizelgeye yazınız.

Tema	I. Nesne	II. Nesne	III. Nesne
Nesnelerin Çizimleri			
Nesnelerin Adları			
Geçmişte Nasıl Kullanılmışlar			
Günümüzde Kullanılıyorlar mı? Kullanım Alanları Nelerdir ?			
Gelecekte Nasıl Kullanacaklar			



NİZE
SONRASI

GÜNDE Lİ

NİZE
ÖNÜ

NİZE
ETKİLERİ





Yöntem ve Teknikler: Grupla Çalışma, Tartışma

Kazanımlar:

1. Akranlar insanlar arasında değişik kültürlerin, yaşam tarzlarının ve alışkanlıkların olduğunu fark ederler.
2. Akranlar süs ve süslenmenin yaşamdaki önemini kavrarlar.
3. Akranlar günümüz gündelik hayatını geçmiştekilerle karşılaştırırlar.
4. Akranlar yerel olanla evrensel olanı ayırt etme becerisi kazanırlar.

Araç ve gereçler:

1. Kağıt ve kalem
2. Çizelge: Çağlar Boyu Giyim Kuşam (Ek 20, s: 100)

Süreç:

1. Akran lideri, akranlardan insanların günümüzde hangi kıyafetleri kullandıklarını sorar ve akranlar fikirlerini paylaşırlar.
2. Lider, akranlara tarih öncesi dönemde, antik çağda ve orta çağda giyim – kuşamın nasıl özellikler gösterdiğini ve bu dönemlere ait giysileri hayal etmelerini ister.
3. Lider, grubu 4 alt gruba ayırır ve her gruba bir dönemi vererek, çağlar boyu giyim – kuşam konusunda nasıl değişimler yaşanmış olabileceğini araştırmalarını ister.
4. Akranların araştırmasının ardından, sonuçlar diğer akranlarla ve liderle paylaşılır.
5. Lider akranlara müzeye gideceklerini ve orada giyim – kuşam kültürü ile ilgili bir etkinlik gerçekleştireceklerini söyler.
6. Lider akranlarla birlikte müzeyi gezdikten sonra “giyim-kuşam” temasıyla ilgili nesnelere bulunduğu bölümlere gelir ve sergilenen nesnelere hakkında bilgiler verir.
7. Lider, örnekleri inceleyen akranlardan, geçmişteki giysilerle günümüz giysilerini karşılaştırmalarını ister. Hangi dönemin giyim-kuşam anlayışının daha zevkli ve işlevsel olduğu tartışılır.
8. Lider akranlardan bir çizelge oluşturmalarını ve bu çizelgeye geçmişte kullanılmış olan, günümüzde kullanılan ve gelecekte kullanılabilecek olan giysileri ve aksesuarları yazmalarını ister ve etkinlik sona erer.

Aşağıdaki çizelgede müzede tespit ettiğiniz giysileri geçmişte kullanılan giysiler, günümüzde kullanılan giysiler ve gelecekte kullanılacak olan giysiler şeklinde sınıflayınız. Nesnelerin isimlerini ve gelecekte nasıl kullanılacaklarına ilişkin tahminlerinizi yazınız.

Tema	Çağlar Boyu Giyim Kuşam		
Bulunan Nesneler			
Geçmişte Nasıl Kullanılmışlar?			
Günümüzde Kullanılıyor mu? Kullanım Alanı Nedir?			
Gelecekte Nasıl Kullanacaklar?			



Taş ve Boncuklardan Takı Tasarlama



40'x 2

Yöntem ve Teknikler: Gezi - Gözlem, İşbirliğine Dayalı Öğrenme, Sergi Düzenleme

Kazanımlar:

1. Akranlar müzede bir etkinlik gerçekleştirmekten zevk alırlar.
2. Akranlar süs ve süslemenin yaşamdaki önemini kavrarlar.
3. Akranlar günümüz gündelik hayatını geçmiştekilerle karşılaştırırlar.

Araç ve gereçler:

1. İp ya da misina
2. Makas
3. Farklı renkte cam ve ahşap boncuklar
4. Çeşitli kültürlere ve dönemlere ait takı fotoğrafları

Süreç:

1. Akran lideri, akranlara "insan neden süslenir?" sorusunu yöneltir. Lider ve akranlar bu soruyu tartışırlar ve akran lideri çağlar boyunca insanların süslenmedeki amaçlarını akranlarla paylaşır.
2. Lider bu konuşmanın ardından kolye, küpe ya da bilezik gibi süs eşyalarını getirir. Liderin getirdiği takılar akranlar tarafından incelenir.
3. Lider ayrıca çeşitli dönemlere ve kültürlere ait takıların fotoğraflarını akranlarla paylaşır ve kendi takılarıyla bu takılar arasındaki farkları sorar.
4. Daha sonra akran lideri şehirlerinde bulunan müzedeki takılara ilişkin daha önce çektiği fotoğrafları akranlara gösterir. Lider, akranlardan bu takılardan ve kendi yaratıcılıklarından yola çıkarak takı tasarımlarını ister ve malzemeleri dağıtır.
5. Takılar hakkında yapılan tartışmaların ve tasarımların tamamlanmasının ardından ve akranlar okul yakınlarındaki müzeyi ziyaret ederler.
6. Kısa bir müze gezisinin ardından lider ve akranlar müzede bulunan ve takılardan oluşan bölüme geçerler. Lider akranlardan kendi tasarladıkları takılarla müzede sergilenen takıları karşılaştırmalarını ister.
7. Akranlar müzede takılarla kendi tasarladıkları takıları ve günümüzdeki takı tasarımlarını karşılaştırırlar. Akranların tasarladıkları takıların müze, okul vb. bir ortamda sergilenmesi sağlanır ve etkinlik sona erer.



Yöntem ve Teknikler: Beyin Fırtınası, Afiş ve Broşür Tasarımı, İstasyon Tekniği

Kazanımlar:

1. Akranlar yerel olanla evrensel olanı ayırt etme becerisi kazanırlar.
2. Akranlarda grup çalışmasına katılma ve grupla işbirliği yapma becerisi gelişir.
3. Akranlar müzelerin kültürel mirası aktarmadaki önemini anlarlar.

Araç ve gereçler:

1. Çizim kağıdı
2. Kalın uçlu kalem

Süreç:

1. Akran lideri, akranlara bazı şehirleri temsil eden hayvanların resimleri göstererek kısa sorular sorar (Örneğin, Sivas ve Kangal Köpeği, Van ve Van Kedisi, Ankara ve Ankara Keçisi gibi.)
2. Lider, akranlardan yaşadıkları şehri temsil edebilecek bir hayvan olup olmadığını sorar ve tartışma başlatır.
3. Yapılan beyin fırtınasının ardından lider, akranlara yaşadıkları şehri temsil eden hayvan üzerinde çalışacaklarını söyler.
4. Lider ve akranlar müzeyi ziyaret ederler ve müze içinde, şehri temsil eden hayvana ait motif olup olmadığını araştırırlar.
5. Akranlar buldukları motifi küçük kartlara kaydederler. Liderin verdiği kağıtlara da motifin resmi yapılır. Aynı motifin gündelik yaşamda karşısına çıkıp çıkmadığı tartışılır.
6. Lider grubu ikiye ayırır. Lider ilk gruptan seçilen hayvanla ilgili bir afiş hazırlamalarını ister. İkinci grup ise bu hayvanı tanıtan bir el broşürü hazırlamakla görevlendirilir. Afiş ve broşürlerin tasarımı aşamasında istasyon tekniği kullanılır.
7. Çalışma ortasında gruplar yer değiştirir ve her iki görevde de bulunurlar.
8. Çalışma sonunda hazırlanan afiş ve broşürler tanıtılır ve etkinlik sona erer.



Gazeteciler



40'x 2

Yöntem ve Teknikler: Grupla Çalışma, Tartışma, Sergi Düzenleme, Yaratıcı Yazma Tekniği

Kazanımlar:

1. Akranlarda oyun ve canlandırma yoluyla yaratıcı düşünce ve hayal gücü gelişir
2. Akranlar farklı fikirlere saygı duyar.
3. Akranların araştırma yapma becerisi gelişir.
4. Akranlarda yaratıcı yazma becerisi gelişir.

Araç ve gereçler:

1. Kağıt, kalem
2. Fon kartonu
3. Yapıştırıcı ve makas
4. Gazete kupürleri
5. Fotoğraflar

Süreç:

1. Akran lideri, akranlara şehrin tarihi ile ilgili bir gazete hazırlayacaklarını bildirir. Ve akranları gruplara ayırarak şehrin tarihinde yaşanan önemli bir olayla ilgili araştırma yapmalarını ister.
2. Akranlar şehrin tarihinde yaşanan önemli bir olayı görsel ve yazılı kaynaklarda araştırırlar.
3. Akranlar şehir tarihi ile ilgili araştırmaları kapsamında bir gazeteci gibi röportajlar da hazırlarlar.
4. Bu araştırma süresince bulunan gazete kupürleri ve fotoğraflar da incelenerek kullanılacak olanlar ayrılır.
5. Araştırma sonunda akranlar topladıkları bilgi, fotoğraf ve gazete kupürlerinden yola çıkarak fon kartonlarıyla bir şehir gazetesi oluştururlar.
6. Hazırlanan gazetelerin okul, müze vb. ortamlarda sergilenmesi sağlanır ve etkinlik sona erer.



Yöntem ve Teknikler: Anlatım, Soru-Cevap, Gösterip Yaptırma, Sergi Düzenleme

Kazanımlar:

1. Akranlarda grup çalışmasına katılma ve grupla işbirliği yapma becerisi gelişir.
2. Akranlar günümüz gündelik hayatını geçmiştekilerle karşılaştırırlar.
3. Akranlar insanlar arasında değişik kültürlerin, yaşam tarzlarının ve alışkanlıkların olduğunu fark ederler.

Araç ve gereçler:

1. Fon kartonları
2. Boya kalemleri ve kalem
3. Makas ve Yapıştırıcı
4. Sikkeye ilişkin bilgi kağıdı (Ek 21, s: 105)

Süreç:

1. Akran lideri, akranlara paranın hayatımızdaki yeri ve önemi konusunda bilgi verir.
2. Daha sonra bir kese içine yerleştirdiği tahılı göstererek elindeki malzemenin para yerine kullanılmış olup olamayacağını sorar. Lider tahlil örneğinden ve akran yorumlarından yola çıkarak para icat edilmeden önce insanların para yerine neleri kullandıklarını akranlarla paylaşır.
3. Daha sonra bir kağıt ve madeni parayı akranlara göstererek paralar üzerindeki simgeleri ve kişileri ve neden paranın üzerinde yer aldığını aktarır.
4. Lider geçmişte hükümdarların, hükümdarlıklarının sembolü olarak kendi figürlerinin işlendiği paralar bastırdıklarını ya da bazı sikkelerin ön ve arka yüzlerinde basıldıkları şehrin önemli özelliklerini, mitolojik kahramanları vb. içerdiğinden bahsedilir. (Örneğin Efes'te basılan para üzerinde arı sembolünün yer alması vb.)
5. Daha sonra lider ve akranlar okul yakınlarındaki müzeyi ziyaret ederler.
6. Kısa bir müze gezisinden sonra lider akranlarla birlikte sikke seksiyonuna yönelir. Burada sikkelerden bahsedildikten sonra Roma Dönemi sikkeleri üzerinde durulur.
7. Lider, akranlara bir Roma sikkesi göstererek, Roma İmparatorluğu Döneminde basılan sikkelerin ön yüzünde imparatorun isim ve unvanı, arka yüzlerinde ise dini, mitolojik ve tarihi olaylar ile tapınak, tiyatro, köprü, hamam hatta şehir görüntülerinin de yer aldığı bilgisini akranlarla paylaşır.
8. Sikke incelemesinin ardından lider, akranları 2 kişilik gruplara ayırır. Grupta yer alan akranlardan birine Roma imparatoru olduğunu, diğerine ise para basımından sorumlu kişi olduğunu hayal etmesini söyler. Şehir için bir sikke basılacaktır. İmparator, Roma sikkelerinde yer alan sembollerden yola çıkarak ve bu sembolleri kendi şehrine uyarlayarak sikke basacak olan kişiye nasıl bir sikke bastırma istediğini tarif eder.
9. Akranlara 30 dakika süre tanınır. Bu sürede imparatoru canlandıran akranın istediği sikkenin, diğer akran tarafından ön ve arka yüzü resmedilir ve sikkenin açıklaması ayrı bir kağıda yazılır.
10. Süre sonunda akranlar sikkelerini diğer gruplara tanıtır. Resmedilen sikkelerin müzede ve okulda sergilenmesi sağlanır ve etkinlik sona erer.

Ek 21: Sikkeye İlişkin Bilgi Kağıdı

Sikkenin (para) Doğuşu ve Gelişimi

Paleolitik çağda göçebe yaşayan, geçimlerini avcılık ve toplayıcılıkla sağlayan insanlar, alışveriş ihtiyacını yerleşik hayata geçince duymuşlardır. Ancak, bu devrin ticaret biçimi takas sistemidir. İlk zamanlarda kıyı ülkelerinde istiridyeye kabukları kullanılırken, bazı toplumlarda evcil hayvan, arpa, buğday, yulaf vb., külçe ya da demir çubuk, bakır gibi madenler de alım satım aracı olmuştur. Zamanla yassı, yuvarlak şekillere sokulan madenler üzerine ayar ve ağırlığını gösteren şekillerin, çekiç, cendere ya da pres yoluyla işlenmesiyle paralar ortaya çıkmıştır.

Antik kaynaklara göre ilk para bir Batı Anadolu Devleti olan Lydia tarafından M.Ö. 640–30 yıllarında elektron madeninden (%40 altın %60 gümüş) basılmıştır. Başkent Sardes’de basılmış krallık paralarının ön yüzlerinde krallık arması olan arslan başı ve kabartmaları yer almıştır. Bu ilk paraları Yunan, Roma ve Bizans paraları (sikkeleri) izlemiştir. İslami Çağda ise tahta çıkan her hükümdarın adına para bastırması, paranın alım satım aracı oluşunun yanında hükümdarlık belirtilerinden biri sayılmasını sağlamıştır. Para aynı zamanda o ülkenin ve hükümdarının egemenlik sınırlarının ve egemenlik hakkının da sembolü durumundadır.



Roma Dönemi sikkeleri ise, Cumhuriyet ve İmparatorluk dönemi olarak ikiye ayrılmaktadır. Roma sikkelerin en küçüğü “Urcia”dır. Roma Cumhuriyetinin, imparatorluğa dönüşmesiyle sikke basımı yeniden düzenlenmiştir. Roma İmparatorluğu Dönemi’nde ayrıca eyalet sikkeleri de basılıyordu. Şehir sikkeleri ise, imparatorlukta yerel ihtiyaçları karşılamak için şehirler tarafından basılıyordu. Roma İmparatorluğu Dönemi’nde basılan sikkelerin ön yüzlerinde imparatorun isim ve ünvanı arka yüzlerinde ise, dini, mitolojik ve tarihi olaylar ile tapınak, tiyatro, köprü, hamam hatta şehir görüntüleri, Roma’daki heykeller ve zafer takları yer alırdı. Bizans Döneminde ise, sikke basma hakkı devlette aitti. I. Justinianus ile

onu takip eden bazı imparatorların sikkeleri üzerinde sikkenin basıldığı tarih belirtilmiştir. 11. yüzyıldan sonra Bizans Devleti zayıflamaya başlayınca sikkeler de bozulmuştur.

Sikke basımında ilk darph makinesi 17. Yüzyılda kullanılmaya başlanmıştır. Bu tarihe kadar sikke basımı elle yapılmıştır. Antik çağda darphane vazifesi gören yer ufak ve basit bir atölyedir. İçerisinde sikkelerin basılmasına yarayan bir örs, madeni ısıtmaya yarayan ocak, tartı, kalıpcı aletleri, kalıplar ve çekiç bulunmaktadır. Eritilerek çubuk haline getirilmiş metalden kesilen sığ kalıplara dökülen metalden elde edilen sikke pulu, ısıtılarak örs üzerindeki yuvadaki ön yüz kalıbının üstüne yerleştirilmektedir. Bu pulun tam üstünde arka yüzün kalıbı tutulup ve bu kalıbın üstüne çekiçle vurularak, iki kalıp arasında sıkışan pula kalıplardaki resim, işaret veya yazının çıkması sağlanmıştır. Sikkenin ön ve arka yüzüne konacak resim ve yazılar bir sanatçı tarafından madeni bir alet ile ters olarak kalıplara kazınmıştır.

Kaynak: Erzurum Arkeoloji Müzesi



Yöntem ve Teknikler: Doğaçlama, Tartışma

Kazanımlar:

1. Akranlar insanlar arasında değişik kültürlerin, yaşam tarzlarının ve alışkanlıkların olduğunu fark ederler.
2. Akranlar geçmişteki inanç sistemlerini öğrenirler.
3. Akranlar geçmişteki inanç sistemlerini günümüzdekilerle karşılaştırırlar

Araç ve gereçler:

1. Basit kostümler ve aksesuarlar
2. Ambalaj Kağıtları
3. Plastik malzemeler

Süreç:

1. Akran lideri tüm grupla birlikte günümüzdeki inanç sistemlerini tartışır.
2. Bu inanç sistemindeki yöntemler, araçlar, malzemeler nelerdir? Grupla tartışılır.
3. Lider, akranlardan müzede inanç, inanç araçları, inanç malzemeleri konusunda hızlı bir araştırma yapmalarını ister.
4. Tüm gruplar müzeye dağılarak hangi toplumu, kültürü seçeceklerine karar verirler. (Örnek:Urartulardaki inanç sistemleri neydi? İnanç törenleri nasıl yapılıyordu? Törenlerde hangi nesnelere, malzemeleri kullanılıyorlardı? Hangi kap-kacakları kullanıyorlardı? Hangi durumlarda tören düzenliyorlardı? vb.)
6. Lider, akranlara küçük gruplara ayrılarak seçtikleri kültürün inanç özelliklerinden her birini araştırmalarını söyler.
7. Akranlar müzeye dağılarak topladıkları bilgileri grup halinde derleyerek sırayla sunar ve tartışırlar.
8. Müzede bulunan inançlara ilişkin nesnelere önünde canlandırma için planlama yaparlar.
9. Her grup sırayla canlandırmasını yapar.
10. Tüm gruplar günümüzdeki inanç sistemleri ile geçmişteki inanç sistemlerinin benzerlik ve farklılıklarını karşılaştırır ve yaşamımızda inancın önemini ve yerini tartışırlar. Tartışmadan sonra etkinlik noktalarını.



Ölü Gömme Töreni



40'x 3

Yöntem ve Teknikler: Donuk İmge Tekniği, Grupla Çalışma

Kazanımlar:

1. Akranlar bir ritüel (tören) düzenleme becerisi kazanırlar.
2. Akranlar günümüz gündelik hayatını geçmiştekilerle karşılaştırırlar.
3. Akranlar müzede bir etkinlik gerçekleştirmekten zevk alırlar.
4. Akranlar insanlar arasında değişik kültürlerin, yaşam tarzlarının ve alışkanlıklarının olduğunu fark ederler.

Araç ve gereçler:

1. Örtüler, kumaşlar vb.
2. Cam şişeler
3. Tütsü yapmak için kullanılacak kaplar
4. Tarihte ölü gömmeye ilişkin bilgi kağıdı (Ek 22 - 23, s: 108, 109)

Süreç:

1. Lider akranlara antik çağlarda ölü gömme törenlerinin nasıl yapıldığına ilişkin kısa bilgiler verir.
2. Lider akranlardan müze içindeki ölü gömme törenleri ile bağlantılı araçları, kapları, gözyaşı şişelerini, delikli kapları vb. nesnelere bulmalarını ister.
3. Donuk imge tekniği ile bir törenin nasıl gerçekleştirileceği tartışılır.
4. Törenin aşamaları planlanır.
5. Törende kullanılan nesnelere işlevlerini açıklayan kısa bir metin yazmaları istenir.
6. Gruplara ayrılarak tören içindeki bir an donuk imge tekniğiyle canlandırılır.
7. Gözyaşı şişesi tanımlanır.
8. Takılar, kişiye ait araçlar tanımlanır ve etkinlik sona erer.

Tarihte Ölü Gömme Teknikleri

Tarih boyunca tüm topluluklarda görülen ölü gömme, ölü için yapılan törenler ve mezarlara konan ölü hediyeleri insanların ölümünden sonra yaşam inancını ortaya koymaktadır. İnsanlar ölümlerini çeşitli törenlerle gömmeye henüz Eski Taş Çağı'nda başlamışlardır. İnsanlar sınıf farklılıklarına ve maddi olanaklarına göre kendilerine mezar yaptırma gereksinimi duymuşlardır. Eski çağlarda ölümler bazen yerleşme yerinin içine (intramural), bazen de yerleşme yerinin dışındaki (extramural) özel mezarlıklara gömülmüşlerdir. Kimi zamanda kremasyon adı verilen yakarak gömme tekniği kullanılmıştır. Yakılarak gömülmüş ölümlerin külleri ve yakma töreninden geriye kalanlar çoğu kez urne adı verilen bir kaba, bazen de tekne ve kapaktan oluşan ostothek ya da larnax adlı küçük taş muhafazalar içine konmuştur.

Diğer dünyada yaşam inancından kaynaklanarak ölümlerin yanına birçok hediye ve eşya bırakılırdı. Bunları öldükten sonra ölümlerin kullanacağına inanılırdı. Mezar üzerine betimleme yapılmışsa bu ölümlerin yaşamıyla ilgili bir sahne veya mitolojik bir sahnedir. Ölümlerin yanına konan hediyeler kişinin yaşantısında kullandığı her şey olabilir. Bunlar takı eşyaları, kaplar, aynalar, oyuncaklar, savaş aletleri, tıp aletleri, sikkeler v.s. olabilir. Genellikle ölümlerin yanına 2 adet sikke konduğu bilinmektedir. Bunlar birlik ve kent sikkeleridir. Birlik sikkeleri genelde ağza, kent sikkeleri de ele konur. Bu sikkeler Hades'in dünyası (yer altı) ile de yakın ilişkilidir. Kişi öldükten sonra Yer altı Tanrısı Hades'in dünyasına gidince kayıkçı Charonla karşılaşır ve Charon kayığıyla ölümleri karşıya geçirmek için bu sikkelerden alır. Cenaze mimarisinin ayrı bir kolunu oluşturan tümülüsler ise yığma toprakla oluşturulan mezarlardır. Tümülüsler yapı bakımından, gözle görülür dış formları dışında yeraltı mezarları gibi değişik materyallerden veya kayaya oyularak yapılmışlardır. Tümülüslerin içleri ve yer altı mezarları geniş ve özenli işlenmiştir. Tümülüs mantığına bağlı olarak geliştirilen ve dünyanın en eski taş mezar yapıları olarak bilinen piramitlere ise Mısır'da yoğun olarak rastlanmaktadır. Piramitlerde piramidin üzerine oyulduğu kayanın içine oyulan mezar odaları bulunmaktadır.

Mezarlıklara ölümler şehri anlamına gelen **nekropol** denmektedir. Nekropol alanları antik dönem insanının; inanç sistemini, etnik yapısını, yaşam standartlarını, sosyal ilişkilerini ve ölü gömme adetlerini yansıması açısından önemli bir yere sahiptir. Nekropol alanlarından alınan veriler ışığında da herhangi bir antik kentin refah düzeyini, nüfusunu ve etnik yapısını tahmin etmek mümkündür.



Ek 23: Lahit, Kayseri Müzesi



Herakles Lahiti, Kayseri Arkeoloji Müzesi
Fotoğraf: Umüt Özdemir



Soğuk, Soğuk



40'x 3

Yöntem ve Teknikler: Grupla Çalışma, Tartışma

Kazanımlar:

1. Akranlarda oyun ve canlandırma yoluyla yaratıcı düşünce ve hayal gücü gelişir.
2. Akranlar kendi fikirlerini ifade etme becerisi kazanırlar.
3. Akranlar farklı fikirlere saygı duyarlar.
4. Akranlarda grup çalışmasına katılma ve grupla işbirliği yapma becerisi gelişir.

Araç ve gereçler:

1. Basit Kostümler ve aksesuarlar
2. Kağıt ve Pastel Boya
3. Ambalaj Kağıtları
4. Keçe Parçaları

Süreç:

1. Akran lideri "soğuk" teması üzerine çalışacaklarını söyler ve akranlara soğuk kavramının neleri çağrıştırdığını sorar. Grubun çağrışımları büyük kağıtlara yazılır. (Örnek: Üşümek, sıcak, ateş, toprak ev, açlık, vahşi hayvanlar, yiyecek bulma, saklama vb.)
2. Lider, akranlarla birlikte ön çalışmadan sonra müzeyi ziyaret eder ve akranlardan müzede soğuk kavramını çağrıştıran ipuçlarını bulmalarını ister.
3. Akranlar donuk imge tekniği ile buldukları eser, kaplar, kazanlar, kabartmalar, çizimleri yerinde gösterirler.
4. Akranlardan müzede "soğuk" teması ile örtüşen nesnelerin ve durumların çizimlerini yapmaları istenir.
5. Akranlar yaptıkları çizimleri yere sererek gösterir ve soğuk teması çerçevesinde bulduklarını tartışırlar.
6. Akran lideri elindeki keçe parçalarını akranlara gösterir. Parçaları elden ele gezdirerek "soğuk" temasıyla nasıl ilişkilendirebileceklerini anlatır.
7. Lider, akranlardan pandomim tekniğini kullanarak soğukla nasıl başa çıkacaklarını göstermelerini ister. Gruplar ilk çağlarda yaşayan kişilermiş gibi canlandırmalarını yaparlar. İlkçağlarda yaşayan kişiler olarak soğuğa karşı buldukları önlemleri anlatırlar ve etkinlik sona erer.



Pazar Yeri



40'x 4

Yöntem ve Teknikler: Doğaçlama, Grupla Çalışma

Kazanımlar:

1. Akranlar insanlar arasında değişik kültürlerin, yaşam tarzlarının ve alışkanlıkların olduğunu fark ederler.
2. Akranlarda farklı uygarlık ve kültürlere karşı hoşgörü ve farkındalık oluşur.
3. Akranlar günümüz gündelik hayatını geçmiştekilerle karşılaştırırlar.
4. Akranlar yerel olanla evrensel olanı ayırt etme becerisi kazanırlar.
5. Akranlar para ve ticaretin önemini kavrarlar.

Araç ve gereçler:

1. Dönem kostümleri (açıklanacak)
2. Kilden ya da oyun hamurundan yapılmış nesnelere
3. Aksesuarlar (sepet, kumaş parçaları, örtüler vb.)

Süreç:

1. Akran lideri şehirde bulunan antik kentlerden birini seçer ve bu kentte yaşamış kültürler hakkında bir uzmandan yardım alarak akranlara bilgi verir.
2. Etkinlik teması olarak "alışveriş" seçilir ve etkinliğin gerçekleştirileceği yer olarak antik kentin Pazar yeri oluşturulur.
3. Lider ve akranlar, uzmandan aldıkları bilgiler doğrultusunda Pazar yerinde hangi karakterlerin yer alacağına ve hangi ürünlerin satılacağına karar verirler.
4. Satış esnasında takas mı yapılacak, yoksa para mı kullanılacak tartışılır ve karar verilir.
5. Akranlar satıcılar ve alıcılar arasında bir gerilim (çatışma) anını canlandırırlar.
6. Bu süreç donuk imge tekniğiyle sonlandırılır.
7. Akranlar etkinlik sonunda canlandırdıkları kültürlerin özellikleri hakkında tartışılır ve Pazar yerini tanıtan ortak bir afiş hazırlarlar ve etkinlik sona erer.



Yöntem ve Teknikler: Doğaçlama, İşbirliğine Dayalı Öğrenme

Kazanımlar:

1. Akranlar insanlar arasında değişik kültürlerin, yaşam tarzlarının ve alışkanlıkların olduğunu fark ederler.
2. Akranlarda farklı uygarlık ve kültürlere karşı hoşgörü ve farkındalık oluşur.
3. Akranlarda grup çalışmasına katılma ve grupla işbirliği yapma becerisi gelişir.

Araç ve Gereç:

1. Şehir fotoğrafları
2. Renkli kalemler
3. Ambalaj kağıtları

Süreç:

1. Akran lideri tüm gruptan ipek yolu ve kervan sözcüklerini kütüphaneden ya da internetten araştırmalarını ister.
2. Lider ve akranlar araştırılan bu kavramların anlamlarını beyin fırtınası yöntemiyle tartışırlar.
3. Akran lideri tarih atlasında ipek yolunun geçtiği yolları akranlara gösterir. Daha sonra günümüz dünya haritasını kullanarak aynı yolu çizmeye çalışırlar.
4. Akranlar gruplara ayrılarak "kervan" sözcüğünü araştırırlar. Araştırmaya uygun gazete kağıtları, dergiler vb. materyallerden faydalanırlar.
5. Akranlar hazırladıkları materyalleri iki ya da üç gruba ayrılarak büyük boy kağıtlara yerleştirirler. Boşlukları kendileri çizerek doldururlar ve hazırlamış oldukları kolajları duvara asarak sergilerler.
6. Etkinlik, günümüzde kervan kavramının yerini alan kavramların tartışılmasıyla sona erer.



Av ve Avcılık Ritüeli



40'x 3

Yöntem ve Teknikler: Doğaçlama, İşbirliğine Dayalı Öğrenme

Kazanımlar:

1. Akranlar insanlar arasında değişik kültürlerin, yaşam tarzlarının ve alışkanlıkların olduğunu fark ederler.
2. Akranlar günümüz gündelik hayatını geçmiştekilerle karşılaştırırlar.
3. Akranlarda grup çalışmasına katılma ve grupla işbirliği yapma becerisi gelişir.

Araç ve gereçler:

1. Tüylü ya da kalın kumaştan yapılmış kostümler (şal, palto, ceket, kazak vb.)
2. Avlanma araçları (Tahta ya da plastikten yapılmış sopalar, ok, mızrak vb.)
3. Yemek pişirme kapları

Süreç:

1. Akran lideri akranlara müzede "av ve avcılık töreni" ile ilgili bir etkinlik gerçekleştireceklerini söyler.
2. Lider ve akranlar müzeyi ziyaret ederler.
3. Lider, akranlardan müzede av ve avcılık töreni ile ilgili olabilecek nesnelere araştırmalarını ister.
4. Lider, akranlara buldukları av ve avcılık ile ilgili nesnelere çizimlerini yapmalarını söyler ve süre tanır.
5. Akranlar avlanma araçlarını hazırlar ve çizimlerini yaparlar.
6. Çalışmanın sonunda akranlar günümüzdeki avlanma araçları ve yöntemlerini tartışarak bir grup raporu hazırlarlar.
7. Grup raporunun ardından lider, akranlara bir avlanma törenini canlandıracağını söyler.
8. Tören için görev paylaşımı yapılır. Akranlar avcı, av hayvanı, yemek pişirici, ocak kuran kişi vb. rollere bürünürler.
9. Av töreni hazırlık, av anı, ritüel ve pişirme aşamalarıyla birlikte ağır çekim (slow-motion) tekniği ile canlandırılır. Her grup kendi av törenini canlandırır.
10. Akranlar canlandırma sonunda avlanmanın önemi, yaşamdaki yeri üzerine bir slogan cümle hazırlarlar. Akranlar etkinliği duygu ve düşüncelerini açıklayarak bitirirler.



Müze Tahliyesi



45'

Yöntem ve Teknikler: Beyin Fırtınası, Tartışma**Kazanımlar:**

1. Akranlar doğal afet karşısında seri ve akılcı davranırlar, bilinçlenirler.
2. Akranlarda tarihi ve kültürel değerleri koruma bilinci oluşur.
3. Akranlar kültürel mirası estetik ve güzellik kavramlarıyla değerlendirirler.
4. Akranlar müzede bir etkinlik gerçekleştirmekten zevk alırlar.

Araç ve gereçler:

1. Kâğıt, kalem
2. Müze planı (Örnek: Anadolu Medeniyetleri Müzesi Planı) (Ek 24, s: 115)

Süreç:

1. Akran lideri, akranları deprem, yangın, sel vb. afetlerle ilgili bilgilendirir.
2. Lider, akranlara afet anında insanların neye ihtiyaç duyabilecekleri, hangi malzemeleri yanlarında buldurmaları gerektiği konusunda bilgi verir.
3. Lider, akranları afet anlarında müze, kütüphane, banka vb. yapıların özel tahliye planlarını uyguladıklarını ve bünyelerindeki malzemeleri bazı kurallar çerçevesinde koruduklarını anlatır.
4. Lider ve akranlar müzeyi ziyaret ederek müze haritası eşliğinde gezerler.
5. Akranlara müze bölümlerini gezerek en eski nesnelerin listesini çıkarmaları söylenir.
6. Akranlar hazırladıkları listeden yola çıkarak afet anında hangi nesnelere ilk önce kurtaracaklarına karar verirler.
7. Lider ve akranlar ana galeride bir araya gelerek, yaptıkları liste hakkında tartışırlar.
8. Lider ve akranlar beyin fırtınası yaparak afet anında müze nesnelere hangi sıra ve yöntemle tahliye edeceklerine karar verirler. Beyin fırtınasının ardından akranlar bir müze tahliye planı hazırlar ve müze yönetimine sunarlar. Planın sunulmasıyla etkinlik sona erer.

Ek 24: Müze Planı

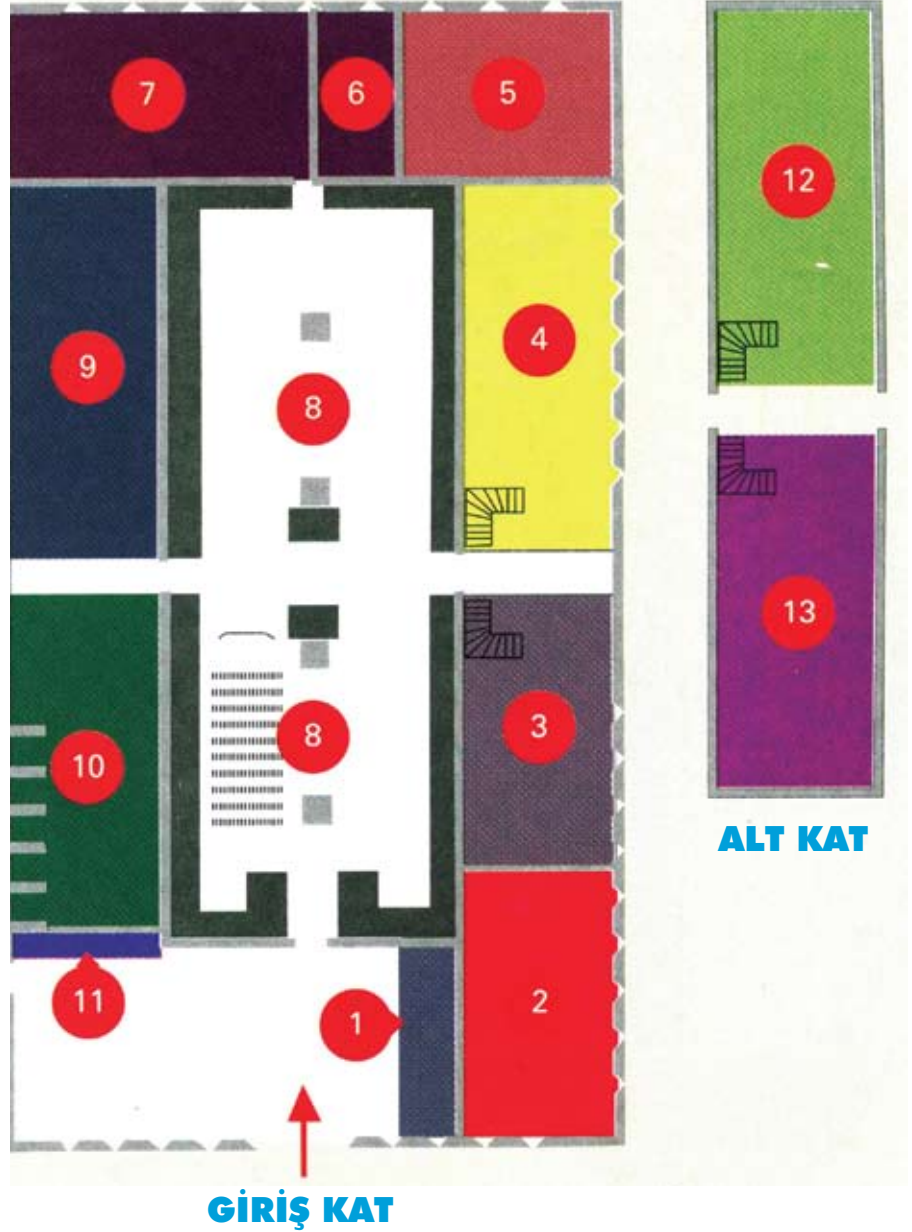
Anadolu Medeniyetleri Müzesi, Ankara

GİRİŞ KAT

1. Paleolitik Dönem
2. Neolitik Dönem
3. Kalkolitik Dönem
4. Eski Tunç
5. Asur Ticaret Kolonileri
6. Eski Hitit
7. Hitit İmparatorluğu
8. Geç Hititler
9. Frigler
10. Urartular
11. Lidyalılar

ALT KAT

12. Çağlarboyu Ankara
13. Klasik Dönem



Yaratıcı Dramada Kullanılan Diğer Teknikler

Eğiticinin Rol Alması: Eğitici, ilgiyi harekete geçirmek, aksiyonu kontrol etmek, katılımı teşvik etmek, gerilimi artırmak, seçenekler ve belirsizlikler yaratmak, hikâyeyi geliştirmek ve gruba rol içinde etkileşim olanakları yaratmak vb. amaçlar için, dramanın bağlamına uygun bir rol alır. Böylece drama bağlamının içerdiği teatral olanakları ve öğrenme olanaklarını içerden yönlendirebilir. Eğitici kendiliğinden rol oynamaz; ama oyuna katılımıyla öğretme amacını yerine getirmeye çalışır. Örneğin apartman yöneticisi rolündeki eğitici, apartman toplantısı yaparak tartışılmasını istediği sorunları bildirir. Sonra toplantı sırasında, gerektiği kadar rol alarak toplantıyı yönlendirebilir.

Geriye Dönüş (Flash Back): Oluşturulan dramada şimdiki durum ve geçmiş arasındaki ilişki, "geriye dönüş" sahneleri pekiştirilir veya karakter geçmişin can alıcı görüntüleriyle karşılaştırılır.

Toplantı Düzenleme: Gruptakiler yeni bir bilgiyi paylaşmak, plan yapmak, ortaya çıkan sorunları çözebilmek için ortak kararlar almak ve çözüm önerileri getirmek için toplanır. Toplantı eğitici ya da grup içinden bir katılımcı tarafından yönetilir ya da grup eğitici olmaksızın da toplanabilir. Parlamento toplantıları, değişik kümelerin toplanması, aile toplantıları, gösteriler, sendika toplantıları, protesto mitingleri bu etkinlikte örnek olarak kullanılabilir.

Uzman Görüşü: Grup üyeleri, kurgulanan durumla ilgili uzman bilgisine sahip karakterler olurlar; tarihçiler, sosyal hizmetliler, dağcılar, vs. Kurgulanan durum genellikle görev odaklıdır; dolayısıyla görevin yerine getirilebilmesi için konuyla ilgili uzman görüşüne, anlayışına ve becerisine gerek vardır.

Gerçek An: Grubun drama için bir son sahneyi tasarlamasını gerektiren bir tekniktir. Gruptakiler sonuç sahnesi için bir "odak noktası" yaratmaktadırlar.

Rol İinde Sorgulama Tekniđi: Katılımcılar kendilerine verilen rolleri ve rollerine uygun durumları canlandırırılar. Tm grup tarafından oyuncuların kararları tartıřılır ve alınan kararlar ile rol sergilenirken benimsenen tutumlar sorgulanır.

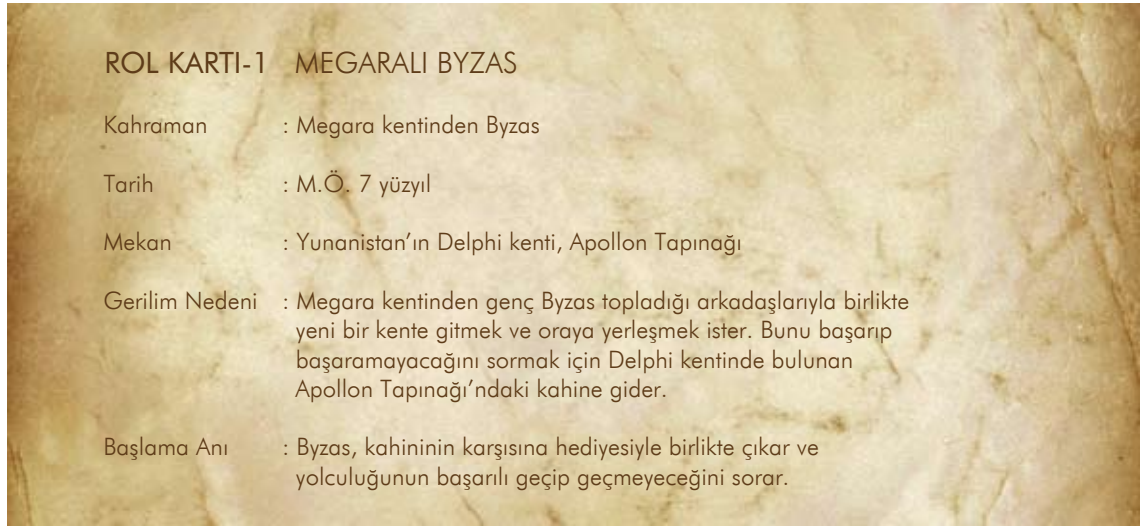
İstasyon Tekniđi: İstasyon tekniđinde tm grup farklı sayılarda alt gruplara ayrılır. Bir konu ya da kavram hakkında her alt grup bir etkinlik gerekleřtirir. Örneđin, bir afiř hazırlamak ya da bir řiiir yazmak vb. Daha sonra devam eden etkinlik bırakılır ve her alt grup bir bařka alt grubun yaptığı alıřmaya bırakılan yerden devam eder.

Görüşmeler-Sorgular: Bunlar bir bilgiyi, davranıřı, motivasyonu, yeteneđi veya becerileri aıđa ıkarmak, aıklamak üzere tasarlanmıř, zor, iddialı durumlardır. Bir grup uygun sorular yönelterek cevap almayı bařarmalıdır. Örneđin kız ocuklarının okula gönderilmesi konusunda program hazırlamak isteyen bir gazeteci, bu konuda alıřma yapan, deneyimli bir grupla konuřarak rapor yazar. Grubun gemiř deneyimi, motivasyonu, yetenekleri, karřılařtıkları zorluklar, gelecek planları, bařarı oranları vb. konularını ieren raporun bir radyo ya da TV programı formatında hazırlanması istenebilir.

Röportaj: Bu alıřma, olaylara gazetecilik yaklařımıyla yorum/ sunum yapma; ilk sayfa hikâyeleri, TV haberleri ya da belgeseller biçiminde kaydetme olanađı verir. Gruptakiler, medya mensupları rolnde olabilirler ya da bir olayı dıřardan bakarak yorumlayanı temsil etmek üzere dramanın dıřında kalabilirler; burada vurgu dıřardan birilerinin olayları nasıl arpıtabildiđi üzerinde olabilir. Örneđin köylerinden altın ıkarılmasını, evreye zarar vereceđi gerekesiyle protesto eden köyller eylemlerini gerekleřtirir. Sonra grup gazeteciler olarak aynı olaya yaklařır. řimdiki görevleri sorunun iki tarafının da görüşlerini yansıtmaktır. Dolayısıyla iki tarafla da görüşürler.

Rol Kartı Örneği

Bu rol kartı, Sakıp Sabancı Müzesi'nde açılan "Efsane İstanbul: Bizantion'dan İstanbul'a Bir Başkent'in 8000 Yılı" adlı sergi için örnek olarak tasarlanmıştır.



Sözlük

Afiş: Bir şeyi tanıtmak, duyurmak için hazırlanan, çoğu resimli duvar ilânı.

Aksesuar: Bir toplumda bir zaman dilimi içerisinde öne çıkan giyim tarzlarını tamamlamak ve zenginleştirmek için kullanılan çanta, şapka, eldiven, takı vb. malzemelere verilen genel ad.

Arkeolog: Eski çağlardan zamanımıza gelmiş toprak üstünde ele geçen veya toprak altından kazılarla ortaya çıkarılan ya da su altında bulunan her türlü eski eseri inceleyen arkeoloji uzmanı.

Arkeoloji: Eski Yunanca "arkhaios: eski", "logos: bilim" anlamındadır. Arkeoloji kelime anlamıyla "eskinin bilimi"dir. Eski medeniyetleri maddi kalıntıları yoluyla inceleyen bilimdir. Eski çağlardan zamanımıza kalmış her çeşit eserin incelenmesi arkeolojinin içine girer.

Arkeolojik Kazı: Arkeolojik bir araştırma yapmak amacıyla sit alanını kazıp eski yapı, yapıt ve eşyaları açığa çıkarma işlemi. Hafriyat.

Ayıklı Yazı Tahtası (Flip-chart) Kağıdı: Kareli ve düz olarak duvara monte edilecek şekilde hazırlanan ve sunumlarda kolaylık sağlayan hamur kağıt.

Broşür: Bir şey hakkında ayrıntılı bilgi vermek için hazırlanan görsel ve yazılı yayın türü.

Çivi Yazısı: Şekil olarak çiviye benzediği için 19. yy. bilim adamları tarafından bu isimle adlandırılan, çivi ve çengellerden oluşan, heceler halinde ses değerleri veren yazı.

Çizelge: Çizgilerle bölümlere ayrılmış kâğıt, cetvel.

Diadem: Alnın üzerinde başa yerleştirilen çelenk biçiminde taç. Yunanlılar ve Romalılarda çok kullanılmış, değerli örnekleri bulunmuştur.

Diplomatik Mektup: Uluslararası alanda bir şey haber vermek, sormak, istemek veya duyguları bildirmek için, posta yoluyla gönderilen, zarfa konulmuş yazılı ve resmi kâğıt.

Eski Eser Kaçakçılığı: Müzelerin denetim alanı içinde bulunan yerli ya da yabancı kazılarda, ya da Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın izni ve haberi olmadan yapılan kaçak kazılarda elde edilen tarihi eserlerin gelir elde etmek amacıyla kaçak yollarla yurt sınırları dışına çıkarılması.

Etnografik Eser: Halk sanatını ve halkın maddi kültürünü gösteren gereçler ve belgeler.

Fibula: Tunç Devrinden başlayarak Romalıların son zamanlarına kadar kullanılan madeni çengelli iğne veya broş. Demir, tunç ve değerli madenlerden de yapılmıştır. Frig uygarlığına ait örnekler ilginçtir.

Gazeteci: Gazeteye yazı yazmayı, haber toplayıp vermeyi veya gazetenin yazı işlerinde çalışmayı iş edinen kimse.

Gözyaşı Şişesi: Helenistik ve Roma Çağında mezarlara yerleştirilen, içine göz yaşı doldurulan küçük cam ya da pişmiş toprak kap.

Hiyeroglif: Şekil ve resimlerden meydana gelen yazı şeklinin genel adı. Özellikle Mısır, Hitit ve Meksika Uygarlıklarında kullanılmıştır.

İdol: Tarih öncesi ve tarihi çağlarda tanrılara adak olarak sunulan taş, pişmiş toprak bazen de kemikten yapılmış stilize tanrı ve tanrıça heykelcikleri.

İlyada: Homeros'un Truva savaşını anlatan destanıdır. Yunanca'da Odyssea ile birlikte en eski edebiyat yapıtı olduğu düşünülen epik bir şiidir. Eldeki veriler ışığında Homeros tarafından M.Ö. 7. yüzyıl ya da 8. yüzyıl'da yazıldığı düşünülmektedir.

İpek Yolu: Çin'den başlayarak Anadolu ve Akdeniz aracılığıyla Avrupa 'ya kadar uzanan dünyaca ünlü ticaret yoludur. İpek Yolu sadece tüccarların değil, aynı zamanda, doğudan batıya ve batıdan doğuya malların (ipek, porselen, kağıt, baharat, değerli taşlar vb.), orduların, fikirlerin, dinlerin ve kültürlerin de yolu olmuştur.

İpucu Kağıdı: Bulunması istenene ulaştırmak için hazırlanan yol gösterici ve yardımcı malzeme.

Kaçak Kazı: Yasal olarak yapılmayan arkeolojik kazı.

Kap-kacak: Türlü şeylerin taşınması veya saklanması için kullanılan; İçi gaz, sıvı veya katı herhangi bir maddeyi alabilen oyuk nesnelerin genel adı.

Kartpostal: İnce kartondan yapılmış, bir yüzü resimli, diğer yüzü not ve adres yazmak için açık bırakılmış posta kartı.

Kervan: Eski zamanlarda kara nakliyatlarını deve, at ve katır gibi hayvanlarla gerçekleştiren kafiye.

Kolaj: Düz bir yüzey üzerine fotoğraf, gazete kâğıdı, ve benzeri nesnelerin yapıştırılmasıyla ve bazen boya ile de karıştırılarak uygulanan bir resimleme tekniğidir.

Konservasyon: Koruma işlemi. Her türlü sanat yapıtında ya da antik eserde bir onarım ya da tamamlama işlemine girilmeksizin yıpranmanın durdurulması için yapılır.

Kronoloji: Olayların tarihsel sıralanmasıyla ilgili bilim dalı, zaman bilimi, zaman dizini.

Lahit: Eski çağlarda içine ölünün yerleştirildiği, pişmiş toprak, taş, ağaç ya da mermerden yapılmış özel sanduka.

Misina: Saydam özellikte, daha çok balık avlamada kullanılan ve 0.10 mm kalınlığından 1.00 mm kalıfına kadar değişebilen sentetik ip.

Mitoloji: Yunanca "mythos: Masal, efsane" ve "logos: Söz ve bilgi" kelimelerinden oluşur ve çok tanrılı dinlerde tanrı ve yarı tanrıların yaratılarını, insanlarla ilişkilerini diğer efsanevi yaratıklar hakkındaki öyküleri içeren efsaneler bilgisi anlamında kullanılır. Yunan ve Roma sanatçıları mitolojiden esinlenerek pek çok ürün vermişlerdir.

Motif: Sanat eserleriyle süsleme işlerinde tekrar eden veya kendi başlarına ayrı ayrı bir grup meydana getiren şekillerin her biri.

Mutfak Kültürü: Tarihsel, toplumsal gelişme süreci içinde bir toplumun yeme ve içme alışkanlıklarını temsil eden bütün maddi ve manevi değerler ile bunları yaratmada, sonraki nesillere iletmeye kullanılan, insanın doğal ve toplumsal çevresine egemenliğinin ölçüsünü gösteren araçların bütünü.

Mühür: Üzerinde yazı ve isim bulunan madenden, değerli taşlardan ya da ağaçlardan yapılan, imza yerine de kullanılan damga.

Müze Anı Kartı: Müzenin geneli ya da müze nesnelерinin bir bölümü hakkında bilgi vermek amacıyla hazırlanmış kartpostal ya da ince karton parçası.

Poster: Afiş. Bir şeyi tanıtmak, duyurmak için hazırlanan, çoğu resimli duvar ilânı.

Restorasyon: Bir yapının ya da eserin yıkılan, harap olan bölümlerinin daha fazla tahrip olmasını önlemek için aslına uygun biçimde, belirli prensiplerle onarılması.

Riton (Rhyton): Boynuz, hayvan başı ya da gövdesi biçiminde antik kap. Ya içki kabı olarak ya da dini törenlerde adak sıvısını dökmek için kullanılmıştır.

Ritüel: Ayin, dini tören, seremoni.

Saat Kulesi: Genellikle şehrin merkezinde yer alan ve üzerinde saat bulunan kule.

Sembol: Görünmez ya da algılanmaz bir şeyi uygunluk, bütünlük gibi çeşitli yollarla temsil etmek üzere kullanılan bir maddi nesne ya da algılanan bir araç.

Sikke: Ticaret ve günlük alışverişlerde, ödeme aracı olarak kullanılan, ağırlığı ve içindeki değerli maden miktarı onu basan devlet tarafından üzerine konan resim ve yazı ile garanti altına alınan küçük madeni parça.

Sistrum: Eski Tunç Çağında mezarlara konulan eşyalar arasında yer alan çingiraklara verilen isim. Bu cismi Roma'da rahipler ve rahibeler çan olarak kullanmışlardır. Antik Çağda bir çeşit müzik aleti olarak da kullanılmıştır.

Sit Alanı: Doğal ya da insan eliyle yapılmış, korunması gerekli, özel bir fiziksel özelliğe sahip, bir bütün meydana getiren kentsel ve kırsal çevre parçası.

Sunak: Üzerinde kurban kesilen ya da tanrıya sunu yapılan masaya benzer, yüksekçe olan, genellikle taştan ve yuvarlak veya dörtgen şekilde yapılan mimari öge.

Tablet: Çivi yazılı, pişmiş topraktan ve çeşitli şekillerde olan belgelere verilen isim. Kağıdın yerini tutardı. Eski Mezopotamya ve Hitit uygarlıklarına ait çok bol örnekler ele geçmiştir.

Tur Operatörü: Bir seyahat programını taşıma, konaklama, yeme-içme, eğlence, şehir ve bölge turlarıyla turizm rehberliği dahil olmak üzere tek fiyat üzerinden hazırlayan ve seyahat acenteleri ya da tarifeli hava yolu şirketleri kanalı ile pazarlayan kuruluş.

Tur Programı: Tur düzenleyicilerinin turistleri bilgilendirmek için, turlarının tarihi, süresi, içeriği ve fiyatı gibi detayları belirttikleri ve büyük miktarlar halinde bastırarak dağıttıkları yayın türü.

Turizm Haritası: Bir bölge, şehir ya da ülkenin dinlenme, eğlenme, görme, tanıma vb. amaçlarla gezi yapılabilecek alanlarını gösteren harita.

Tutanak: Bir durumu tespit eden veya edenler tarafından imzalanan belge.





Ayna Çalışması, Kayseri Arkeoloji Müzesi,
Fotoğraf: Umut Özdemir

Kaynaklar

- Adıgüzel, Ö. (2000). Müze Pedagojisinin Türkiye'deki Yansımaları ve Müzelerdeki Yaratıcı Drama Uygulamaları. Müzecilikte Yeni Yaklaşımlar: Küreselleşme, Yerelleşme içinde (s.130-143). İstanbul: Türkiye Ekonomi ve Toplumsal Tarih Vakfı Yayını.
- Adıgüzel, Ö. ve Tokgöz, N. (2001). Müze Ortamında Drama ile Yaşantılara Dayalı Öğrenme. Dramaya Çok Yönlü Bakış içinde (s. 97-102). Ankara: Oluşum Tiyatrosu ve Drama Atölyesi.
- Akmehmet, T. K. (Ed.). (2003). Eğitim Ortamı Olarak Müzeler. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Yayınları.
- Artar, M. ve Onur, B. (1999). Müze Ortamında Çocukla İletişim. Çocuk Forumu, 2 (3), 30-33.
- Artar, M., Onur, B. ve Çelen, N. (2002). Çocuk Oyunlarında Üç Kuşakta Görülen Değişimler. Çocuk Forumu, 5 (1), 35-39.
- Artar, M. (2006). Traditional Toys in Turkey: Comparison in a Rural and Urban Setting. Cadernos de Psicologia e Educação Paideia, 16 (33), 37-42.
- Artar, M. (2007). Adolescent Egocentrism And Theory of Mind: In The Context of Family Relations. Social Behavior and Personality, 35(9), 1211-1220.
- Artar, M. (2010). Müzede öğrenme: Müze Eğitimi Seminerleri (2)., B. Onur (Ed.). Mardin Müzeleri (s.55-70). Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları
- Aslan, N. (Ed.). (2002). Drama ve Müze Pedagojisi. Ankara: Oluşum Tiyatrosu ve Drama Atölyesi Yayınları.
- Atabeyoğlu, C. (1991). Türk Spor Tarihi Ansiklopedisi. İstanbul: An Grafik Basım Sanayi ve Ticaret A.Ş.
- Aykaç, N. (2009). Öğrenme ve Öğretme Sürecinde Aktif Öğretim Yöntemleri. Ankara: Natürel Yayıncılık.
- Atagök, T. (1990). Çağdaş Müzeciliğin Anlamı. Lami Sanat Dergisi, 3, 2-3.
- Atagök, T. (1999). Türkiye'de Çocuk-Müze İlişkilerinin Dünü ve Bugünü. B. Onur (Yay Haz). Cumhuriyet ve Çocuk (95-101). Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Atagök, T. (1999). Yeniden Müzeciliği Düşünmek. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Basım Yayın Merkezi.
- Atagök, T. (1999). Yaşayan Müze ve Eğitim. Sanat Dünyamız, 71, 223-227.
- Atagök, T. (2003). Müzecilikte Yeni Yaklaşımlar. B. Onur (Yay Haz). Müze Eğitimi Seminerleri(I) Akdeniz Bölgesi Müzeleri (25-29). Antalya: Suna-İnan Kıraç Akdeniz Medeniyetleri Araştırma Enstitüsü.
- Beştepe, N. E.(1995). Müze Eğitim Bilimi ve Türkiye'deki Arkeoloji Müzelerinin EğitimOrtamı Olarak Etkinliğinin Değerlendirilmesi. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- Buyurgan, S. ve Mercin, L. (2005). Görsel sanatlar eğitiminde müze eğitimi ve uygulamaları. Ankara: Görsel Sanatlar Eğitimi Derneği Yayınları.
- Erbek, M. (2002). Geçmişten Günümüze Anadolu Motifleri. Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.
- Erhat, A. (1999). Mitoloji Sözlüğü (8. baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Gartenhaus, A. R. (2000). Yaratıcı Düşünme ve Müzeler. (Çev. R. Mergenci ve B. Onur), Ankara. Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları. (Eserin orijinali 1997'de yayımlandı)
- Gözütok, D. (2000). Öğretmenliği Geliştiriyorum. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Gözütok, D. (2006). Öğretim İlke ve Yöntemleri. Ankara: Ekinoks Kitabevi.
- Güven, Ö. (1999). Türklerde Spor Kültürü. Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Başkanlığı Yayınları.
- Hart, A. R. (1997). Çocukların Katılımı. Maskotluktan Yurttaşlığa. (Çev. S. Karasapan Soysal). Ankara: UNICEF Türkiye Milli Komitesi. (Eserin orijinali)
- Hein, G. (1998). Learning in the museum. New York: Routledge.
- Homeros (1998). İlyada. (Çev. A. Erhat ve A. Kadir), İstanbul: Can Yayınları. (Eserin orijinali 'de basılmıştır)
- Hooper-Greenhill, E. (1999). Müze ve Galeri Eğitimi, (Çev.M.Ö. Evren, E.G. Kapçı), Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları. (Eserin orijinali 1991'de basılmıştır)
- 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 Yayınları.
- İlhan, Ç. A. (3 Mayıs 2002). Müzelerde Gerçekleştirilen Eğitim Çalışmaları. Sanat ve Sosyal Adanmışlık Uluslararası Sempozyumunda sunuldu, Ankara.
- İlhan, Ç. A. (2002). Öğrenme ve Öğretme Sürecinde Müzeler. I. Uluslararası Katılımlı Öğrenme ve Öğretme Sempozyumunda sunuldu, İstanbul.
- İlhan, Ç. A., Okvuran, A. ve Adıgüzel, Ö. (2003). Drama, Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- 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 Institut for Education and Research, 28-29 Mayıs, Yunanistan / Atina. In G. T. Papanikos (Ed.), Issues on Education and Research: Atina: ATINER, Volume II,
- MEB (2006). İlköğretim Sanat Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Karadeniz, C. (2009). Dünyada Çocuk Müzeleri ile Bilim, Teknoloji ve Keşif Merkezlerinin İncelenmesi ve Türkiye İçin Bir Çocuk Müzesi Modeli Oluşturulması. Yayımlanmış yüksek lisans tezi. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Karadeniz, C. (2010). Children's Museums and Necessity for Children's Museums in Turkey. Procedia Social and Behavioral Sciences, 2, 600-608.
- Karadeniz, C. (2010). Dünyada Çocuk Müzeleri ve Bilim Merkezleri. Ankara: Ürün Yayınları.

Kars Turizm Rehberi (2009). İstanbul: Dünya Yayıncılık A.Ş.

Kars Kent Rehberi internet sitesi. <http://www.karskentrehberi.com/>

Kepenekçi, K. Y. (2000). İnsan Hakları Eğitimi. Ankara: Anı Yayıncılık.

Kırıçoğlu, T. O. (2002). Sanatta Eğitim. Ankara: Pegem A Yayıncılık.

Lloyd, S. (2002). Türkiye'nin Tarihi: Bir Gezginin Gözüyle Anadolu Uygarlıkları. (17. Baskı). Ankara: TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları.

McCaslin, N. (1990). *Creative Drama in Classroom*, New York: Longman.

Neelands, J. (1995). *Structuring Drama Work: A Handbook of Available Forms in Theatre and Drama*. Cambridge: Cambridge University Press.

Okvuran, A. (2008). Drama Gösterilerinin Değerlendirilmesi. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 3(6), 103-105.

Okvuran, A. (2009). History of Drama as a Teaching Method in Turkey. 9th International Conference on Education, Athens Institut for Education and Research, 28-29 Mayıs, Yunanistan / Atina. In G. T. Papanikos (Ed.), *Issues on Education and Research: Atina: ATINER, Volume II*.

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

Okvuran, A. (3-5 Şubat 2010). The Relations Between Arts Education, Museum Education and Drama Education in Elementary Education. WCES Conference, İstanbul.

Okvuran, A. (22 Ekim 2010). Çocuk Müzeleri ve Müzelerde Yaratıcı Drama. Çocuk Müzeleri Nitelik ve İşlevleri Semineri. Ankara.

Okvuran, A. (2010). Sanatsal Yaratma Süreci ve Drama. İçinde Ö. Adıgüzel (Yay. Haz.). *Yaratıcı Drama (1999-2002 Yazılar)* (429 – 436). Ankara: Natürel Yayıncılık.

Onur, B. (Yay. Haz.). (1994). *Toplumsal Tarihte Çocuk. Toplumsal Tarihte Çocuk Sempozyumu, İstanbul: Tarih Vakfı Yayınları*.

Onur, B. (1998). Müze Kültürü ve Eğitimi. *Milliyet Sanat Dergisi*, 436, 7-8.

Onur, B. ve Güney, N. (Yay. Haz.). (2002). *Türkiye'de Çocuk Oyunları: Derlemeler*. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları..

Onur, B. (2003). (Yay. Haz.). *Müze Eğitimi Seminerleri (1) Akdeniz Bölgesi Müzeleri*. Antalya: Suna-İnan Kıraç Akdeniz Medeniyetleri Araştırma Enstitüsü.

Onur, B. ve Güney, N. (Yay. Haz.) (2004). *Türkiye'de Çocuk Oyunları: Araştırmalar*. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.

Onur, B. (2010). *Oyuncaklı Dünya – Oyunağın Toplumsal Tarihi* (3. Baskı). Ankara: İmge Kitabevi.

Onur, B. (2010). (Yay. Haz.). *Müze Eğitimi Seminerleri (2) Mardin Müzeleri*. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.

Oral, G. (2002). *Yine Yazı Yazıyoruz*. Ankara: PegemA Yayıncılık.

- 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.
- Riviere, G. H. (1962). Müzelerin Eğitimdeki Rolü Hakkında UNESCO Bölge Semineri. (Çev. S. İnal). İstanbul: ICOM Türkiye Milli Komitesi Yayınları.
- Saltuk, S. (1997). Arkeoloji Sözlüğü, İstanbul: İnkılâp Kitapevi.
- Salvini, M. (2006). Urartu Tarihi ve Kültürü. İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- San, İ. (1990). Eğitimde Yaratıcı Drama. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 23 (2), 573-582.
- San, İ. (1996). Yaratıcılığı Geliştiren Bir Yöntem ve Yaratıcı Bireyi Yetiştiren Bir Disiplin: Eğitsel Yaratıcı Drama, Yeni Türkiye Dergisi, 7, 147-161.
- San, İ. (1998). Müze Eğitimi Bilimi Nasıl Gelişti. Milliyet Sanat Dergisi, 444, s.21.
- San, İ. (2007). (Yay. Haz.). Eğitim ve Müze Semineri. 18-21 Ekim 2007. Ankara: Kök Yayıncılık.
- 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.
- Seidel, S.; Hudson, K. (1999). Müze Eğitimi ve Kültürel Kimlik. (Çev.B. Ata) Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınları.
- Shabbar, N. (2001). Çocuklar İçin Müze Eğitimi. Kent, Toplum, Müze: Deneyimler-Katkılar içinde (s:68-73). İstanbul: Tarih Vakfı.
- Sikkeler Ne Anlatır? (2009). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Şimşek, C. (1999). Hierapolis Güney Nekropolü. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yayımlanmamış Doktora Tezi.
- Tekçam, T. (2007). Arkeoloji Sözlüğü. İstanbul: Alfa Basım.
- T.C. Kars Valiliği İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü (2009). Kars İli Kültür Envanteri. Ankara: Aydoğdu Ofset Matbaacılık.
- Üstündağ, T. (2002). Yaratıcılığa Yolculuk. Ankara: PegemA Yayıncılık.
- Yıldırım, A.; Şimşek, H. (2008). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri (5. baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Quinn, P. M. (2001). Qualitative Research and Evaluative Methods. London: Sage.
- Maltepe, S. (2006). Türkçe Öğretiminde Yazılı Anlatım Uygulamaları için Bir Seçenek: Yaratıcı Yazma Yaklaşımı. Dil Dergisi, 132, 56 – 66.
- Zeller, T. (1985). Müze Eğitimi ve Okul, Sanat, Farklı Uçlar ve Farklı Anlamlar. Art Education, 38,(3), .7.

