

MÜZE EĞİTİMİ YETİŞKİN KİTABI



MÜZELER
MİNAS



TEMA



OLUN



GÜNDELİK
YASAM



ETKİMLER



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 Kitaplarıyla Çocuklara Kazandırılmak İstenen Beceriler **s.6**
2. Etkinlik Kitabında Yer Alan Temalar **s.6**
3. Temalara Göre Etkinlik Kazanım Listesi **s.7**
4. Etkinlik Kitabında Yer Alan Etkinlikler Listesi **s.9**
5. İkonlar ve Anlamları **s.11**
6. Müze Eğitimi Kitabının Amaçları **s.13**
7. Müze Eğitimi Kitabının Yapısı **s.13**
8. Müze Eğitimi Kitabının Uygulanmasında Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar **s.14**
9. Müze Eğitimi Kitabında Yer Alan Kavram, Yöntem ve Yaklaşımlar **s.16**
 - Akran Eğitimi **s.16**
 - Müze Eğitimi **s.18**
 - Müze Eğitiminin Aşamaları **s.19**
 - Müzedede Öğrenme **s.20**
 - İletişim ve Toplumsal Beceriler **s.21**
 - Yaratıcı Düşünme **s.23**
 - Çocuk Hakları **s.25**
 - Çocukların Katılımı **s.26**

Kültürel Miras **s.27**

Kültürel Farkındalık **s.28**

Hoşgörü **s.29**

10. Etkinliklerde Kullanılan Öğretim Yöntem ve Teknikleri **s.31**

11. Yaratıcı Drama Öğretim Yöntem ve Teknikleri **s.36**

12. Müze Eğitiminde Kullanılan Yöntem, Teknik ve Araç-Gereçler **s.43**

13. Ölçme ve Değerlendirme **s.48**

14. Ekler **s.56**

Rol Kartı Örneği **s.57**

Ara-bul Kağıdı **s.58**

Tarih Şeridi **s.59**

Dilsiz Harita Örneği **s.60**

Müze Envanter Giriş Formu Örneği **s.61**

Dün-Bugün-Yarın Çizelgesi **s.62**

Keşif Tutanağı **s.63**

Arkeolojik Sit Alanı Haritası **s.64**

Sözlük **s.66**

Kaynaklar **s.69**



Sevgili Öğretmenler ve Müzeciler,

Müzelerin daha işlevsel kılınması, müzelerin çocukların seveceği 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 “Yetişkin Eğitici Kitabı”, kültür mirası bilincinin müzede akran eğitimi yoluyla geliştirilmesi ve bundan sonra çocuklar tarafından yaygınlaştırılması sürecinde siz öğretmen ve müzecileri bilgilendirmek amacıyla hazırlanmıştır. Kitap, müze eğitimi yöntem, teknik ve etkinliklerinin nasıl uygulanacağını ve bu etkinliklerle eğitime katılacak çocuklara kazandırılmak istenen temel becerileri içermektedir.



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 tanıtırlar.
4. Akranlar farklı fikirlere saygı duyarlar.
5. Akranlarda farklı uygarlık ve kültürler karşısında hoşgörü 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 ss ve sslenmenin yařamdaki nemini kavrarlar.
9. Akranlar mzelerin kltrel miras aktarmadaki nemini anlarlar.
10. Akranlar lm ve yařamn doęallđını fark ederler.
11. Akranlar kendi fikirlerini ifade etme becerisi kazanırlar.
12. Akranlar farklı fikirlere sayđı duyarlar.
13. Akranlar insanlar arasında deęiřik kltrlerin, yařam tarzlarının ve alıřkanlıklarn olduđunu fark ederler.
14. Akranlar yemek kltr kavramını ve kapsamını arařtırırlar.
15. Akranlar gemiř ve gnmzdeki yemek kltrlerini karřılařtırırlar.
16. Akranlar gnmz gndelik hayatını gemiřtekilerle karřılařtırırlar.
17. Akranlar gemiř kltrlerdeki inan sistemlerini arařtırırlar.
18. Akranlar gemiřteki inan sistemlerini renirler.
19. Akranların yaratıcı yazma becerileri geliřir.
20. Akranlar para ve ticaretin nemini kavrarlar.
21. Akranlar doęal afet karřısında seri ve akılcı davranmanın nemini kavrarlar.

4. ETKİNLİK KİTABINDA YER ALAN ETKİNLİKLER LİSTESİ

TEMA: OYUN

Mze ncesi Etkinlikler:

1. Ben Mzesi
2. Aile Ađacı Hazırlama
3. Doęada Gzlem
4. Turizm Haritası Oluřturma ve Kent Ressamları

Mze Etkinlikleri:

1. Neredeyim?
2. Mze Anı Kartı Hazırlama
3. Tarihi Olay Canlandırma
4. Mhr Basımı, Tablet Yazımı

Mze Sonras Etkinlikler:

1. Kurtarma Kazısı
2. Tarihi Eser Kaakılıđı 1
3. Tarihi Eser Kaakılıđı 2
4. Tur Operatrleri



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 KİTABININ AMAÇLARI

Bu eğitim kitabı, ulusal ve evrensel kültürün akran eğitimi yoluyla çocuk ve gençlerde geliştirilmesi amacını gerçekleştirmek için hazırlanmıştır.

Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki konular göz önüne alınmıştır:

- a) Bu eğitim kitabının öğretim ilkeleri, öğrenci düzeyi, çevre özellikleri ve programda belirtilen esaslar dikkate alınarak ve Türk Millî Eğitiminin amaçlarına uygun olarak uygulamak.
- b) Katılımcıların bilgi, beceri ve değerlerini geliştirmelerine, sosyal, kültürel, eğitsel, bilimsel, sportif ve sanatsal etkinliklerle kültürü özümsemelerine yardımcı olmak.
- c) Katılımcıların kendilerine güvenen, sistemli düşünebilen, girişimci, planlı çalışma alışkanlığına sahip, duygularını estetik yollarla ifade edebilen ve yaratıcı düşünceleri gelişmiş bireyler olarak yetişmelerini sağlamak.
- ç) Katılımcıların araç-gereçleri, kaynakları ve zamanı verimli kullanmalarını, sanattan zevk almalarını sağlayarak, onları yaratıcı ve eleştirel düşünmeye, araştırma yapmaya özendirmek.
- d) Katılımcıların etkinlik sürecinde deneyimlerini kullanmasına ve çevreyle etkileşim kurmasına olanak sağlayarak, onların estetik duyarlılığını geliştirmek.



7. MÜZE EĞİTİMİ KİTABININ YAPISI

Müze eğitimi kitabında farklı öğrenme alanları üzerinde çalışılırken çoklu zekâ kuramı, yapılandırmacı yaklaşım, proje yaklaşımlarının yanı sıra aktif öğrenme yöntemleri ve ölçme ve değerlendirme yaklaşımlarından yararlanılmıştır.

Müze eğitimi kitabında seçilen üç temadan yola çıkılmıştır. Bu temalar, oyun, kültürel miras ve gündelik yaşam'dır.

Türkçe, Hayat Bilgisi, Halk Kültürü, Sosyal Bilgiler, Fen ve Teknoloji, Görsel Sanatlar, Sanat Etkinlikleri gibi ilk ve orta öğretimde okutulan diğer derslerin içerikleri de dikkate alınmıştır.

Müze eğitimi çalışmalarında, katılımcının iç dünyası ve çevresinde var olan somut ya da soyut her şey tema/konu olarak ele alınabilir. Konu, katılımcının kazanımları yanında, algı gücüyle, sezgi gücüyle ve yorumlama yetisiyle örtüşmelidir. Tema, konudan koparılarak ya da konudan esinlenerek bir biçim içinde var edilen boyuttur. İçerik, katılımcının vermek istediği iletidir; karşıdaki kişide uyandırmak istediği estetik kaygının kaynağıdır. İçerik ne denli derinlikliyse, müze eğitimi de o denli özgün olur.

Müze eğitiminin sonunda katılımcı kendine aşağıdaki soruları sormalıdır.

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

Müze Eğitimi Kitabının Uygulanmasında Eğitimcinin Rolü ve Öneriler

Müze Eğitimi Kitabını uygulayacak eğitici, öğretmen, okul yönetimi, diğer alan öğretmenleri, müze eğitim birimi sorumlusu, müze uzmanları ve velilerle işbirliği içinde olur. Müzede eğitimi gerçekleştiren eğitime öğretmenler, müze çalışanları ve veliler kendi alanlarıyla ilgili gerekli katkıyı sağlar ve yol gösterirler. Müze Eğitimi Kitabını uygulayacak eğitici, etkinlikleri çevrenin ve katılımcıların hazır bulunuşluk düzeyine göre yeniden oluşturup şekillendirebilir. Dolayısı ile bütün etkinliklerde, her eğitimcinin kendine özgü yöntemi olabileceği göz ardı edilmemelidir; ancak tüm eğitimcilerden beklenen ortak tavır sergilemek, demokratik olmak, katılımcıları dinlemek ve yaratıcı düşünceyi geliştirmek için çalışmaktır.

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

8. MÜZE EĞİTİMİ KİTABININ UYGULANMASINDA DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR

- Etkinliklerin tekdüze olmasından kaçınılmalıdır. Etkinliklerde müzik, resim, oyun, dans, mimarlık vb. sanat alanlarından yararlanılmalıdır.

- Etkinlikler katılımcıların ilgi, ihtiyaç, gelişim ve hazır bulunuşluk düzeyine göre belirlenmelidir.
- Kazanımlara uygun yöntemler kullanılmalıdır.
- Katılımcıların hepsi için önem taşıyan etkinliklerle birlikte, bireysel ilgi, gereksinim ve yeteneğe göre etkinliklere de yer verilmelidir.
- Seçilen etkinlikler katılımcıların günlük yaşamla ilişkilendirebileceği şekilde hazırlanmalıdır.
- Etkinlikler derslerle ilişkilendirilerek eğitim bütünlüğünü geliştirici biçimde düzenlenmelidir.
- Müze eğitimi çalışmaları çoğunlukla grup içerisinde gerçekleşen çalışmalardır. Bu yüzden grup, müze eğitimi için çok önemlidir. Çalışmalar grubun vereceği tepkilere göre şekillenir, gelişir ve sonuçlanır.
- Grubun birbiriyle kaynaşabilmesi için tanışma, uyum ve güven çalışmalarına öncelik verilmeli, demokratik bir ortamın oluşması sağlanmalıdır.
- Müze eğitimi çalışmalarında grubun beklentileri önemlidir ve tüm süreç oluşturulan küçük ya da büyük gruplar ile birlikte gerçekleştirilir. Küçük ya da büyük gruplardaki tüm katılımcıların kendilerini ifade etmelerine olanak sağlamalı, katılımcılar arasında ön plana çıkmaya çalışanlara veya çok geri planda kalanlara dikkat edilmeli, bütün katılımcıların demokratik olarak katılımına özen gösterilmelidir.
- Grup oluşurken katılımcıların gönüllü olmasına dikkat edilmelidir. Eğer katılımcı gönüllü değilse veya grup içinde çalışmaya hazır değilse çalışmaların gelişerek sürdürülmesinde çeşitli aksaklıklar yaşanabilir. Bu nedenle, çalışmalar için grup oluşturma çalışmalarında bir zorlama olmamasına dikkat edilmelidir.
- Müze eğitimi çalışmalarında gruba katılan bir katılımcının kendini rahat hissetmesi, çalışmalara zevkle gelip çalışmalardan zevkle ayrılması önemlidir. Bu sürecin diğer bir adı, grup dinamiğinin oluşturulmasıdır.



Eğitici;

- Gerektiğinde etkinliklerde yer almalı, gerektiğinde gözlem yapmalıdır.
- Gözlemleri nesnel ölçütlere göre ve katılımcının dikkatini dağıtmayacak şekilde yapmalıdır.
- Katılımcıların eleştirisi ve önerilerini dinlemelidir.
- Kendi düşüncelerini öneri olarak iletmelidir.
- Önyargılı olmamalıdır.

- Ortamın eğlenceli olmasını sağlamalı, oyun oynama zevkine fırsat vermelidir.
- Farklı zamanlarda çalışmaların zevk verici ve eğlenceli olup olmadığını, çalışmalarda hangi aşamalardan geçildiğini, nasıl etkinlikler istediklerini gruba sormalıdır.
- Doğru-yanlış kaygısı içinde olmamalı, sürecin önemli olduğunu aklından çıkarmamalıdır.

9. MÜZE EĞİTİMİ KİTABINDA YER ALAN KAVRAM, YÖNTEM VE YAKLAŞIMLAR

Akran Eğitimi

Akran eğitimi, 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.

Akranlar; kendi yaş, eğitim durumu, sosyal konumu vs. gibi benzer özelliklerin bir araya getirdiği ve karşılıklı iletişim içinde olan gruplardır. Örneğin; yeni evli kadınlar, hamileler, üniversite öğrencileri, askerler... Akran eğitimi modelinde profesyonel olarak öğretmen olmayan kişiler benzer sosyal grupta olan arkadaşlarının öğrenmelerine yardımcı olmakta, öğretirken kendileri de öğrenmektedir. Akran eğitim modelinde, akranların birbirlerine özdeşimi, sosyal etkileşimi ve işbirlikçi öğrenmelerinden ortaya çıkan sosyal öğrenmeden yararlanılır. Akran eğitimi toplumda örnek davranış modeli oluşturulmasına yardımcı olmaktadır. Özellikle gelişmekte olan ülkelerde, üreme sağlığı gibi mahrem sayılan, cinsellikle karıştırılan durumlarda çok etkili olmaktadır.

Son yıllarda birçok alanda akran eğitimi kullanılmakta ve sonuçları da yavaş yavaş ortaya çıkmaktadır. Özellikle gençlerin birçok bilgi ve davranışı akranlarından aldığı düşünülürse, bu konunun önemi daha iyi anlaşılacaktır.

Akran eğitiminin çocuk ve gençler için olumlu özellikleri aşağıdaki gibi sıralanabilir:

- Akran grubu, üyelerini akran eğitim programında cesaretlendirir ve üyelerin programa katılımını artırır.
- Akran grubunda bilim, politika, sağlık, kültür daha kolay tartışılır.

- Akranlar, kendi aralarında cinsel konularda daha rahat konuşur ve öğrenirler.
 - Grupta rahat bir ortam bulur. Otoriteden uzakta daha rahat konuşur, hareket ederler. Otoritenin yanında yapamadığı uğraşları, akran, grubunda yapar. Kendini daha iyi ifade eder.
 - Akran grubu yoluyla genç, otorite karşısında daha bağımsız olma yeteneğini kazanır.
 - Akranlar, arkadaşları için tehdit edici değil, eğlendiricidir.
 - Akran grubunda gencin görüş açısı genişler.
 - Akran gruplarında özdeşim ile yeni davranışlar kazanılır.
 - Kazanılan bilgi ve beceriler gencin yetişkin yaşamında da işine yarar.
 - Liderlik yeteneği olan gençlere liderlik deneyimi sağlar.
 - İşbirliğini ve takım ruhunu öğrenme gelişir.
 - Birbirlerine rol modeli olma ve birbirlerini etkileme kabiliyetine sahiptir.
 - Gençlerin sorumluluk almalarına neden olur.
 - Akran eğitiminin bir diğer olumlu yönü de eğitmeni ile hedef kitlenin aynı dili konuşmasıdır.
 - Akran eğiticiler ait oldukları gruplardan seçilmelidir. Böylece akran eğiticilerin güç gruplara kolay ulaşabilmeleri sağlanır.
 - Akran eğitiminde, akran eğiticilerinin denetimi ve sürekli kaliteyi yükseltme sunumları gerekebilir.
 - Akran grubunda eşit statüye sahip olduğunu hissetme ile işbirlikçi öğrenme ilişkisi kurulur. Akranlar işbirlikçi öğrenmede birbirlerine yardım etmeye çalışırlar. İşbirlikçi öğrenme etkinlikleri, akranların olumlu tutum geliştirilmesini kolaylaştırdığı için öğrenme üzerinde olumlu etkisi vardır.
- Akran eğiticilerin seçiminde aşağıdaki özellikler göz önüne alınmalıdır:
- İyi bir iletişim ve dinleme becerisine sahip olmalıdır.
 - Hedeflenen kitle tarafından kabul gören ve saygı duyulan bir birey olmalıdır.
 - Gençleri gerektiğinde hizmet merkezlerine yönlendirebilmelidir.
 - Yargılayıcı olmayan bir tutum sergileyebilmelidir.
 - Liderlik için gerekli özgüven ve potansiyele sahip olmalıdır.
 - Gönüllü çalışabilecek zaman, enerji ve isteğe sahip olmalıdır.
 - Akranları için örnek birey olma potansiyeli taşıyor olmalıdır.
 - Eğitimlerde programdaki planlamalara göre tam katılımı sağlamalıdır.

Tüm bu özelliklere sahip olan akranlarla birlikte çalışmak verimli ve yararlı, aynı zamanda da hoş ve zevkli bir süreç olacaktır.



Müze Eğitimi

Müzeler; geçmişe ait nesnelere toplama, koruma, belgeleme ve sergileme görevini üstlenen kurumlar olmanın yanı sıra, toplumun eğitim düzeyini artırma, estetik duyarlılığı geliştirme, bugün, geçmiş ve gelecekte yaşananları/yaşanacakları açıklama, yorumlama, karşılaştırma, toplumsal değişimleri yönlendirme ve kişilerin eğlenerek, hoş vakit geçirerek zamanını değerlendirme amaçlarını da yerine getirme sorumluluğu olan kurumlardır.

Müze eğitimi özellikle zaman ve mekân içinde kendini ve insanları anlama, kültürel mirası devam ettirme, geçmişi, bugünü ve geleceği anlamlı bir biçimde ilişkilendirme, kültürel varlıkları ve eski eserleri anlama, koruma ve yaşatma, kendi kültürünü ve farklı kültürleri çok yönlü ve hoşgörülü bir yaklaşımla tanıma ve anlama, müzelere yaşayan kurum niteliğini kazandırma, kültürlerarası anlayış ve empati geliştirme gibi hedeflere hizmet eder.

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

Müze ortamında yapılan eğitim belli öğrenme ilkelerine dayanmaktadır.

Bunları şu şekilde sıralayabiliriz:

1. Öğrenme aktif bir süreçtir.
2. İnsanlar öğrenirken öğretir.
3. Anlamlı öğrenme bilişsel bir süreci gerektirir.
4. Öğrenme sosyal bir etkinliktir.
5. Öğrenme ortamla bağlantılıdır.
6. Öğrenmek için bilgiye, zamana ve deneyime gereksinim vardır.
7. Güdülenme öğrenmenin temel ögesidir.

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

Müzedede yapılacak eğitimin hedefleri şunlardır:

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

Müzelerde yapılacak eğitiminin amacı müzeleri eğitim ortamı olarak kullanırken eğitilen kişilerin yaratıcı düşüncelerini geliştirmektir.

Müze Eğitiminin Aşamaları



1. Müze Öncesi Etkinlikler

Bu çalışmalar kişileri ve koşulları hazırlama işlemleridir. Çalışmayı yaptıracak eğitmenin çalışacağı grubu belirler. Gerekli izinleri, tarihi alıp çalışacak grubun niteliğine göre ziyaret planını hazırlar. Yapılacak çalışma hakkında grubu bilgilendirir ve kullanılacak malzemeleri sağlar. Müzedeki ilgili kişileri müzeye gidilecek gün, saat ve grubun özellikleri ile ilgili olarak bilgilendirir.



2. Müzedeki Etkinlikler

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



3. Müze Sonrası Etkinlikler

Müzedede yapılan çalışmaların sonuçları, müzedede veya okulda değerlendirilir. Atölye çalışmalarında ortaya konmuş olan faaliyetlerin ürünleri (resim, kumaş, mask, heykel vb.) sergi hâlinde sunulabilir. Yapılan çalışmaların düşünsel sonuçları kompozisyon, tartışma, mektup, gazete haberi vb. uygulamalar ile ortaya konulur.

Müze eğitimi çalışmalarında;

- el becerisine yönelik çalışmalar,
- yazınsal çalışmalar,
- yaratıcı drama çalışmaları,
- ses, koku, tat üzerinde yapılan çalışmalar,
- yaşayan tarih ya da sözlü tarih çalışmaları vb., yöntem olarak kullanılabilir.

Müzedede Öğrenme

Müzeler, temel olarak toplamak, depolamak, bakım ve koruma sağlamak, sergilemek gibi işlemlerin yanı sıra; sahip olduğu nesnelere çerçevesinde, eğitime doğrudan katkıda bulunabilecek yapıya sahiptir. Toplumun öğrenim ve eğitiminin gerçekleşmesi, estetik olgusunun yerleşmesi, geçmişin ve yaşanan anın, giderek geleceğin açıklanması, yorumlanması, toplumsal değişimlerin yönlendirilmesi ve halkın, eğlenirken gelişmesi ve zamanını değerlendirmesi biçimine dönüşmüştür. Müzeler, bu işlevleriyle toplumu yönlendiren ve eğiten eğitim kurumları olarak nitelik kazanmışlardır. Günümüzde müzeler, boyutlarını daha da aşmış, toplumu eğitime, kültürleme gibi görevleri de üstlenerek; bireyin ve toplumun gelişiminde rol oynayan yaygın eğitim kurumu olma niteliği kazanmıştır. Her türden müzeler, ziyaretçilerini keyifli zaman geçirmeye ve bunun yanı sıra düşünmeye ve öğrenmeye davet ederler. Dolayısıyla müzeler insanların eğlenirken öğrendiği ve öğrenmekten zevk aldığı ideal öğrenme ve uygulama merkezleridir. Keşfederek öğrenmeyi amaçlayan ve ziyaretçiyi araştırmaya sevk eden materyalle dolu "keşif odaları", geçmişin canlandırıldığı "yapay veya tarihi yapılar hatta yerleşim yerleri", teknolojinin, bilimin ince ayrıntılarının somut olarak yer aldığı etkileşimli sergiler olan "bilim müzeleri", ziyaretçilerine klasik sınıf ortamında yapılan öğrenimden daha fazlasını sunarlar. Yapısalcılık, bugün hem eğitim - öğrenme kavramlarını hem de bilgi felsefesini açıklayan bir kuramdır. Bu yaklaşımın uygulandığı ortamlar ise doğal öğrenme ortamlarıdır ki, müzeler de bu ortamlardan biridir.

İletişim ve Toplumsal Beceriler

İletişim geniş anlamda "kişi ve çevresi arasında iki yönlü ilişkiyi ilgilendiren tüm aşamalar" olarak tanımlanabilir. Dinamik, akıcı, devamlı ve değişken bir süreçtir. İletişimi "herhangi bir işaret yardımı ile duygu, düşünce ve anlamların nakli ya da değiş tokuşu" olarak da tanımlayabiliriz. İletişim, bireyin karşısındaki tarafından anında ve açıkça anlaşılmasını sağlayacak şekilde kendisini ifade etme davranışdır. İletişim sadece konuşmak değildir; iletişim aynı zamanda ne söyleyeceğini bilmek, bunu ne zaman söylemenin uygun olacağına, nerede söylemenin doğru olacağına karar vermek, en iyi nasıl söyleneceği hakkında fikir yürütmek, beden dilini doğru kullanmak, dikkati yoğunlaştırabilmek ve karşınızdaki kişinin verilen mesajı anlayıp anlayamadığını kontrol edebilmektir. Kişiler arası iletişimde mesaj sözler, sözel olmayan davranışlar ve söz ötesi davranışlar biçiminde kodlanabilir. Düşüncelerimizi sözlerle iletirken, duygularımızı daha çok söz ötesi ve sözel olmayan davranışlar yoluyla iletiriz. Göz teması, fiziksel yakınlık, duruşlar, yüz ifadeleri sözel olmayan iletişim davranışlarıdır. Ses tonu, vurgulama ve susmalar ise söz ötesi iletişim davranışlarıdır. Etkin dinleme alıcı açısından iletişimdeki gürültüyü azaltma ve mesajı tam ve doğru olarak alma etkinliğidir/beceresidir. Etkin dinleme sadece mesajı almakla sınırlı değildir. Mesajın alındığını geri bildirmeyi de içerir. Farkında olarak ve belirli kurallara uyularak yapılması gerekir. Dinleme sırasında anlaşılamayan sözlerin açıklanması istenmelidir. Açıklayıcı sorular sorulmalı ama soruların yönlendirici olmamasına özen gösterilmelidir. Yapılan açıklama tatmin edici olduğunda, bu konuşana geri-bildirilmelidir. Etkin dinleme empati kurma sürecinin temel taşıdır. Empatiyi, karşınızdaki kişinin duygu ve düşüncelerinin anlaşılması, kişinin kabul edilmesi ve bunun kişiye yansıtılması olarak tanımlayabiliriz. Empati terimi ile ifade edilen olgu sempatiden farklıdır. Sempatî, yakınlık duymaktır. Empati ise karşınızdakinin duygularını anlamak ve ona bu anlayışı iletmekle sınırlıdır. Empati kurduğumuz kişiye yakınlık duymamız gerekmez. İletişim onu sağlayan sosyal becerilerle anlamlı bir öğrenme ortamının en önemli bileşenlerinden biridir. İletişim ve toplumsal beceriler aşağıdaki alt başlıklarda değerlendirilmektedir:

a. Beden Dilini Kullanma

Beden dilini kullanma, bir olayı ya da bir nesneyi kendi beden hareketleri, jest ve mimikler yoluyla ifade edebilmek, anlatabilmek anlamında simgeleştirme becerisi olarak tanımlanmaktadır.



b. Araştırma ve İnceleme

Araştırma ve inceleme becerisi, katılımcının merak duygusuyla okulda, çevrede, yaşadığı şehirde, ülkesinde ve dünyada yaşanan sorunların farkına varması, akılcı çözümler üretmesi becerisidir. Araştırma ve inceleme becerisiyle katılımcılar sağlıklı iletişim kurmayı, bir arada yaşamayı, bilgi paylaşmayı ve aldığı sorumluluğu yerine getirmeyi öğrenir.

c. GÜDÜLENME

Güdülenme, davranışı anlamada çok önemli bir süreçtir.

Gözle görülmeyen varsayımsal bir olgudur. "Motive" temel kavramından türetilen güdüleme ise, bir veya birden çok insanı, belirli bir yöne harekete geçirmek için devamlı şekilde yapılan çabaların toplamıdır. Katılımcının öğrenme sürecinde aktif olarak yer alması için, onun bu sürece katılmaya istekli olması, yani güdülenmiş olması gerekir. Okul öğrenmelerinin başarıyla sonuçlanması, öğretme sürecine bağlı olduğu kadar, bu süreçte yer alan öğrenenin niteliklerine de büyük ölçüde bağlıdır. Kuramda yeterlik, bireyin çevresiyle ve kendisiyle etkileşimde bulunma kapasitesi olarak tanımlanmıştır.

Etkileşimde bulunmanın, insanların içinde ve doğuştan gelen bir eğilim olduğu kabul edilmektedir. Yeterlik kazanma, çevreyle etkileşimde bulunma ihtiyacını gideren, kalıcı, seçici ve doğrudan olan bir yönelimdir. Bu yönelim sonucunda kişi çevreyle etkileşim kurma ihtiyacını istediği biçimde sağladığında yeterlik duygusu geliştirir. Bu yeterlik duygusu öğrenmenin sonucunda oluşur ve öğrenmeye karşı isteğin sürmesini sağlar. Yeterlik kazanma, yeterlik duygusuyla birlikte kişinin çevreyle etkili olarak etkileşim kurmasını sağlayan davranışlara dikkatin yönelmesine ve düzenlenmesine yol açar. Yani, bireyin doğuştan getirdiği içsel yönelme, öğrenmeye isteğin başlamasına, öğrenme sonucunda kazanılan başarı da yeterlik duygusuna yol açarak tekrar güdülenmeyi sağlar.

d. Yaratıcı Yazma

Kişinin bir konudaki duygu ve düşüncelerini hayal gücü de kullanarak özgürce kağıda dökmesidir. Yaratıcı yazma, katılımcıları eğlendirmek, sanatsal ifadelerini geliştirmek, yazmanın değerini ve işlevini kavratmak; katılımcıların hayal güçlerini geliştirmek, açık fikirli olmalarını ve kendilerini tanımalarını sağlamak 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.

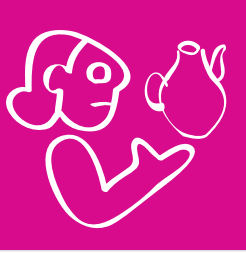
e. Tasarım Yapma

Bir eylemin düşünce ya da nesne boyutunda gerçekleştirilmesinden önce yapılan hazırlıkların tamamına tasarım denir. Tasarım yapma sürecinde katılımcılar yaratıcılıklarını geliştirirken, özgür deneyim ve kendilerini ifade etme becerisi kazanırlar.

f. Sergileme

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 yaratıcılığını, estetik anlayışını, organizasyon becerisini ve değerlendirme yetisini geliştirmektedir.

Yaratıcı Düşünme



İnsanın uygarlaşması eğitimle gerçekleşir; ancak eğitim, insana belli konuların öğretilmesi ve insanın öğrendiklerini yaşamını kolaylaştırmak için kullanması ile sınırlı olmamalıdır. Eğitim, meslek sahibi olup para kazanma ile de sınırlı olmamalıdır. Eğitim; bilimsel ve eleştirel düşünebilen, insana ve doğaya sevgi, saygı duyan, kendine ve topluma karşı hak ve sorumluluklarını bilen, yaratıcı düşünceye sahip “aydın insan” yetiştirmek durumundadır.

Yaratıcı düşünme, var olana farklı bakmak ya da yeniden yorumlamaktır. Yaratıcı düşünme eğitiminin amacı, kişinin kendi düşüncesini tanıması, farklı düşünceler arasında ilişki kurabilmesi, bildiklerini uygulayabilmesi, değişen ortamlarda çalışabilmesi ve yeni düşünceler üretebilmesidir.

Yaratıcılığı, bilinen şeylerden yararlanarak yepyeni bir şey ortaya koymak olarak tanımlarsak, yaratıcılık eğitiminin yalnızca okuldaki etkinliklerle sınırlı olmadığını anlarız. Yaratıcılık kişinin çevresini yorumlayabildiği her yerde ortaya çıkabilir. Ancak yaratıcılığın yorucu, bir o kadar da eğlenceli olduğu bilinen bir gerçektir. Çünkü yaratıcılık yeni fikirleri, eğlenceleri, sürprizleri içerisinde barındırır. Yaratıcılık aynı zamanda içerisinde çatışmayı da barındırır. Yaratıcı düşüncenin diğer var olan düşüncelerden farkı, değişik ve özgün olmasıdır.

İnsanı yaratıcı ve yapıcı yetiştirmek eğitim sistemlerinin de amacıdır. Yaratıcı düşünmeyi öğretmek için duyuların, duyumların, duyguların eğitimine gereksinim vardır. Öğrenmenin

kalıcı olabilmesi için öncelikle beş duyunun eğitilmesi gereklidir. Bakmak ve görmek; duymak ve işitmek; dokunmak, tatmak, koklamak ve hissetmek arasında farklar vardır.

Yaratıcı düşünceye sahip kişilerin özellikleri şunlardır:

- Benlik değerleri yüksektir. Kendini seven kişilerdir.
- Kısa zamanda çok sayıda değişik düşünceler üretmede başarılıdırlar.
- Çevrelerine duyarlı ve başkalarının duygularını anlayabilen (empatik) kişilerdir.
- Sorunlarla uğraşmak onları güdüler.
- Yeterli kanıt toplamadan karar vermekten kaçınırlar.
- Bağımsızlıklarına düşkün ve grup onayına fazla değer vermeyen kişilerdir.
- Zengin ve fantastik yaşamaktan hoşlanırlar.
- Katı ve dogmatik değil, esnekler.
- Küçük ayrıntılardan çok, sorunun anlam ve doğrularıyla ilgilenirler.

Yaratıcı düşünceyi engelleyen faktörler şunlardır:

a. Duygusal engeller:

Utangaçlık, aptal yerine konulma korkusu, yanlış yapma korkusu, belirsizliklere karşı hoşgörü yetersizliği ve aşırı özeleştirme bu gruba girer.

b. Kültürel engeller:

Toplumsal değerler bir kültürden diğerine değişmektedir. Bazı kültürler yaratıcılığı desteklerken, bazıları da engellemektedir. Hayal etmenin boşa harcanan zaman olarak kabul edilmesi, oyunun sadece çocuklar için olduğunun düşünülmesi vb.

c. Öğrenilen engeller:

Eşyaların kullanımı (fonksiyonel kalıplaşma), belli şeylere belli anlamların verilmesi ve kutsallaşmış tabularla ilgili gelenekleri kapsamaktadır.

d. Algılama engelleri:

Adetler, problemlerin önemli olan öğelerini tanımada başarısızlığa yol açabilir.

e. Yüklü program engelleri:

Kalıplaşmış konular yığını olan ve belli süre içinde tamamlanması gereken eğitim programları da yaratıcılığa engel olabilmektedir.

Bir kişinin yaratıcılığını geliştirmek için ona öncelikle düşünmeyi öğretmek gerekir. Düşünmeyi öğrenmek için kişinin farklı durumlarla karşı karşıya gelmesi gerekir. Bu farklı durumlar arasından seçim yapabilmek, karar verebilmek, algılayabilmek, yorumlayabilmek ve çözümleyebilmeyi öğretmek gerekir. Düşünmesini bilen kişi seçenekler arasından işe yarar seçenekler üretebilen, bir konuda karar verebilen, sonuç çıkarabilen, ileriye dönük planlar yapabilen kişidir. Ancak bilmek ve yapmak aynı şeyler değildir. Yaratıcı olabilmek için yapmak ve yaşamak gerekir.

Yaratıcı düşüncenin gelişimi ile ilgili çalışmalarda mekan oluşturmak ya da var olan mekanlardan yararlanmak (müzeler, galeriler, ören yerleri, parklar, bahçeler v.b) çalışmanın verimini olumlu yönden etkiler. Özellikle bir eğitim ortamı olarak müzelerden yararlanmak, müzelerdeki eserlerden hareketle doğaçlamalar oluşturmak, o eserleri tanımaya çalışmak kültürle, sanatla, tarihle buluşulan en önemli çalışmalardır.

Yaratıcı düşüncenin gelişimi ile ilgili çalışmalarda yaparak yaşayarak öğrenmeler söz konusu olduğu için tüm duylardan yararlanma (görme ve işitme duyusunun yanı sıra tat, koku ve dokuma duyuları) öğrenmenin kalıcılığını artıracaktır.

Yaratıcı düşüncenin gelişebilmesi için düşünmeyi bilmek gerekir. Düşünmek ciddi ve zor bir iştir. Düşünmeyi bilen kişi sadece doğru seçeneği bulmak (yakınsak düşünme) ile yetinmez, işe yarayacak yeni seçenekler üretir (ıraksak düşünme). Herhangi bir konuda düşünmek tanıma ile başlar. Kişinin herhangi bir konuda düşünce üretebilmesi için kendini ve çevresindekileri tanıması gerekir. Müze eğitimi yaratıcı düşüncenin gelişimi sağlayan en önemli alanlardan biridir.

Çocuk Hakları

İnsanın doğumundan itibaren birey olma hakkını tanıyan, ek olarak 18 yaşına kadar yaşama, gelişme, korunma ve katılma haklarına özel önem veren, çocuğun özel hak ve gereksinimlerinin uluslararası ortamda kabul edilmesini ve korunmasını sağlayan haklar "çocuk hakları" olarak tanımlanmaktadır. Çocuk hakları kavramı dünya üzerindeki tüm çocukların doğuştan sahip olduğu, eğitim, sağlık, barınma; fiziksel, psikolojik veya cinsel sömürüye karşı korunma gibi haklarının hepsini birden tanımlamakta kullanılan evrensel bir kavramdır. Çocuk hakları, insan hakları kavramının içinde ele alınması gereken bir konudur. Çocukların erişkinlerden farklı

fiziksel, fizyolojik, davranışsal ve psikolojik özellikleri olduğu, sürekli büyüme ve gelişme gösterdikleri bilincinin yerleşmesi, çocukların bakımının bir toplum sorunu olduğu ve bilimsel yaklaşımlarla herkesin bu sorumluluğu yüklenmesi gerektiği düşüncesi, Cenevre Çocuk Hakları Bildirisi ile şekillenmiştir. Günümüzde çocuk hakları ile ilgili olan uluslararası belge 20 Kasım 1989 tarihinde Birleşmiş Milletler tarafından kabul edilen ve 193 ülke tarafından onaylanmış olan Birleşmiş Milletler Çocuk Haklarına Dair Sözleşme'dir. Türkiye, sözleşmeyi 14 Eylül 1990 tarihinde imzalamıştır. Sözleşme, ailelerden, toplumlardan, hükümetlerden ve uluslararası topluluklardan bütün çocukların haklarını sürdürebilir, katılımcı ve ayırım gözetmeyen bir tarzda yaşama geçirecek önlemleri almalarını talep etmektedir. Çocuk Hakları Sözleşmesi bizim, çocuğa gelişen kapasitesine uygun olarak düşünce özgürlüğü ve yine yaşına ve olgunluğuna uygun olarak ifade özgürlüğü tanımamız gerektiğini belirtmektedir. Diğer yandan Sözleşmede taraf devletlerin çocuğa dinlenme, eğlenme, yaşına uygun oyun ve serbest zaman etkinlikleri ile ilgilenme, kültürel yaşama ve sanata özgürce katılma hakkı tanımaları vurgulanmaktadır. Sözleşmede çocuklara yaşama, eksiksiz biçimde gelişme, zararlı etkilerden, istismar ve sömürüden korunma, aile, kültür ve sosyal yaşama eksiksiz katılma hakları tanınmıştır. Sözleşmeye yön veren temel değerler ayırım gözetmeme hakkı, çocuğun yüksek yararı hakkı, yaşama ve gelişme hakkı ile katılım hakkıdır.

Çocukların Katılımı

Çocukların haklarını kabul etmenin genel bir bakış açısı olarak benimsenmesi çocukların yüksek düzeyde topluma katılımalarını gerektirmektedir. Çocukların katılımı kavramı, genel olarak kişinin gerek kendi yaşamını, gerekse yaşadığı ortamı etkileyen kararların ortaklaşa alınması süreci anlamına gelmektedir. Çocuklara kendilerini ilgilendiren programlarda söz sahibi olmayı öğrenmeleri için fırsat verilmesi önemlidir. Böylece çocuklara başkalarıyla birlikte bir işi yürütme, dayanışmaya girme, temel hak ve özgürlükleri öğrenme gibi demokratik haklar sağlanır. Bu noktada temel felsefe, çocukların yer aldıkları projelerin amaçlarının oluşturulmasında kısmen de olsa rol oynamalarıdır. Önemli olan çocukların bu projelerin kendi projeleri olduğunu bilmeleri ya da hissetmeleridir. Ancak bu koşulda gerçekten onlar için işlevsel olabilecek program ve ortamlar yaratılabilir. Bu nedenle, çocukların yer aldığı her ortam

ve programda onların katılımları şarttır. İdeal olarak müzeler çocukların rahatlıkla ulaşabildikleri ve çeşitli konularda araştırma yapabilecekleri, eğitimsel amaçların dışında da arkadaşlarıyla buluşabilecekleri ve güvenle oynayabilecekleri, etkileşimde bulunabilecekleri yerler olmalıdır. Ancak günümüzde Türkiye’de müzeler “sıradan” ve “sıkıcı” olduğu için çocuklar olanakları kullanma konusunda sınırlılıklar yaşamakta ya da öğrenmeleri için gerekli olan birçok etkinlikten uzakta kalmaktadırlar. Müzeler çocuklara entelektüel ve yapılabılır projeler için zemin, güç ve kaynak sağlamalıdır. Özellikle okul çağındaki çocuklar dış dünyaya açılma ve kimliklerini hissetme ve dünyayı bir ayna gibi kullanma konusunda büyük bir enerji ve gayrete sahiptir. Çocuklara yalnızca günlük yaşamlarının büyük bölümünü geçirdikleri mekânlar olan okullarda değil, diğer informal öğrenme ortamlarında da katılım fırsatları sunulmalıdır. Örneğin müzelerde katılım olanağı vermek, onların sorumluluk bilinciyle birlikte farkındalıklarını ve duyarlılıklarını da artırması açısından önemlidir.



Kültürel Miras

Kültürel miras bilinci, bireylerin sahip oldukları kültürün elemanlarını tanıması, geçmiş ve gelecek kavramlarını bugünü anlayarak düşünmesi ve bunları içselleştirmesi olarak tanımlanabilir. Günümüzde kültürel mirasın belgelenmesinde farklı teknikler kullanılmakta ve bu konu teknolojik gelişmelere paralel olarak hızla gelişmektedir. Kültürel mirasın çeşitli fiziksel, sosyal, ekonomik, kültürel, tarihsel yönlerine ilişkin çeşitli nitelik ve ölçekte bilgi üretilmesi yanında, üretilen çok miktardaki verinin işlenmesi ve kullanılabilir bilgiye dönüştürülmesi de koruma açısından vazgeçilemez bir gerekliliktir.

Uygarıkların beşiği olarak çok zengin bir kültürel ve tarihi mirasa sahip olan ülkemizin bu zenginlikleri eşsiz doğal güzelliklerle de desteklenmektedir. Birçok dünya ülkesi için 9 adet varlığın Dünya Miras Listesinde yer alması ülke ve dünya ölçeğinde sayısal olarak yeterli görülebilecekken, Türkiye'nin sahip olduğu zenginlikler dikkate alındığında bu sayının olması gerekenin çok altında olduğu açıktır. Tarihin her döneminde farklı uygarlıklara ev sahipliği yapmış olan Anadolu'daki bu uygarlıklara ait mimari ve yöresel çeşitliliklerin, farklı bölgelerin ve farklı kültürlerin tanıtımı ve yansıtılması açısından bu sayı yetersiz kalmaktadır.

Kültürel Farkındalık

Çok kültürlü toplumlarda kültürel çeşitliliğe dayalı karmaşık, benzer ve farklı kültürel anlayışlar yaygındır. Bu kültürel anlayışlar; yaş, cinsiyet, ırk, etnik özellikler, sosyoekonomik sınıf, dinsel kimlik, seksüel davranışlar, eğitim, tarih gibi pek çok faktörlerle şekillenir. Böylece her birey, dünyayı kendi kültür penceresinden algılar. Farklı kültürlerin tanıtılabileceği ve farklılıkların, aynılıktan daha değerli bulunabileceği en önemli mekânlardan biri de müzelerdir. Aynı topraklarda ne kadar çok kültürün tarih içinde yaşadığını bilmek ve görmek kültür teklifinin ne kadar zor olduğu konusundaki farkındalığı geliştirecektir. Kültürel farkındalık olgusuna en iyi örneklerden biri kent kültürüdür. Kentsel yaşama ilişkin sorunların o kentin sakinlerinin ortak sorunu ve ortak sorumluluğu olmasına karşın, derinleşen yabancılaşma, sorumluluk almadan kaçınma, aidiyetsizlik nedeniyle kentler, ortak hareket etmenin de giderek güçleştiği yerler olmuştur. Büyüyen ve yönetimi güçleşen kentlerimizde ortak bir kent kültürünün yaratılması, uzaklıklara değil yakınlıklara odaklı bir uzlaşma zemini arama konusundaki istek ve çabalara, dahası bu konuda bir bilinç gelişimine bağlıdır. "Kentlilik bilinci-kentli sorumluluğu- kentli hakları" kavramları ile ifade edilen de budur. Kentlerde hem fiziksel hem de toplumsal çevrenin iyileştirilmesi, yaşanılan kente aidiyet ve kent halkının birlikte refahı için şarttır. İşte bu nedenle; kentlilik bilinci biraz da kentte yaşayanların birbirini fark etmesi, anlaması, farklılıklarını çeşitlilik olarak algılaması ve bu çeşitlilik ve renk harmonisinden kent kültürü-kentlilik adına ortaklıklar çıkarma çabalarının bütünüdür.

Hoşgörü

UNESCO raporunda tanımladığı gibi, eğitimin dört ana temeli şunlardır: (1) bilmek için öğrenme, (2) olmak için öğrenme, (3) uygulama için öğrenme (4) birlikte yaşamak için öğrenme. Günümüz dünyasında, iletişim teknolojisindeki hızlı gelişme ve küreselleşmenin etkileri sayesinde birlikte yaşamak gittikçe daha önemli bir hayat tarzı olmuştur. Bu tür gelişmeler, dünyamızı her birinin diğerlerini tanıdığı ve bütün iş ve işbirliğini grup olarak birlikte gerçekleştirdiği küresel bir köye dönüştürdü. Böylece, bugünün ve yarının dünyasında başarının, anlayabilme, değerlendirebilme ve diğerleriyle birlikte çalışabilmeye bağlı olduğu söylenebilir.

Hoşgörü, temelde başkasının yani farklı olanın kendisi gibi olma hakkına saygı göstermek ve ötekine verilen zararın kendine ve herkese verilen zarar anlamına geleceği için zarar vermekten kaçınmak anlamına gelir. Hoşgörüsüzlük ise kişinin kendi grubunun, kendi inançlarının ya da kendi yaşam biçiminin bir diğerinden üstün olduğu kanısından doğar; temelinde kişinin insan olarak değerinin reddedilmesi vardır. Hoşgörü eğitiminin temel hedefi bütün insanların insanlık onurunun ve saygınlığının tanınması ve bunlara saygı gösterilmesidir.





10. 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.

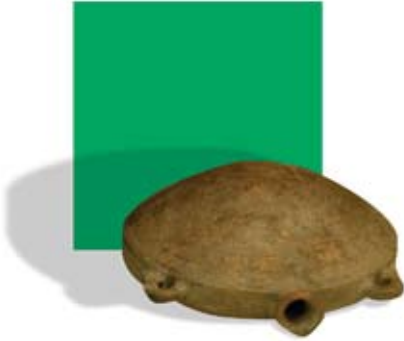
10. İşbirliğine Dayalı Öğretim Yöntemi:

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. 36)



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 sağlaması 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 yaratıcılığını 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 yaratıcılığını, estetik anlayışını, organizasyon becerisini ve değerlendirme yetisini geliştirmektedir.



22. Oyun Oynama (Eđitsel Oyunlar):

Bu yöntem klasik çocuk oyunlarını 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 değerini ve işlevini kavratmak; katılımcıların hayal güçlerini geliştirmek, açık fikirli olmalarını ve kendilerini tanımalarını sağlamak 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.

11. 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 çalışmaları 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 nesnelerinin 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.



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

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.

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

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 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.

12. 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 I, sf: 57)



Müze Nesnelere 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 nesnelerin 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 1, s: 58)

Tarih Şeridi: Geçmişten günümüze tarihte yaşanmış dönemleri, çağları ve olayları tarih sırasıyla gösteren şerittir. (Örnek: Ek 2, s: 59)

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 3, s: 60)

Müzede Öykü Bulma Çalışması: Müzede sergilenen nesnelerin 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



Müze Afiş Çalışması
Erzurum Müzesi
Fotoğraf: Ayşe Çakır İlhan

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

Müzedeki Afiş Çalışması: Müzedeki 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 müzede bulunan uygarlıklardan biri verilir. Gruplar kendi içlerinde 3 alt gruba ayrılır ve her gruba kendilerine verilen uygarlığı seçilen müzeye göre; müze içinde araştırmaları ve gözlemlerini 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 müzede bulunan uygarlıklardan biri verilir. Gruplar müzede bulunan 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 4, s: 61)

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 5, s: 62)

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 6, s: 63)



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 nesneleri 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 7, s: 64)

13. 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. Arkadaşımla 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:

EXLER

NİZE
ETKİNLİKLERİ

NİZE
ALAN

OLUN

KÜLTÜREL
MİRAS

GÜNDELİM
YARAN

NİZE
DOKÜMAN

Rol Kartı Örneđi

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

ROL KARTI-1 MEGARALI BYZAS

Kahraman : Megara kentinden Byzas

Tarih : M.Ö. 7 yüzyıl

Mekan : Yunanistan'ın Delphi kenti, Apollon Tapınađı

Gerilim Nedeni : Megara kentinden genç Byzas topladıđı arkadaşlarıyla birlikte yeni bir kente gitmek ve oraya yerleşmek ister. Bunu başarıp başaramayacağını sormak için Delphi kentinde bulunan Apollon Tapınađı'ndaki kahine gider.

Başlama Anı : Byzas, kahininin karşısına hediyesiyle birlikte çıkar ve yolculuğunun başarılı geçip geçmeyeceđini sorar.

ROL KARTI-2 KAHİN

Kahraman : Delphi Kahini

Tarih : M.Ö. 7 yüzyıl

Mekan : Yunanistan'ın Delphi kenti, Apollon Tapınađı

Gerilim Nedeni : Megara kentinden genç Byzas topladıđı arkadaşlarıyla birlikte yeni bir kente gitmek ve oraya yerleşmek ister. Bunu başarıp başaramayacağını sormak için Delphi kentinde bulunan Apollon Tapınađı'ndaki kahine gider.

Başlama Anı : Kahin Megaralı genç Btaz'ın geleceđini görmeye başlar. Bu gelecekte ilerde büyük bir imparatorluk halini alacak bir şehir vardır. Ona bu şehri nerede kuracağını tarif etmeye başlar.

Ek 1: 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 2: Tarih Şeridi

100.000			
8000			ANADOLU'DA TARİH ÖNCESİ DÖNEMLER
7000	Paleolitik		
6000	Neolitik	8000 - 5500	
5000			ANADOLU'DA TARİH ÖNCESİ DÖNEMLER
4000	Kalkolitik	5500 - 3000	
3000			
2000	Tunç Çağı	3000 - 2000	
			ANADOLU'DA TARİH DÖNEMLERİ
	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 -	

Ek 4: Müze Envanter Giriş Formu Örneđi



- Görsel 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 :

Ek 5: Dün, Bugün, Yarın Çizelgesi

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

Tema	I.	II.	III.
Bulunan Nesnelere			
Geçmişte Nasıl Kullanılmışlar?			
Günümüzde Kullanılıyorlar mı? Kullanım Alanları Nelerdir?			
Gelecekte Nasıl Kullanacaklar?			

Ek 6: Kültürel Miras - Keşif Tutanağı

Tutanağı Hazırlayanın Adı:

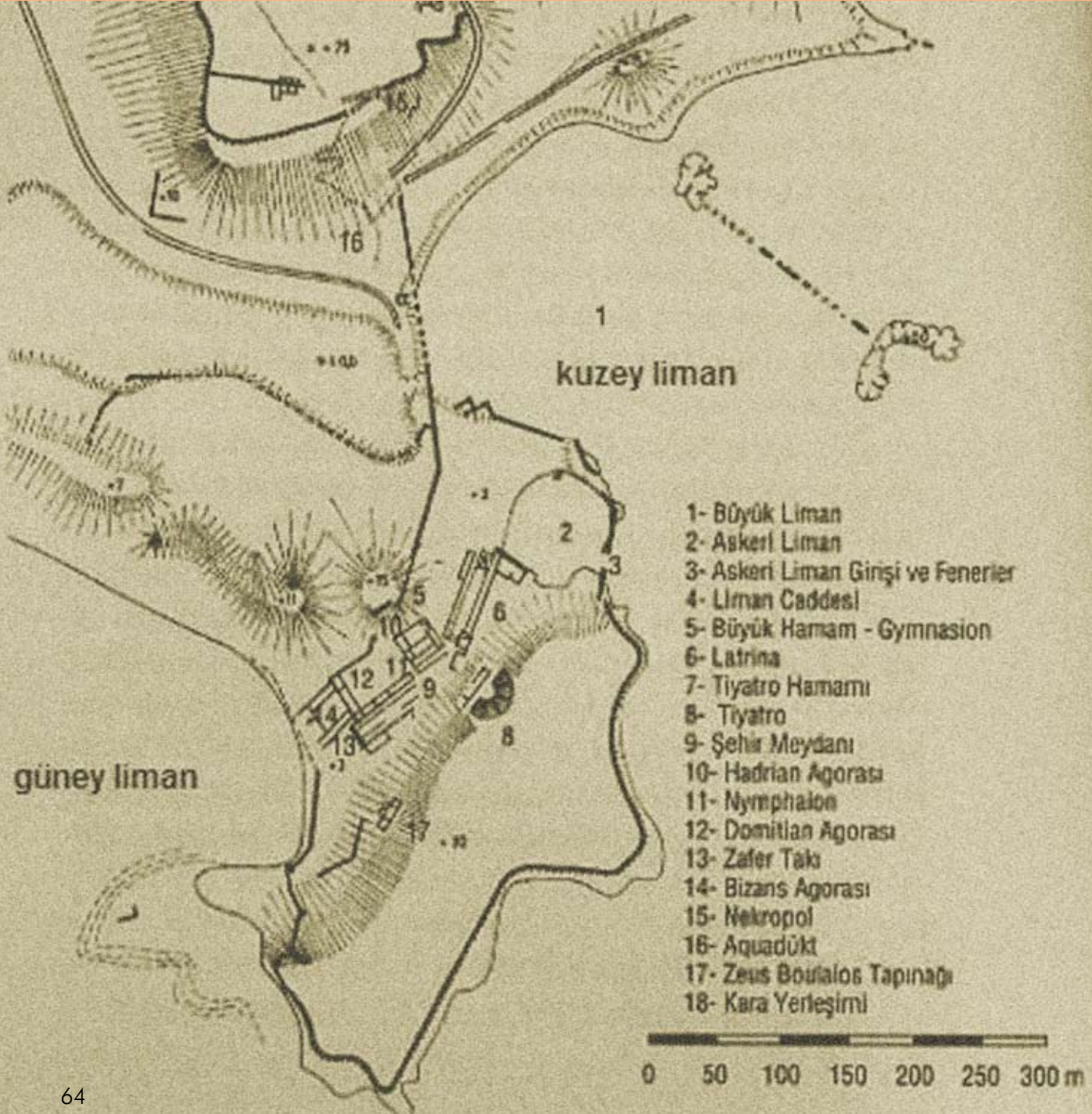
Soyadı:

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?	

Ek 7: Arkeolojik Sit Alanı Haritası Örneği / Phaselis Antik Kenti Planı





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.

Ayaklı 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 heykelticikleri.

İlyada: Homeros'un Truva savaşını anlatan destanıdır. Yunanca'da Odysseia ile birlikte en eski edebiyat yapıtı olduğu düşünülen epik bir şiiirdir. 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 kabile.

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 girilimsiz 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 kalığına 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 iletmede 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 nesnelere 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.

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 Kırac 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). Öğretmenliğimi 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.
- 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.
- 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 Sempozyumu yayınlanmamış bildiri, Ankara.
- İlhan, Ç. A. (2002). Öğrenme ve Öğretme Sürecinde Müzeler. I. Uluslararası Katılımlı Öğrenme ve Öğretme Sempozyumu, 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 – Oyuncağın Toplumsal Tarihi (3. Baskı). Ankara: İmge Kitabevi Yayınları*.
- 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.