

MÜZEDE ÖĞRENME

Öğrenme, okullarda olduğu gibi müzelerde de gerçekleşir. Ancak burada öğrenme informel özellik taşır.

Müzedede öğrenmenin gerçekleşebilmesi için aktivitelerin rolü önemlidir. Aktivite, ziyaretçide merak duygusunu uyandırır ve yeteneklerini kullanması için onu davet eder.

Kısa süreli tipik müze gezileri müze eğitimini kavramak için yeterli değildir. Tam öğrenmenin gerçekleşebilmesi için yılda birkaç kez aynı müze ziyaret edilmelidir.

Öğrenme Aşamalarının Ayarlanması

Müze de öğrenmenin gerçekleşmesi için ziyaretçinin aktif katılımı şarttır, çünkü etkileşim olmadan öğrenmeden bahsedilemez. Ziyaretçilerin sergi bileşenlerini anlamlandırması için geçerli unsurlar üzerine yoğunlaşmak gerekmektedir.

İlgi Çekici Sergiler

Müzedeki fiziksel faktörler ziyaretçinin verim alabilmesini etkilemektedir. Bu noktada dikkat edilmesi gereken konular;

- Ziyaretçinin rahatlığını sağlamak
- Dikkat çekici unsurlar kullanmak
- Kullanılan alanı ergonomik dizayn etmek

Bugün literatürde, sergi dizaynlarında insan faktörünün gözetilmesi üzerine çok sayıda yayın bulunmaktadır.

Bundan 30 yıl önce Weiss ve Bourtourline'ın ziyaretçi ile etkileşim konusunda yaptığı çalışma günümüzde hala geçerliliğini korumakta ve şu maddeleri içermektedir;

- Büyük yön işaretleri
- Güzergah belirten işaretler
- Girişten çıkışa kadar düz bir güzergah dizaynı
- Zigzaglı dizayn nedeniyle zorlaşan sergilemeyi önleme

Ziyaretçinin dikkatini çekebilmesi için esas olan farkındalığı arttırıcı ergonomik sergi düzeninin korunmasıdır. Dikkat edilmesi gereken bir nokta da farklı grupların farklı rahatlık düzeylerine dikkat edilmesi gerektiğidir.

Rahatlık bir gereklilik olmasına rağmen, müzede öğrenmenin gerçekleşebilmesi için yeterli değil, yalnızca faktörlerden bir tanesidir.

Ziyaretçinin Dikkatini Çekebilme

Etkileşimli sergiler,

Özgün sergi tasarımları,

Açıklama etiketleri,

Resim ve ses

unsurlarının kullanımı dikkat çekmede üzerinde durulması gereken faktörlerdir.

Gelişmiş Düzenleyiciler

Önemli eğitsel konseptlerden biri, gelişmiş düzenleyicilerin bulunmasıdır. Ziyaretçinin;

- Ne göreceği,
- Nasıl yön belirleyeceği,
- Neye odaklanması gerektiği,
- Dikkat çekici olanın neden önemli olduğu,

Gelişmiş düzenleyicilerin etki alanına girmektedir. Bu sebeple müzeye genel bir bakış ve harita her müzede bulunmalıdır.

Canlandırıcı Müze

- Çevreyi her zaman olduğundan farklı algılamak
- Örnek uyarını zamansal ve mekansal olarak uzatmak
- Cazibe uyandırma yoluyla ortamı çekici ve incelemeye değer kılmak
- Amaçlanan doğrultuda uyum ve bağdaşmayı sağlamak

Canlandırmacı deneyimde beraber düşünülen 4 faktörü oluşturur.

Yorumlanabilen Materyaller

Müzelerdeki metinler kimi ziyaretçilerce sıkıcı, kimileri içinse yetersiz bulunarak iyi bir rehberlik sağlamadığı düşünülür.

Müzelerdeki etkileşimli sergi düzenlemeleri yorumlamaya açık materyalleri bünyesinde bulundurur. Böylece eleştirel düşünmeyi tetikler. Ziyaretçiyi etkilemesinin yanı sıra onun müzeye entegre olmasına da yardımcı olur.

Gelişimsel Süreçte Müzede Öğrenme

2 yönlüdür;

- Ziyaretçilerin önceki deneyimleri ve aşına oldukları objelere odaklanma yolu ile,
- Çocukluk, yetişkinlik gibi gelişim süreçlerini göz önünde bulundurarak.

Acemi ve Uzman Ziyaretçiler

Müzedede öğrenme gelişim düzeyleri göz önünde tutularak açıklanmaya çalışılmıştır.

Hausen'ın belirlediği "Estetik Gelişim Düzeyleri";

Accountive (öyküleyici) Düzey: İzleyici somut, temel bir gözlemde bulunur. Önceki bilgisinden yola çıkarak adlandırma yapar.

Yapısalıcı Düzey: gözlemi sonucu belleğinde bir yapı oluşur. Bunu mevcut değer sisteminden geçirir. Malzemenin teknik ayrıntıları göz önünde bulundurulmaz.

Sınıflayıcı Düzey: İzleyici analitik ve eleştirel tanımlamaya gider. Ayrıntılar yüzeysel olarak deşifre edilir ve örgütlenir.

Yorumlayıcı Düzey: kişisel karşılaştırmalara gidilir, malzemedeki teknik ayrıntılar keşfedilir, odaklanması istenen fikir kabul edilir ve obje yeni bir gözleme kavuşur.

Yeniden Yaratım Düzeyi: saptamalardan yola çıkılır, bellekte uyanan kişisel ve evrensel fikirler karmaşık kombinasyonlarla ilham uyandırır.

Çocuklar

Uyum

Merak

İmgelem

Soyutlama

Yetiřkinler

Yetiřkin öğrenmesinin bir cephesi de asıl motive edenin yaşamsal deneyimler, rehberlik ve kuvvetli iletişim olmasıdır.

Sosyal Süreçte Müzede Öğrenme

Ziyaretçileri anlamak için bireysel gelişime yoğunlaşmak ve aynı zamanda sosyal faktör ve etkenleri göz önünde tutmak gerekmektedir.

Bu konuda 3 yaklaşım vardır;

- Sosyal grupları,
- Sosyal yapı içindeki geniş grupları,
- Sosyo-kültürel süreçte grupları sorgulama.

Aileler

Aileler çok jenerasyonlu gruplardır. Müzede bulunuşları amaçlı ancak öznedir. Eğlenme, sosyal gereksinimler ve öğrenme amacı taşırlar.

Tanımlamak- açıklamak- yorumlayarak uygulamak

Ailelerin paylaşılan kültürel bilgi, değer ve deneyime sahip olduğu göz önünde bulundurulmalıdır.

Kültürel Gruplar

Farklı kültür grupları karşılaştırıldığında tek kriterle kullanıldığında farklı sonuçlara ulaşıldığı bilinmektedir.

Müzelerde içerik oluşturulurken kültürel çeşitliliği yansıtmak zor bir uğraştır. Bu nedenle farklı kültürel grupları gözeterak **koleksiyonu geniş tutmak ve genellemelere gitmek** gerekmektedir.

Sosyo-Kültürel Öğrenme

Sosyo-kültürel kuramlara göre bilginin kökenini insanların arasındaki sosyal etkileşimlerde aramalıdır. Bu teoriler düşüncenin karmaşık biçimlerine bağlıdır ve gelişimle eş güdümlüdür.

Müzedede Öğrenmeyi Yorumlama

- Öğrenme, karmaşık bir karşılıklı etkileşimdir. Müze deneyiminden insanların ne öğrendiği sorusu esas alınarak;
 - Müzeler entellektüel bağ kurmaya olanak tanır, farklı sonuç, duygu ve fikirler uyandırır.
 - Değer ve tutumları etkiler.
 - Kültürel kimlik, aile kimlikleri arasında etkileşim doğurur, yükseltir ve düzenler.
 - Yeni ilgi alanlarına teşvik eder ve merak uyandırır.
 - Bireylerin algıladıkları somut bilginin ötesine geçmelerine yardımcı olur.

Müzenin Hikayesi

Müzeler yalnızca gerçekliğin depoları değildir. Ziyaretçilerin okuması ve müzeyi anlayabilmesi için öyküler sunar. Bunlar çoklu yorumlardır. Bir anlamda dünyayı anlamlandırma çabasıdır.

Farklı müzede öğrenme modelleri bu yorumların nasıl düzenlenebileceğine odaklanmaktadır.

Perry, başarılı bir müze deneyimi için 6 faktöre dikkat çeker;

- Merak
- Güven
- Tartışma
- Kontrol
- Oyun
- İletişim

Öğrenme, ancak ziyaretçinin hali hazırda bildiği ile müzenin sergilediği ve sunduğu bilginin ortaklığı ile ortaya çıkabilir.

Yapısalcı Müze

Ziyaretçiler kendi kavrama yetilerince anlarlar.

Yapısalcı yaklaşıma göre **3 temel fikirden bahsedilebilir;**

- Öğrenme kendi kendine nasıl aktif hale gelir?
- Fiziksel, sosyal ve entelektüel ilerleme için müze nasıl dizayn edilmelidir?
- Bilgi öğrencinin hali hazırda belleğindeyse nasıl bir tanımlamaya gidilmelidir?

Tanıdık Bağlantılar

Bu noktada dikkat edilmesi gereken **önceki** bilgilerdir. Öncelikli olan önceki bilgiler, ikincil ise sunulanlardır. Önceki bilgi sunulana eklenir, böylece malzeme yeni anlamlar kazanır.

Yapısalcı müze, bu bağı kurabilmesi için, ziyaretçisine bilinçli bir çabalama olanağı sağlar.

Mekanla Birleşmek

Ziyaretçi mekanla ilk etkileşimi girişte, bölümlerin görünümünü ve atmosferi ile yaşar. Müze mekanının büyüklüğü çoğu zaman ziyaretçiye bir kamu binasına geldiği hissini uyandırır, bu nedenle yapısalcı müzelerde düzenlemenin nasıl olması gerektiği konusu önemlidir. Ziyaretçilerin müzede öğrenme sürecinde ihtiyaç duyduğu noktalar;

- Mekanda rahat hareket edebilme
- Rahatlık sağlayan dinlenme üniteleri
- Koleksiyonun yeterliliği
- Ziyaretçiyi güvende hissettirecek kontrol sistemi.

Uyum Saęlama

Ziyaretçiler kendilerine daha yakın, dolaysız gelen uygulamalara daha kolay uyum saęlarlar, bu çalıřmalara katılmaya daha istekli olurlar.

Ziyaretçilerin korku ve belirsizliklerini yenmek için kapsamlı yönlendirme işaretleri kullanılmaktadır. Böylece kendi yerlerini, dięer birimlerin yerini açıkça bulabilirler. Yapısalcı müzelerde belirgin işaret, harita, renk kodları ile mekan hakkında tüm sorular yanıt bulur.

İçeriksel Ulaşılabilirlik

Entellektüel rahatlık için önceki bilgiyle müzenin kapsamındaki sergiyi birleştirmek gereklidir. Bu nedenle fiziksel düzenleme önem taşımaktadır. Yaklaşım, çok çeşitli ya da deneme yanılma ile değişken olmalıdır.

Aşına Olunan Nedir?

Ziyaretçinin önceki bilgisinin ne kadar olduğu hakkında hiçbir zaman kesin bilgi yoktur. Bu nedenle ziyaretçinin bir ortaklık kurabileceği objelerin koleksiyonda yer alması gereklidir.

Öğrenme Yöntemleri

Önceki eğitim kuramları yön değiştirmiş ve yapısalcı müzecilikte öğrenme yöntemlerinde çeşitlilik esas olmuştur.

- Duyusal yöntemde diorama tekniği ziyaretçiye ulaşılabilirlikte etkilidir. Ses, koku, dokunma, görsel materyal ve metinler duyuları harekete geçirmektedir.
- Çoklu zeka kuramı en az 7 yolla düşünceyi aktif hale getirir. (Dil, müzik, mantıksal matematik, uzamsal, devinduyumsal, kişisel ve insanlar arası kavramsal aşamalar)

Yapısalcı müzecilikte mümkün olduğunca çok yöntem kullanılmaya çalışılır.

Ulařılabilirlik

Biliyoruz ki ziyaretçi fiziksel uygulamaları kullanmayabilir, ulařılabilirlięi arttırmak adına bu nedenle sözsüz anlaşmayı da olanaklı hale getirmek için çoklu yöntemleri kullanmak gerekir.

- Kalıp metinler çok olmamak kaydıyla yeterli açıklayıcılıkta kullanılabilir.
- Ses sistemleri
- Drama ve canlandırmalar, hareketli galeriler
- Geniřletilmek istenen arařtırmalar ve serginin bilimsel arka planını vermek için kaynak kitaplar.

- Olađandıřı Durum Dersleri:

Etkileyici, dramatik eđitsel tasarımlar eđitim kuramları tarihinde yinelenerek gözlemlenmektedir, bu alıřmalar öđrencilerin bilgiye ulaşabilirliđini sađlayarak konuyla ilgili özel ihtiyaları edinmelerini sađlar. Müze kendi işlevi dışında da öđrenme ortamları yaratmalıdır.

- Öğrenme Ortamı-Evrensel Dizayn: Öğrenen ve öğrenme ortamı arasındaki ilişki esastır. Hareketli ve karşılıklı etkileşimle anlaşılabilirlik büyüme sağlar. Evrensel dizayn tarihsel bağlamda nispeten yeni bir akımdır. Bu, daha geniş kitleleri içerisinde barındıran, kaynaştıran bir sergileme yaklaşımıdır.
- Müzelerde Tiyatro ve Drama: Yapısalcı müzelerde koleksiyonla maksimum iletişim potansiyelini sağlamak için drama çalışmaları yer almalıdır.

KAYNAKLAR

Riedler, M. (2012). Learning to be Austrian: A meso-ethnographic museum and national identity analysis, *International Journal of Educational Researchers* 3(2) 31-48.

Roberts, L. (1997). *From knowledge to narrative: Educators and the changing museum*. Washington: Smithsonian Institution Press.

Sandell, R., & Dodd, J. (2001). *Including museums: perspectives on museums, galleries and social inclusion*. Leicester: Research centre for museums and galleries, University of Leicester.

Sandell, R. (2002). Museums and the combating of social inequality: Roles, responsibilities, resistance. In R. Sandell (Ed.), *Museums, society, inequality* (pp. 3–23). London: Routledge.

Schön, D. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. New York: Basic Books.