

# Children's Museums in New Normal through Museological Approaches

Ceren GÜNERÖZ 

Ankara University

## ABSTRACT

Functions such as establishing a connection between the past and the future, democratizing, inclusive and polyphonic spaces emphasized in the new museum definition studied by the International Council of Museums (ICOM) in 2019 have been in existence since 1899; it coincides with the existence philosophies and purposes of children and youth museums, which have made progress in parallel with the developments in education and science and have been divided into different types and increased in number all around the world. These museums, which are opened and work purely for educational purposes are considered as the starting point of the visitor-centered and interactive museum approaches. In this context, although the new definition of museum has not yet been officially approved by ICOM, children's museums have content that will contribute to the new definition of museum with prominent social functions. In the children's museum, which is an interactive example of visitor participation, the choice and control is left to the children; knowledge and personal experience come to the fore; ties are established with personal lives, learning programs are created to ensure communication and cooperation, and entertaining practices that will activate emotions are included. The number and types of these "family-friendly" institutions which offer learning opportunities are also increasing in countries which do not have a long-standing museum tradition. The action taken by children's museums, which stand out with their interaction features, in the face of the COVID 19 pandemic is considered an important indicator for museums in the post-pandemic period, which is defined as the new normal. This study aimed to evaluate the debates on children's museums in line with contemporary museum approaches by describing the scope, diversified goals and purposes of children's museums, and exhibition examples emphasizing current issues, and it defined the works they carried out during and after the COVID 19 pandemic.

**Keywords:** Museum, museum education, children's and youth museum, interactivity, playful museum

Type: Case Report

Article History

Received: 7.02.2021

Accepted: 29.06.2022

Published: 30.06.2022

Corresponding Author:

Ceren GÜNERÖZ



SCREENED BY



Göbeklitepe Archaeological Site /  
Şanlıurfa

## Suggested Citation

Güneröz, C. (2022). Children's museums in new normal through museological approaches. *Journal of International Museum Education*, 4(1), 55-69. <https://doi.org/10.51637/jimuseumed.876138>

## About The Author

**Ceren Güneröz** In 2015, she completed her doctoral thesis on Museum and Cultural Diversity. In 2017, she conducted a research on new generation gulf museums in the United Arab Emirates. Having completed the Başkent University Museum Studies Master's Program in 2021 with a thesis on Jordan Museums, Güneröz continues to work on museum education, new museum approaches and cultural diversity in the museum, and is the director of Ankara Toy Museum and Child Culture Research and Application Center. She continues to be interested in museology, art education, cultural heritage education and museum education. She continues her academic studies on museology, museum education and fine arts Education at Ankara University Faculty of Fine Arts Department of Museology. E-mail: [ckaradeniz@ankara.edu.tr](mailto:ckaradeniz@ankara.edu.tr), <https://orcid.org/0000-0001-5773-8557>



## Müzecilik Yaklaşımlarıyla Yeni Normalde Çocuk Müzeleri

Ceren GÜNERÖZ 

Ankara Üniversitesi

### ÖZ

Uluslararası Müzeler Konseyi (ICOM) tarafından 2019 yılında üzerinde çalışılan yeni müze tanımında vurgulanan geçmiş ve gelecek bağlantısı kurma, demokratikleştirici, kapsayıcı ve çok sesli alanlar olmak gibi işlevler 1899 yılından beri varlığını sürdüren; eğitim biliminde yaşanan gelişmelere paralel ilerlemeler kaydeden ve kendi içinde farklı türlere ayrılarak sayıca çoğalan çocuk ve gençlik müzelerinin var oluş felsefeleri ve amaçlarıyla örtüşmektedir. Tamamen eğitsel amaçlı açılmakta ve çalışmakta olan bu müzeler ziyaretçi merkezli ve etkileşimli müze anlayışının çıkış noktası olarak kabul edilmektedir. Bu bağlamda çocuk müzesi, ICOM tarafından henüz resmi olarak onaylanmasa da toplumsal işlevleri öne çıkan yeni müze tanımına katkı sağlayacak içeriğe sahiptir. Ziyaretçi katılımının öne çıktığı etkileşimli örneği olan çocuk müzesinde seçim ve kontrol çocuklara bırakılmakta; bilgi ve kişisel deneyim ön plana çıkmakta; kişisel yaşantılarla bağ kurulmakta, iletişim ve iş birliğinin sağlanacağı öğrenme programları oluşturulmakta ve duyguları harekete geçirecek eğlenceli uygulamalara yer verilmektedir. Geniş öğrenme olanakları sunan bu "aile dostu" kurumların sayısı ve türleri yıllara dayanan bir müze geleneği olmayan ülkelerde de artış göstermektedir. Etkileşim özellikleriyle öne çıkan çocuk müzelerinin COVID 19 pandemisi karşısında aldıkları aksiyon yeni normal olarak tanımlanan post pandemi sürecinde müzeler açısından önemli bir gösterge olarak kabul edilmektedir. Bu çalışma çocuk müzelerinin kapsamını, çeşitlenen hedef ve amaçlarını ve güncel konulara vurgu yapan sergi örneklerini betimleyerek, çağdaş müzecilik yaklaşımları doğrultusunda çocuk müzelerine yönelik tartışmaları değerlendirmeyi amaçlamış ve COVID 19 pandemisi sürecinde ve sonrasında gerçekleştirdikleri çalışmaları tanımlamıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Müze, müze eğitimi, çocuk ve gençlik müzesi, etkileşim, oyuncu müze

Tür: Olgu Sunumu

Makale Geçmişi

Gönderim: 7.02.2021

Kabul: 29.06.2022

Yayınlanma: 30.06.2022

Sorumlu Yazar:

Ceren GÜNERÖZ



SCREENED BY



Göbeklitepe Arkeolojik Alanı /  
Şanlıurfa

### Önerilen Atf

Güneröz, C. (2022). Müzecilik yaklaşımlarıyla yeni normalde çocuk müzeleri. *Uluslararası Müze Eğitimi Dergisi*, 4(1), 55-69.  
<https://doi.org/10.51637/jimuseumed.876138>

### Yazar Hakkında



**Ceren Güneröz** 2015 yılında Müze ve Kültürel Çeşitlilik konulu doktora tezini tamamladı. 2017'de Birleşik Arap Emirlikleri'nde yeni nesil körfez müzeleri konulu bir araştırma gerçekleştirdi. 2021'de Başkent Üniversitesi Müzecilik Yüksek Lisans Programını Ürdün Müzeleri üzerine yazdığı tez ile tamamlayan Güneröz, müze eğitimi, yeni müzecilik yaklaşımları ve müzede kültürel çeşitlilik konularında çalışmalarına devam etmekte ve Ankara Oyuncak Müzesi ve Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi müdürlüğünü yürütmektedir. Müzecilik, sanat eğitimi, kültürel miras eğitimi, müze eğitimi alanlarına ilgisi sürmektedir. E-mail: [ckaradeniz@ankara.edu.tr](mailto:ckaradeniz@ankara.edu.tr), <https://orcid.org/0000-0001-5773-8557>



## EXTENDED ABSTRACT

Functions such as establishing a past and future connection, being democratizing, inclusive and polyphonic spaces emphasized in the definition of the new museum, which were worked on by the International Council of Museums in 2019 are also very much in line with the existence philosophies and goals of the children's and youth museums which have been in existence since 1899 and has the progress in parallel with the developments in education and science and increase in number by dividing into different types. These museums, which are opened and work purely for educational purposes are considered as the starting point of the visitor-centered and interactive museum understanding.

Unlike traditional museum exhibitions or activities, in the children and youth museums established for experience and learning, the choice and control is left to children; knowledge and personal experience come to the fore; a connection is established with personal lives, learning programs are created to ensure communication and cooperation and fun practices that will stimulate emotions are included. The developments of children and youth museums have enabled all museums around the world to consider children and families as the most important visitor groups since the beginning of the 21st century and to develop appropriate buildings, plans and programs for them. The number and types of these "family-friendly" institutions that offer broad learning opportunities are also on the rise in countries without a museum tradition dating back to years.

The primary common problem in these museums is usually the monetary (financial) problem. Most children's museums are non-profit institutions, whereas setting up a children's museum is an important investment that requires money. Issues such as exhibition investment, technology use and staff employment are priority issues. Another important issue is to attract visitors to the museum, maintaining or even increasing the number of visitors. This is the publicity issue of the museum. Children's and youth museums are physically attractive, colorful surroundings that also serve families. There are also facilities such as a cafeteria, wheelchair and stroller in the museums. It is important to organize exhibitions in a way that attracts children and families of all ages and education levels. Permanent exhibitions require periodic renewal. Temporary exhibitions can be borrowed from other museums or prepared by their own staff.

Apart from these, it can be said that children's and youth museums are among the most affected museums by the COVID-19 epidemic that started in 2020. The number of visitors to children's museums, which prepare touching events and exhibitions, has rapidly decreased in this period when touching is risky and distance needs to be maintained excessively. Many children's museums do not seem to be able to reopen their doors to visitors after the epidemic period, when they were temporarily closed because they were not financially strong and not famous. This study aims to evaluate the discussions on children's museums in line with contemporary museology approaches by describing the scope of children and youth museums, their diversified goals and objectives and examples of exhibitions that emphasize current issues.



## GİRİŞ

Uluslararası Müzeler Konseyi (ICOM) 2019 yılında Kyoto’da müzenin tanımını yeniden ele almış ve müzenin işlevlerini bir kez daha tartışmıştır. Farklı ülkelerin ulusal müzecilik komitelerinin geribildirimleri değerlendirilerek müzenin topluma erişiminin en kestirme yolunun eğitim olduğu vurgulanmıştır. Müzelerin geçmiş ve gelecek hakkında kritik diyaloglar kuracak kurumlar olması gerektiğine yapılan vurgu müzenin çok sesli bir kurum olarak var olması gereğini öne çıkarmıştır. Müzelerin eğitim yöntem ve teknikleri kullanılarak daha demokratikleştirici, kapsayıcı ve katılımlı ortamlara dönüşebileceğine vurgu yapılmıştır. Yeni müze tanımlarının çoğunda vurgulanan geçmiş ve gelecek bağlantısı kurma, demokratikleştirici, kapsayıcı ve çok sesli alanlar olmak gibi işlevler 1899 yılından beri varlığını sürdüren; eğitim biliminde yaşanan gelişmelere paralel ilerlemeler kaydeden ve kendi içinde farklı türlere ayrılarak sayıca çoğalan çocuk müzelerinin (ve gençlik müzeleri, keşif merkezleri, deneyim merkezleri, bilim ve teknoloji merkezleri vb. etkileşimli müze örnekleri) var oluş felsefeleri ve amaçlarıyla örtüşmektedir. Dünyanın ilk çocuk müzesi denemeleri aslen farklı içeriklerdeki müzeler bünyesinde keşif odaları ve deneyim üniteleri oluşturularak başlamıştır. Amerika Birleşik Devletleri’nde 1901’de Smithsonian Enstitüsü’nde bir keşif odası oluşturularak başlayan bu yeni müzecilik yaklaşımı öncelikli çocuklara farklı disiplinleri deneme yoluyla öğrenebilecekleri, müze nesnelere odağına ek olarak dokunmaya, sorgulamaya ve keşfetmeye dayanan sergiler hazırlamayı misyon haline getirmiştir.

Çocuk ve gençlik müzeleri tamamen eğitsel amaçlı açılmakta ve çalışmaktadır (Hooper-Greenhill, 1996). Onur (2014), “Çocuk müzesi” (Children’s Museum), “eğitim müzesi (Museum of Education) ve “çocukluk müzesi” (Museum of Childhood) türlerinin de eğitim amaçlı kurulduklarını vurgulamaktadır. Haas (2007), 21. yüzyılın başlarında artık dünyadaki bütün müzelerin çocukları ve aileleri en önemli ziyaretçi grupları olarak gördüklerini, buna uygun binalar, planlar ve programlar yaptıklarını belirtmektedir. 1899’da ABD’de Brooklyn Çocuk Müzesi ve 1913’te eğitim gönüllüleri tarafından kurulan Boston Çocuk Müzesi gibi ilkler uygulamalı eğitim etkinlikleri ile tanınan örneklerdir. Her iki müze de koleksiyonlarından seçilen nesnelere ve numunelerle ilkin müze çantaları ve geçici sergiler çatısı altında kendilerine farklı platformlarda yer bulmuş; 1900’lerin henüz başlarında çocuk merkezli keşif kurumları olarak kabul görmüşlerdir (Anderson vd., 2001:133; Anderson, 2010:214).

1920’den itibaren ABD’de çocuk müzelerinin sayısı hızla artmıştır. Boston Çocuk Müzesi’nin ardından 1925’te Indianapolis Çocuk Müzesi’nin açılmasıyla birlikte çocuk müzeleri, ABD’nin gözde eğitim ve eğlence merkezleri haline gelmişlerdir. Bu sürecin ardından çok sayıda müze ismine “keşif” sözcüğünü eklemiştir (Mayfield, 2005). Çocuk Müzeleri için ABD’deki ikinci gelişim dönemi 1960’lardır. Bu dönemde Piaget’in çocukların düşünce biçimlerini ilk kez ciddi biçimde araştırması çocuk müzelerini çocuk gelişimi açısından önemli kılmıştır. Boston Çocuk Müzesi müdürü Michael Spock’un 1961’de müzede “İçeride ne var?” isimli dokun-yap etkinliklerini içeren etkileşimli sergiyi ve eğitim atölyelerini hazırlaması ve müzede bebekler için oyun odası planlaması damga vuran gelişmelerdir (Cleaver, 1988, 1992). Spock, müzede ilk olarak konularını gündelik hayat, biyoloji, arkeoloji, bilim ve teknolojiden alan sergiler hazırlamıştır. Spock’un çalışmaları günümüz çocuk müzelerinin, “bir nesneden çok, bir insan için müze oluşturmak” şeklindeki ilkesine temel oluşturmuştur. Müze 1915’ten itibaren çocuk ve gençler için etkileşimli etkinlikler tasarlamaya başlamıştır. 1917’de Pazartesi dersleri adı altında çocuklar için tematik dersler hazırlamış; 1930’da müze dışı öğrenme kulüplerini hayata geçirmiş, 1940’ta çocuk bakım evini açmış ve 1964’te ise müze bavu uygulamalarını başlatmıştır. Müze, Matchbox Kutuları adı altında öğretmen ve öğrenciler için materyal ve etkinlik setleri hazırlamıştır. Bu setler müze koleksiyonu temelli eğitim setleri olarak planlanmıştır. Setler okullara ödünç verilmiş ve öğretim programları doğrultusunda kullanılmıştır. Müzeye, 1966’da “Japon Çay Evi”nin müzeye yerleştirilmesi, 1970’te “Büyükanne ve Büyükbabanın Evi” isimli tarih temalı serginin yerleştirilmesi, 1976’da “Ya Yapamamaydım?” isimli serginin tasarlanması müze açısından önemli etkinliklerdir. Müze 1984’te “Son: Ölüm ve Kayıp Üzerine Bir Sergi” isimli sergiyi tasarlamıştır. Bu sergi, ABD’de ölüm üzerine açılan ilk çocuk müzesi sergisidir.



Sergiyle ölüm olgusunun kuşaklararası kavranması ve tartışılması sağlanmıştır. Müze tarafından 1986'de müzenin bulunduğu Boston'un da özelliğinin bir yansıması olarak kültürel çeşitlilik bildirgesi yayımlanmıştır. Bu bildirgeyle birlikte müzede farklı etnik köken, yaş, cinsiyet, ilgi alanına mensup personel istihdam edilmiştir. Bu çalışmanın devamı olarak 1991'de Çokkültürlü Kutlamalar Serisi basılmış, müzenin kültürel çeşitlilik temasını çalışmak için nasıl kullanılabilceğine ilişkin etkinlikler okullarla ve kütüphanelerle paylaşılmıştır. 1996'da açılan Çocuk Sahnesi (KidStage), çocukların sahnede canlı performanslar sergileyerek öğrenmelerini pekiştirecek oyunlar ve etkinlikler düzenlenen yeni bir birim olmuştur. 1997'de müze The Harcourt isimli öğretmen bilgi merkezini ziyarete açarak, koleksiyon temelli öğrenme amacıyla hazırlanan etkinliklerde kullanılacak bilgi ve materyali öğretmenlere sağlamıştır. 1999'da Müzede sanat stüdyosu açılmış, 2001'de ergen ve gençlerden oluşan, toplum temsilcileri grubu kurulmuş ve topluma hizmet programları başlatılmıştır. 2007'de müze, enerji verimliliği ve Yaratıcı Çevre Tasarımı Sertifikası almaya hak kazanmıştır. 2012'de ise, ilkökul sonrası çevrim içi öğretim programı hazırlanmıştır.

Boston Çocuk Müzesi'nin en çok ilgi gören sergilerinden biri 'Siyah Boston (Boston Black) olmuştur. Bu sergi bölümünde Boston'da yaşayan siyahi vatandaşların geçmişi, kültürel çeşitlilikleri ve Boston için ifade ettikleri üzerine çok sayıda alt bölüm oluşturulmuştur. Sergide, Geleneksel Afro Karayip kutlamaları için oluşturulmuş bir karnaval alanı halen ziyaret edilebilir. Bu sergi özünde ırk, etnik köken, kimlik ve topluluk hakkında hazırlanmış bir açık diyalog olarak kabul edilmektedir. Bununla birlikte müze tarafından 2010'da ABD'de hızla artan çocuk obezitesi ile mücadele etmek üzere müze, Go Kids isimli bir proje başlatılmış; obezite ve sağlıklı beslenme konulu bir de sergi açmıştır (Kuross & Folta, 2010). Müze etkinlik çeşitliliği ve içerik zenginliğiyle alternatif müze tanımını karşılayan bir müzecilik felsefesine sahip olduğunu göstermektedir (Tablo 1.). Müze 2020 Mart ayıyla birlikte etkisini gösteren pandemi sürecinde Youtube kanalını etkin biçimde kullanarak çocuklar ve aileler için evde yapılabilecek etkinlik örnekleri paylaşmıştır.

Tablo 1.

*Boston çocuk müzesi etkinlikleri ve 2019 müze tanımı önerisi*

Demokratikleştirici	Sanat Stüdyosu Çalışmaları
Diyalog kurmayı sağlayan	Ya Yapamayıydım? Sergisi
Kapsayıcı ve çok sesli	Siyah Boston (Boston Black)
Katılımcı ve şeffaf	Çocuk Sahnesi (Kids Stage)
Eşitlik ve iyiliğe katkı	Go Kids Projesi
Toplama, muhafaza etme	Boston Çocuk Müzesi Koleksiyonu

ABD'deki çocuk müzelerinin sayılarının hızla arttığı üçüncü gelişim dönemi 1980'lerdir. Mayfield'a (2005), 1975'e kadar ABD'deki çocuk müzesi sayısının 38 olduğunu ifade etmektedir. Bu sayı 1976'dan 1990'a kadar 80'e ulaşmıştır. Uluslararası Çocuk Müzeleri Birliği'nin 2009'daki yıllık raporunda birliğe üye olan müzelerin 31 milyondan fazla çocuk ve yetişkin tarafından ziyaret edildikleri belirtilmiştir (Din, 1999). Farklı ülkelerinde sayıları 800'ü aşan çocuk merkezli müzelerin en önemli ortak özellikleri bu müzelerin ilk olarak çocukların dokunup kurcalayabilecekleri nesnelere oluşan sergiler tasarlamalarıdır. Bu sergiler konularını gündelik hayat, biyoloji, arkeoloji, bilim ve teknoloji gibi konulardan alır. İzleyicilerine orijinal nesnelere sundukları gibi, kopya malzemelere de erişmelerine olanaklar sağlarlar. Bu müzeler, bir nesneden çok, bir insan için müze oluşturmak misyonuna ayak uydurmuşlardır.

Norris (2009) tarafından ABD'de gerçekleştirilen ve 242 çocuk müzesinin görevlerini kapsayan bir araştırmada, Brooklyn ve Boston Çocuk Müzeleri'nin izinden giden müze örneklerinin amaçlarının çocuklar için güvenli ve kolay ulaşılır bir ortamda onlara görme, işitme, dokunma, yapma, keşfetme, yaratma, hayal etme ve çevreyle etkileşime girme olanakları sağlamak olduğu vurgulanmaktadır. Dimichino'ya (2004) göre ise, bu müzelerin en önemli özelliği kavramları somut biçimde sunmaları, nesne



temelli öğrenme etkinlikleri hazırlamaları ve dokunmalı (hands-on) etkinliklere yer vermeleridir. Hazırladıkları dokunmalı etkinlikleriyle bu müzeler aileleri aynı çatı altına alan kuşaklararası etkileşim merkezleri olarak ön plana çıkarlar. Çoğu çocuk müzesi anne ve babalık becerileri kazandıran, aileler için çocuk gelişimi konusunda önemli katkılar sağlayan danışma ve iyileştirme merkezi görünümündedir (Bingmann, Grove, Johnson, 2009). Anderson vd. (2010), Benjamin vd. (2010) ve Mayfield (2005) ise, çocuk müzelerinin çocuklar, gençler ve yetişkinler için zamanı aşan, farklı, gürültülü, kalabalık, heyecan verici ve dört duvarla sınırlanılmayan bir müze ortamı yaratmak amacıyla kurulduklarını; çocuğa yaşamda yardımcı olmak ve toplumun farklı kesimlerinden çok sayıda çocuğa ulaşmak amacıyla sergi ve etkinlikler geliştirdiğini vurgulamaktadır.

Çocuk müzeleri toplumsal işlevlerini geliştirecek örnek uygulamalara imza atmaktadır. Bu uygulamalar arasında çocuk ve gençlere terapötik açıdan destek sağlamak da yer almaktadır. ABD'deki Cityworks Çocuk Hastanesi Iowa Çocuk Müzesi ile iş birliği geliştirerek çocuk sağlığı ve çocuk ruh sağlığı temalı bir sergiyi hastanede ziyarete açmıştır. Sergi kapsamında temel sağlık ya da ilk yardım bilgilerini dokun – yap etkinlikleriyle çocuklara iletmek amaçlanmıştır. Çocuklar acil bir arama yapmak için ambulansa tırmanabilmekte, acil servis numarasını aradıklarında nasıl bir süreç izlendiğini öğrenmekte, fiziksel ve ruhsal terapi süreçlerini bir uzman eşliğinde deneyimlemektedir. Sergi içinde oluşturulan pediatri bölümünün nasıl işlediğini, burada çalışan uzmanların görev ve sorumluluklarının neler olduğunu, görüntüleme bölümünün nasıl çalıştığını alan uzmanları eşliğinde katıldıkları eğitim etkinlikleriyle öğrenebilmektedir. Çocuk sağlığı uzmanlarının tüm bölümlerdeki hastalara nasıl yardımcı olduklarını sürece dâhil olarak gözlemleyen çocuklar hastanenin işleyişi hakkında ayrıntılı bilgi sahibi olabilmektedir. Nepal'in baş kenti Katmandu'da kurulan Nepal Çocuk Sanatları Müzesi, çocukların ellerini yıkama alışkanlıkları kazanacakları bir hijyen projesini başlatarak çocuk edebiyatı yapıtlarını da bu sürece dahil ederek dikkat çekmiştir. Çocuk ve gençlik müzelerinin terapötik etkilerine örnek oluşturabilecek müzelerden biri de Yunanistan'daki Hellen Çocuk Müzesi'dir. Müze toplumsal bir destek merkezi olarak da işlev görmeyi amaçlamaktadır. Kalessopoulou (2002), müzenin içinde yer aldığı topluluğun yaşamıyla bütünleşmek için duvarlarının dışına çıkan programlar yaptığını, bu programlar için genellikle farklı kurum ve kuruluşlarla iş birliği kurduğunu belirtmektedir. 1987'de kurulan müzenin eğitim programları; çocukları ve ailelerini müzeyle, Yunanistan'ın doğal ve tarihi mirasıyla tanıştırmak, müze ziyaretini hatırlanacak bir deneyim haline getirmek, çocukların bireysel ve toplumsal becerilerini geliştirmek, benzer ortamlarda gözlem yapabilmelerini sağlamak amacını taşımaktadır.

Viyana'nın ünlü çocuk müzesi ZOOM, sanat ile daha çok ilgilenmekte ve sanatçı ile çocuk arasında etkileşim yaratan bir ortam sağlamaktadır. Sanatçılar ve bilim insanları müze tarafından sunulan programları geliştirmek amacıyla birlikte çalışırlar. Müzede Etkileşimli sergi alanları stüdyo, laboratuvar ve okyanus bölümü olarak üç bölüm bulunur. Zoom stüdyo çocukların ve gençlerin reklam ve tanıtım filmi çekebildikleri, çeşitli çevrim içi ortamlarda filmleri ve tanıtımları paylaşabildikleri bir sergi platformudur ve çocuklarla müze nesnesi arasında ilişki kurmaktadır. Rusya'da kurulan çok sayıda çocuk müzesinin ise edebiyat ve sanat ağırlıklı sergi ve etkinlikler düzenlemektedir. Bu müzeler Rus kültürünü, yaşam biçimini, sanatını ve ulusal değerlerini çocuklara kazandırmak amacındadır. Hawaii Çocuk Müzesi'nde açılan "Hawaii Gökkuşuğu" sergisi Hawaii'de yaşamayı özel kılan şeyleri insanların öğrenmesini sağlamıştır. Geleneksel yaşam biçimlerinin hâkim olduğu günlerden modern Hawaii'nin kurulmasına kadar geçen sürede ülkede yaşananların öğrenileceği ve keşfedileceği bir sergi kurgulanmıştır. Meksika'daki Sol Del Nino Çocuk Müzesi de bilim, teknoloji, çevre konularında çalışmalar gerçekleştirmek, katılımcı, sorgulayıcı çocuk ve gençler yetiştirmek amacıyla etkileşimli sergiler açmaktadır. Müze sergileri Sürdürülebilir Ev, Geri Dönüşüm Atölyesi, Sera, Yaşam – Doğa, Sihirli Bilim, Sanat Atölyesi, Kare M ve Hemşirelik'tir. "Sürdürülebilir Ev" sergi alanında, ziyaretçiler, sera ve geri dönüşüm atölyelerinde bireysel ve grup çalışmalarında bulunur. Bu sergide yapılan çalışmalar ziyaretçilerin doğal ortamda deneysel yaşantılar sunmasına yardımcı olur. Alanın içerisinde güneş enerjisi, sera, güneş teleskopu ve rüzgâr tribünü alt sergileri yer alır. Amman'daki Ürdün Çocuk Müzesi'nde de benzer bir sergi grubu yer



almaktadır: Hayal Bahçesi, Akvaryum, Arkeolojik Kazı Alanı, Yıldızlar ve Uzay, İnsan Vücudu, Şehir Manzarası ve Popüler Sanat...

Filipinlerin ilk etkileşimli çocuk müzesi olarak 1994'te açılan Museo Pambata da yıllar içinde bir gezici kütüphane (1995), öykü anlatma kulübü (1999), okuma merkezi (2002), çocuk bakım ve koruma merkezi (2003), sigara konusunda "Akıllı Ol, Sakın Başlama!" adlı gezici bir sergi (2000), yağmur ormanları isimli gezici sergisi (2000), çocuk hakları programı (2002), çocuk sanatları festivali (2003), "Engelleri Kırma-Barişi Kurmak-Ülkeyi Sevmek" başlıklı atölye çalışması (2000) vb. gibi çalışmalar düzenlemiştir. Müzenin amacı, okullaşma oranının düşük olduğu Filipinler'de eğitim programlarıyla okul öğrenmesini desteklemek ve dokun-yap sergileriyle ülkenin her yerinden özellikle dezavantajlı çocuklara ulaşmak, onlara alternatif bir eğitim sağlamak, çocuk refahını artırmak, çocuk haklarını geliştirmektir (Museo Pambata, 2021).

Houston Çocuk Müzesi topluma hizmet programlarıyla öne çıkan örneklerden biridir. Bu programlarda 2019 yılında 1,3 milyon ziyaretçiye, 1,060 paydaşa ve 430 müze dışı uygulama noktasına ulaştığını vurgulayan müze, "Açık Kapılar" programıyla ailelerin müzeye ulaşımını sağlanarak, müze içerisinde çeşitli konulardaki etkinliklere katılmaları sağlanmıştır. Müze pandemi sürecinde kapalı kaldığı dönemde bu programı çevrim içi yayın platformlarına aktararak sürdürmüştür. Bu programlardan bir diğeri "Aileyle Matematik Maceraları"dır. Bu programda ilkokul yaş grubundaki çocuklar ve aileleri için matematik temalı dokun-yap etkinlikleri gerçekleştirilmektedir. Müzede dezavantajlı çocukların gelişim dönemlerine uygun kitaplara ulaşabilmeleri için oluşturulmuş özel bir program daha bulunmaktadır. Program ana babaların (0-3 yaş, 3-5 yaş, 6-7 yaş ve 8 yaş için) İngilizce, İspanyolca, Çince, Urdu dili ve Arapça gibi dillerde kitaplara ulaşmasını sağlamaktadır (Houston Children's Museum, 2021).

Çocuk ve gençlik müzelerinin sosyal sorumluluk ve toplumsal işlevler bağlamında gerçekleştirdikleri çalışmaların çeşitlilikleri artmaktadır. Seattle Çocuk Müzesi'nin özellikle ev teması ve evsiz insanlar hakkında geliştirdiği *Barınak* isimli projesi okul eğitimini destekleyecek bir program niteliğindedir. *Oyun Pasaportu* isimli programda altı kişiden kalabalık ailelerin Saint Paul Halk Kütüphanesi'nin herhangi bir şubesine parasız giriş hakkını aynı zamanda Minnesota Çocuk Müzesi'ne geçiş için de kullanması mümkün olmuştur. Bununla birlikte 2020 yılında ABD'de ırkçılıkla mücadele bağlamında gündeme gelen "*Black Lives Matter*" (Siyahilerin Yaşamların Değerlidir) hareketini desteklemek amacıyla Pandemi süreci sonrasında çeşitlilik ve içerme temalı çocuk edebiyatı yapıtlarını bir proje kapsamında müze web sayfasında dijital platformda çocuk ve gençlerle buluşturmuştur. Bazı çocuk müzeleri ailelerin evde kullanabileceği okul müfredatıyla bağlantılı basılı ürünler çıkarmakta, bazıları çocuklara kütüphane hizmeti vermekte, bilim deneyleri gibi evde yapılabilecek etkinlikler için malzemeler sağlamakta, hatta bazı müzeler okul etkinlikleri için kendi uzmanlarını ödünç vermektedir (Henderson & Atencio, 2007).

### Çocuk Odaklı Oyuncu Bir Müze için Kurallar

Brooklyn Çocuk Müzesi'nden beri etkileşimi öne çıkaran çocuk müzelerinin müzecilik süreçlerinde izleyiciyle bir araya gelirken kullandığı ilk yöntem oyundur. Müzelerin izleyici odaklı yaklaşımlara özellikle müze eğitimi süreçlerinde oyunu ve canlandırmayı öne çıkararak çocuk ve gençlerde kalıcı öğrenme sağlayabilecekleri bilinmektedir.

Manchester Üniversitesi'ne bağlı Manchester Müzesi, bir müzenin çocuk odaklı bir ortama dönüşebilmesi için oyunu temel alan bir yapıda olması gerektiğini savunmaktadır. Bu nedenle 2015 yılında "Mutlu Müze" başlıklı bir projenin parçası olarak müze deneyimini çocuk ve gençler açısından daha eğlenceli ve deneye dayalı hale getirmeyi amaçlamış ve bu doğrultuda "Oyuncu Bir Müze Olmak için Kurallar" isimli bir el kitabı yayımlamıştır. Bu kitap, oyun deneyimleriyle birlikte müzeleri çocuklar, gençler ve aileler için daha misafirperver ve erişilebilir ortamlar olmaları konusunda destekleyebilen eğlenceli ve erişilebilir bir yayındır. İlk projede müze ziyaretçi ekibini oyun ve yansıma teknikleri konusundaki anlayışlarını



geliştirmek için eğitmiştir. İkinci projede ise müze, oynaklık deneylerinin öğrenme ve deneyimlerini yakalamak için eğlenceli ve erişilebilir el kitabını oluşturmuştur. Kitap, kamusal, kültürel alanımızda oyunu kutlamakta ve teşvik etmekte; oyuna yönelik müze ve galeri yaklaşımlarını değiştirmek veya iyileştirmek için bazı anahtar fikirler belirlemekte ve müzelerle paylaşmaktadır.

Müze proje süresince deneyim ve gözlemlerinden hareketle oyun temelli eğlenceli bir müzenin şu dört temel kurala bağlı kalması gerektiği sonucuna varmaktadır:

1. Oyuna uygun bir fiziki altyapıya sahip olmak.
2. Oyuna değer verdiğini felsefesinde ve amaçlarında vurgulamak.
3. Oyuna dayalı etkinlikler hazırlamak ve sunmak.
4. Oyunlar arasındaki farklılık ve çeşitliliklere saygı duymak.
5. Ziyaretçi oyunu istediği gibi kurgulayabilmelidir.
6. Müzenin atmosferi oyunun türüne göre değiştirilebilmelidir.
7. Oyuncu bir müze olmak isteyen kurum bu konudaki yaklaşımını yazılı olarak beyan etmelidir.

Müze uzmanları ve tüm müze çalışanları ziyaretçilerin tutumlarını, müze içindeki davranış ve yönelimlerini profesyonelce gözlemlemeli oyunun dâhil edilebileceği sergi ve etkinlik alanlarını belirlemelidir. Güvenlik ve konfor koşulları sağlandıktan sonra müzede oyuna dayalı deneyim olanakları gözden geçirilerek oluşturulabilir. Oyuna uygun bir ortamın oluşturulabilmesi için müze çalışanlarının güvenliği sağlandıktan sonra daha rahat bir tavır sergilemeleri ve izleyicilere bu konuda daha güler yüzlü davranmaları süreci rahatlatacaktır. Müze uzmanlarının müze galerilerindeki oyun ve eğlence potansiyeline tekrar dikkatle bakmaları ve sergileri bu açıdan yeniden değerlendirmeleri kaçınılmazdır. Bunu sağlayabilmek daha küçük bir adım ile başlayarak herhangi bir serginin bir bölümüne basit kurulumlarla oyun seçenekleri yerleştirilebilir (Shaffer, 2015: 26; Manchester Museum, 2021).

Doğa tarihi numunelerinin bulunduğu bir müze galerisine büyük bir kutu yerleştirip çocukların bir sürüngen gibi bu kutuya girmeleri ya da bir yırtıcı gibi kutu içinde yankılanan bir ses çıkarmaları eğlenceli bir başlangıç olacaktır. Öte yandan yine bir doğa tarihi müzesinde çocuklara bir hayvan yumurtası verip bunun ne kadar hassas bir nesne olduğunu anlatarak dikkatlice yumurtayı elden ele geçirerek taşımalarını istemek de dikkat çekici ve eğlenceli bir oyunu başlatacaktır. Galerilerde çocuk ve gençlerin yoğun olduğu saatlerde oyun araları vermek ve birlikte sergiyle ilgili oyunlar oynamak da baka bir seçenektir. Müze turlarının bitiminde çocuklara bu galeride nasıl bir oyun oynamak istedikleri sorularak onlardan geri bildirim almak ya da galeride neyi nasıl değiştirmek isteyecekleri sorularak da oyun dostu bir müze oluşturulabilir (Lester et al, 2014). Manchester Müzesi tarafından başlatılan bu çalışma Çocuk Müzeleri Birliği (ACM), Hands-on Europe ve Çocuklar Müzede (Kids in the Museum) gibi sivil toplum kuruluşlarının oyun temelli müze deneyimleri konusundaki projelerini ve ortak çalışmalarını da zenginleştirmiştir (Rules for a Playful Museum, 2015; 2021).

Çocuk müzelerinde oyun odaklı yaklaşımı öne çıkaran örneklerden biri Atina'daki Duygular Müzesi (Athens Emotions Museum) çocukları ve gençleri duygusal dünyalarını keşfetmeye, kendileri ve diğerleri hakkında daha fazla bilgi edinmeye teşvik etmek için etkileşimli sergiler, oyun ve masallar kullanan bir öğrenme alanıdır. Müze, çocukların duygusal gelişimi ve sosyalleşmesi ile ilgili konularda yetişkinleri, ebeveynleri ve öğretmenleri de duyarlı hale getirmeyi amaç edinmiştir. Çocuk ve gençlerin duygusal gelişimlerini desteklemeyi amaçlayan müze şu alt amaçlarla hareket etmektedir:

- Oyun yoluyla çocukların ve gençlerin kendilerini tanımlarına yardımcı olan etkileşimli sergiler oluşturmak.
- Müze eğitimcileri yardımıyla okul gruplarına yönelik sergilere hayat vermek.
- Oyun yoluyla çocuklar ve yetişkinler arasında öz bilgi ve iletişimi teşvik eden etkinlikler ve atölyeler geliştirmek.





- Çocuklar için yıllık çalıştaylar düzenlemek.
- Yetişkinler için çocuk gelişimi temalı seminerler düzenlemek.
- Müzenin hedef kitlesi öncelikle 5-15 yaş grubu arasındaki çocuk ve gençlerdir. Çocukların beraberlerindeki ebeveynleri ve çocukların duygusal gelişimi konusunda araştırma ve uygulamalar yapan alan uzmanları da müze etkinliklerine katılım sağlamaktadır.

Duygular Müzesi, münferit ziyaretçilerin müzede en fazla 2 saat kalmasının ve oynamasının faydalı olacağını önermektedir. Okul ziyaretleri çocuklar için yararı en üst düzeye çıkaracak şekilde tasarlanmıştır. Bu nedenle grubun yaşına bağlı olarak 60 ila 90 dakika sürmesi önerilmektedir. Müze, 2006-2009 yılları arasında "İçimdeki Hazineler", 2009-2013 yılları arasında "Ben Kimim: Yeterlikler, Zorluklar, İhtiyaçlar, Duygular, Hayaller ve İstekler?" ve 2017 - 2020 yılları arasında "Korkunun Sarayı" isimli etkileşimli bir sergi açmıştır. Sergilerin tamamı Belçika'daki Çocuk Müzesi iş birliğiyle hazırlanmıştır. Müze "Korkunun Sarayı" isimli serginin konusunun neden öfke olarak seçildiğini şöyle açıklamaktadır: "Öfke, tüm insan ilişkilerini zorlaştıran bir duygu olduğu gibi, aynı zamanda kişisel arzularımız hakkında bize yararlı mesajlar da vermektedir. Öfke, felaketten yaratıcılığa kadar sonuçları olabilen güçlü bir duygudur. Öfkeye ihtiyaç duyulduğu zamanlarda bu duyguyla yüzleşmek, bu duyguyu kabul etmek ve tanımak için kendimizi eğitmek çok önemlidir, böylece öfkeyi gelişimimizi destekleyen yaratıcı bir güce dönüştürebiliriz. Bu serginin amacı çocuklara, gençlere ve yetişkinlere öfke duygularıyla yüzleşmek, bu duyguyu keşfetmek ve öfke hakkında daha fazla bilgi edinmek için uygun bir çevre oluşturmaktır. Sergiyi oluşturan etkileşimli öğrenme alanlarında; Öfkeyi eylemlerden ayırmanın yollarını keşfetmeye dayalı etkinlikler hazırlanmaktadır. Serginin kahramanları aracılığıyla çeşitli rollere girilmekte ve öfkeye karşı çeşitli tepkiler denenmektedir. Öfkenin neden olabileceği sonuçlar anlatılmaktadır. Hayatın normal bir parçası olarak farklı çatışmalarla yüzleşmenin yollarını aranmaktadır. Kendini ifade etmenin ve yaratıcı olmanın insana yardımcı olduğu keşfedilmektedir. Öfkenin panzehirleri araştırılmaktadır. Öfkenin insana gönderdiği mesajları daha iyi dinleyebilmenin yolları aranmaktadır. Oynarken empati kullanarak başkalarının duygularını anlamak için farklı roller denenmektedir. Etkinlikler oyun eşliğinde gerçekleştirilmektedir. Müze ana sergi teması çerçevesinde geçici, gezici ve kiralık sergiler de hazırlanmaktadır. Bunlar arasında "Merhaba Bay Korku" isimli sergi öne çıkmaktadır. Serginin amacı 5-12 yaş aralığındaki çocuk ve gençlere insanın korkularının neler olduğunu, korkunun nedenlerini ve korkuyla baş etme yöntemlerini etkileşimli sergi unsurları, oyun ve hikâye anlatıcılığı eşliğinde aktarmaktır. Sergi 16 farklı bölümden oluşmuştur: Kim neden korkuyor?, Korku nerede saklanıyor?, Evde korku mu yoksa evde güvenlik mi?, Seslerdeki korku, Korku metre, Bay Terör, Korkuyorum demenin farklı yolları, Hayvanların korkutan özellikleri, Korkutan sesler, Merdivenler, Korku ölçer, Korku Kulesindeki Hapishane, Rahatlatan nesnelere, Korkularla oyun (Bilinmeyen korkusu, Farklı olandan korkmak, Acı korkusu, Koruyan korkular, Eğlenceli korkular, Karanlık korkusu, Kabus korkusu, Gölgelerden korkmak), Korkunun küçük ve büyük sırları ve Peri Masalları Dünyası (Emotions Museum, 2021).

### Çocuk Müzelerinde Eğitim Programları

Weier (2000), çocuk müzelerinde eğitim programlarını tasarlanmanın bu müzelerin sürdürülebilirliği açısından önemli olduğunu vurgulamış ve bu bağlamda bu müzelerde program tasarlarken öncelikle müzenin programlanması, iletişimin planlanması ve müze içinde eğitim süreçlerinde kullanılacak tur yönergelerinin hazırlanması gerektiğini belirtmektedir. Müze koleksiyonlarının eğitim amacıyla etkin biçimde kullanımı olarak kısaca tanımlanabilecek müze eğitimi, çocuk müzelerinin birincil işlevidir. Çocuk müzeleri Weier (2000)'e göre eğitim programlarını aşağıdaki şekilde planlarlar:

#### *Müzenin Programlanması:*

- Toplum için yaygın eğitim programları hazırlanır.
- Temalar ve sergiler konusunda eğitilmiş müze personeli ve eğitim uzmanları ziyaretçilerle sürekli iletişim halindedir.



- Yetişkinlerin müzedeki rolleri müze tarafından açık biçimde tanımlanmıştır.

#### *Okullar ve Aileler Tarafından Programlama:*

- Bir müze etkinliği ya da ziyareti planlarken öğretmenler ya da aileler müze program servisiyle iletişim ve iş birliği içinde çalışırlar.
- Çocuklar için müze ziyareti planlanırken müze öncesi ve müze sonrası etkinlikler müzeyle iş birliği içinde geliştirilir ve uygulanır.
- Okul ziyaretlerinde etkinlikler okul programları, müfredat ve kazanımlarla ilişkilendirilir.
- Bazı etkinlikler ebeveyn eşliğinde gerçekleştirilir.
- Ziyaretin teması ve içeriğine göre uygun etkinlik süreleri belirlenir.
- Etkinliklerin sürdürülebilirliğinin sağlanabilmesi için diğer müze sergileri ve etkinlikleri ile ilişkilendirilmesi sağlanır.

#### *Tur Yönergeleri:*

- Müzede gerçekleştirilecek olan tur hakkında gruplara müzeye girer girmez bilgi verilir.
- Müze uzmanı (rehber, eğitimci vb.) çocukların ilgi ve öğrenme motivasyonunu göz önünde bulundurarak tura yönlendirir.
- Müze uzmanı (rehber, eğitimci vb.) ziyaret boyunca çocuklarla uyum içinde çalışır ve uygun bir iletişim dili geliştirir.
- Tura katılacak grubun küçük bir grup olmasına ve çocukların yaşlarının birbirine yakın olmasına dikkat edilir.
- Sergilerin yakınlarında bu sergiler hakkında değerlendirme ve tartışmaların yapılabileceği bir serbest etkinlik alanı tasarlanmıştır ve bu alanlar tema ve içerikle ilişkilendirilmiştir.
- Müze uzmanı, tura katılan tüm katılımcıların turun ve etkinliğin bir parçası olduğundan emin olur.
- Tur süresince keşfe ve deneye dayalı etkinlikler planlanır ve tüm müze uzmanları tarafından uygulanır.
- Turun çeşitli bölümleri katılım, tartışma, yansıtma ve çocuk temelli etkinliklere ayrılmıştır.
- Müze uzmanı çocukların kolaylıkla anlayabileceği ifadeler kullanır ve teknik terimlere gerekli yerlerde yer verir.
- Müze uzmanı bireysel sergilerde harcanan süreyi belirlemek için çocuklardan geribildirim alır.
- Turlar 45 dakikadan uzun planlanmaz (Daha küçük yaş grubundaki çocuklar için daha kısa süreli turlar planlanır).
- Müze uzmanı tur boyunca zamanı kontrol eder.
- Tur Kaynakları ve Stratejiler planlanır.
- Dokunulabilir malzemeler eğitimlerde mutlaka kullanılır.
- Sergi için uygun ve dokunmaya olanak sağlayan donanımlar geliştirilir.
- Sözlü olmayan iletişim araçları müze içine yerleştirilir.
- Oyunlar müze eğitiminin ayrılmaz parçasıdır.
- Hikâye anlatıcılığı etkin biçimde kullanılır.
- Görsel düşünme stratejileri planlanır.

Müze eğitimi çocuk müzelerinin ulaşılabilir ve görünür hale gelebilmeleri için kullanılan en etkili yöntemdir. Bu müzelerin hizmet ve uygulamaları ABD’de Çocuk Müzeleri Birliği (ACM) ve Avrupa’da Hands-on Europe kuruluşları aracılığıyla kontrol edilmektedir. Çocuk ve gençlik müzelerinin sayı, içerik ve işlevlerindeki artış Avrupa Müze Akademisi Ödüllerine de yansımış; Akademi “Yılın Çocuk Müzesi” ödülünü başlatmıştır. Hands On Europe, Avrupa’daki Çocuk ve Gençlik Müzeleri ile çocuklara yönelik koleksiyonları olan ve 0-14 yaş grubunu öncelikli hedef kitlesi olarak belirleyen farklı türlerdeki müzeleri aynı çatı altında toplayan bir kuruluştur ve iki yılda bir yeni bir temayla çocuk müzeleri konferansları



düzenlemektedir. Hands-on Europe öncülüğünde ilan edilen bu ödülün ilki 2012 yılında Hommanda'daki Tropenmuseum Junior'a verilmiştir. Jüriye göre, Tropenmuseum Junior, programlarının tasarımındaki yüksek yaratıcılık ve etkinliği nedeniyle diğer adayları aşmıştır. Müzenin çalışma yöntemi yıllardır, ziyaretçiyi serginin bir parçası haline getirmek; ziyaretlerini keyifli ve ödüllendirici bir deneyim haline getirmek ve böylece dünya çapında birçok müze ve müze profesyoneli tarafından takip edilecek bir model oluşturmak olmuştur (Hands-on Europe, 2021).

2013 yılında ödülü ABD Philadelphia'daki Please Touch Çocuk Müzesi almıştır. Bu müze, oyun yoluyla öğrenme fırsatları yaratarak çocukların hayatlarını zenginleştirme misyonu ile Montessori eğitimcisi Portia Sperr tarafından kurulmuştur. Müze, Philadelphia bölgesinin sanat ve kültür topluluğunun bir parçası olarak, tiyatro eğitimine ağırlık vermektedir. Tiyatro, müzenin etkinliklerinin önemli bir bileşenidir. 2014 yılında ödül Danimarka Ulusal Galerisi'ne verilmiştir. Müzenin karmaşık konuları iyi araştırarak çocuklar için erişilebilir hale getirme biçimleri ve düşünce özgürlüğü sağlayan yaklaşımları jüri tarafından öne çıkarılmıştır. Atölye alanları, sergi alanı ve misafir odası kombinasyonu ile yenilikçi bir ziyaretçi politikası bulunan müzede aynı zamanda diğer kurum ve kuruluşlarla iş birliği yapıyor olması ve sergilerin belgelenmesi de çağdaş müzecilik yaklaşımlarının izlendiğini göstermiştir. 2015'te ödülü Viyana'daki ZOOM Çocuk Müzesi almıştır. Öncelikle Boston Çocuk Müzesi'ne Yaşam Boyu Başarı Ödülünü almıştır. Zoom Çocuk Müzesi ise, çocuk ve gençlere gelişmelerini destekleme ve ilham verme konularında örnek bir müze olarak belirlenmiştir. Çocuklar için müzecilik, eğitim ve iletişim alanındaki en iyi sergi ve etkinlikleri sunduğu düşünülen ZOOM, öğrenme ve eğlenme için en uygun mekân olarak benimsenmiştir (Hands-on Europe, 2021).

2016 yılında ödül GeoFort Bilim Merkezi'nin olmuştur. Dokun-yap etkinliklerine yeni bir anlayış getiren bu merkez, bir ada biçiminde tasarlanmıştır, 4D küre ile zaman yolculuğu, yerin 6000 km aşağısına asansörle inme deneyimi ve şaşırtıcı Minecraft atölyelerine katılma olanağı sağlayan yeni nesil bir etkileşim merkezi olarak tanıtılmaktadır. 2017 yılında ödülü İsveç'in Stockholm şehrindeki Teknik Müze: Ulusal Bilim ve Teknoloji Müzesi almıştır. Müzenin sinirbilim konusuna eğilmesi, sinirbilim için yaratıcılığı ve beynin çağdaş yeteneklerini olağanüstü bir bakış açısıyla geliştirmeye yönelik yenilikçi yaklaşımları övgüyle karşılanmıştır. Müzenin, "herkes için bir yer" olabilmek için kapsamlı ve sürekli olarak uygulanan stratejik yenilenmenin bir ifadesi olarak kullanılabilirliği öne çıkmaktadır. MegaMind isimli öğrenme laboratuvarı hem yüksek kaliteli tasarımı hem de erişilebilir özellikleriyle çocuk ve gençler için araştırma ve keşfe dayalı yenilikler sunmaktadır ve bu özelliğiyle çocuk müzeciliğinde bir yenilik başlamış olarak kabul edilmektedir. 2018 yılında ödül Singapur'daki Ulusal Galeri içindeki Keppel Sanat Eğitimi Merkezi'ne verilmiştir. Slovenya'daki Kukla Müzesi ise özel ödülü almıştır. Ödülü 2019 yılında Senegal Dakar'da çocuklarla buluşan KerImagiNation kazanmıştır. Müzenin bir toplum müzesi gibi çalışması, dezavantajlı gruplara yönelik çalışmalar yürütmesi ve farklı kuşakları bir araya getiren çalışmalar yapması ödülü alması için yeterli olmuştur. 2020 yılında pandemi nedeniyle ödül verilmezken, 2021 yılında Amsterdam'daki Dutch Açık Hava Müzesi ödülün sahibi olmuştur (Hands-on Europe).

"Çocuk Müzesi Ödülü" nün veriliş koşulları "çağdaş müze" konusunda ipuçları verebilecek niteliktedir ve ICOM tarafından 2019 yılında önerilen yeni müze tanımı ve işlevleriyle de örtüşmektedir. Ödül jürisinin sergilerin ve programların yaratıcı yönde ne düzeyde kullanıldığına özellikle dikkat ettiği bildirilmiştir. Çocuk Müzesi Ödülüne aday olan kurumlar aşağıdaki kriterlere göre değerlendirilmektedir:

1. Parlak fikirler, tasarım ve genel müze atmosferi.
2. Sergilemede, fon bulmada, lojistikte, iş birliğinde, iş geliştirmede ve yeni ziyaretçiler bulmada parlak fikirler geliştirme düzeyi.
3. Yenilikçi pedagojik kavramların kullanımı.
4. Konu seçmede özgünlük ve yaratıcılık.
5. Sergilerin ve/veya müzelerin estetik durumları ve sergi tasarımı.
6. Genel atmosfer -ziyaretten sonra ziyaretçi görüşleri.



7. Eğitim programları, aile ve/veya özel grup olayları, kurslar, çalıştaylar da içinde olmak üzere çeşitli etkinlikler.
8. Sergileri ve diğer etkinlikleri tamamlayacak yeni iletişim araçlarının kullanımı (örneğin web sitesi, multimedya uygulamaları ve sosyal medya).
9. Kuşaklararası programların tasarımı.
10. Farklı yaş gruplarından çocuklar için yaşa uygun programlar sununum.
11. Dezavantajlı topluluklar için programların sunumu (engelliler, göçmenler, mülteciler vb).
12. Eğitim alanları ya da eğitim/ öğrenme odalarının varlığı.
13. Küçük yaştakiler için özel sergiler.
14. Yerel, bölgesel ve ulusal topluluklarla ilişkili toplumsal sorumluluk geliştirme düzeyi.
15. Araştırma merkezleriyle kurulan bağlantılar (örneğin eğitim fakülteleriyle iş birliği).
16. Okullardaki öğrenme programlarıyla uygunluk (<http://www.hads-on-europe.net/public/allepati>).

## SONUÇ VE ÖNERİLER

Çoğu müze çocuklar için geniş giriş duvarlarına ve çatlak sütunlara sahip klasik bir ortam görünümündedir. Müzelerin mimari unsurları çocuklar için zorlayıcıdır ancak müze onlara ilgi çekici nesnelere özelliklerini keşfe dayalı etkinlikler sundukça evin ve okulun yerini alabilecek eğlenceli bir ortama dönüşmektedir. Çocuklar müzenin sunduklarına kendileri için şunlar sağlanırsa yanıt verirler: merak, heyecan, araştırma, keşif, bulmaca, sürpriz ve oyun (Cobley cv., 2020). Çocuklar müze ziyaretlerini genellikle çevreyi algılamaya dayalı olan etkinliklerle ancak aceleyle gerçekleştirirler. Ziyaretin ilk yarım saatinden sonra heyecanları yatışır, odakları netleşir ve serginin amacı doğrultusunda yapılandırılmış bir sürece dâhil olabilirler. Bununla birlikte çocuklar, her zaman müze uzmanları tarafından yönlendirilen ya da eğitimciler tarafından yapılandırılan sergilerden hoşlanmaz; kendi başlarına keşfedebilecekleri ve öğrenebilecekleri tasarımları da tercih ederler. Bu keşif sürecinde dokunmalı etkinlikler onlar için önemlidir. Bunu sağlayabilmek için geleneksel müze sergilerinin ya da etkinliklerinin aksine deneyim ve öğrenme amacıyla kurulan çocuk ve gençlik müzelerinde seçim ve kontrol çocuklara bırakılmakta; bilgi ve kişisel deneyim ön plana çıkmakta; kişisel yaşantılarla bağ kurulmakta, iletişim ve iş birliğinin sağlanacağı öğrenme programları oluşturulmakta ve duyguları harekete geçirecek eğlenceli uygulamalara yer verilmektedir. Bu bağlamda bu müzelerin çocuk ve gençlere aşağıdaki fırsatları sunduğu ifade edilmektedir (Sloan & Marx, 2004; Mallos, 2012; Andre et al, 2017 Anderson et al, 2008; Benjamin et al, 2010; Bowers, 2012; DeWitt, 2008; Wickens, 2012).

1. Gerçek nesnelere deneyim
2. Bütünleşik (Entegre) öğrenme
3. Çoklu algıya dayalı estetik öğrenme
4. Kendini ifade etme becerisini geliştirme
5. Farklı öğrenme yaklaşımlarını deneme
6. Grup çalışmasını ve iş birliğini cesaretlendirme

Bu müzelerin öne çıkan ortak özellikleri arasında çocuk ve gençlerin öğrenme deneyimlerini zenginleştirmenin yanı sıra; ulaşılabilirlik, sorumluluk, şeffaflık, destekleyicilik ve katılım da yer almaktadır. Sergi tasarımlarını ve genel küratörlüğü çocuklarla birlikte gerçekleştirmek, çocukları bilim insanları ve sanatçılarla buluşturmak, öğretmen eğitimlerine yer vermek, çocuk ve gençlere sertifika olanakları sağlamak, yeni gelişmeler ve teknoloji konularında yaygın eğitim olanakları sunmak, engelliye, çocukla birlikte sergiye gelen ileri yetişkine ulaşım kolaylığı sağlamak ve uzaktan erişim seçenekleriyle müze atölye çalışmalarını evlere taşımak bu kurumların öne çıkan özellikleri arasındadır.



Çocuk müzeleri özellikle müze ile izleyici arasındaki sosyo-ekonomik ve kültürel engellerin kaldırılmasını sağlar. Tarih sahnesine çıktığı 1899'dan beri başta okullaşma oranının düşük olduğu dönemlerde izleyicisinin sosyal ve kültürel etkinliklere erişimini kolaylaştırmayı amaçlamıştır. Bilim ve teknolojinin eriştiği en üst düzeyin göstergelerini, malzemelerini ve çıktılarını izleyicileriyle buluşturarak yaygın eğitim olanakları sunar (Wickens, 2012).

Farklı müze türlerinde olduğu gibi çocuk müzelerinin de karşılaştıkları çeşitli sorunlar vardır. Fiziki alanlarının yetersizliği (öyle ki Avrupa'da ve ABD'de çeşitli alışveriş merkezlerinde ya da apartman dairelerinde kurulmuş çocuk müzeleri bulunmaktadır) bu müzelerin öncelikli sorunlarıdır. Ekonomik sorunlar ikinci sırada yer alır. Çocuk müzelerinin çoğu kâr amacı gütmeyen kurumlardır, oysa çocuk müzesi kurmak para gerektiren önemli bir yatırımdır. Sergi yatırımı, teknoloji kullanımı ve personel istidamı gibi konular da diğer sorunlardır. Önemli başka bir sorun da ziyaretçileri müzeye çekmek, ziyaretçi sayısını korumak ve hatta artırmaktır. Bu, müzenin iletişim ve tanıtım alanında karşılaştığı bir sorundur. Çocuk müzeleri ailelere de hizmet veren fiziksel olarak çekici, renkli çevrelerdir. Müzelerde kafeterya, tekerlekli sandalye, bebek arabası gibi olanaklar da bulunur. Sergileri her yaşta ve eğitim düzeyinden çocukları ve aileleri çekecek biçimde düzenlemek önemlidir. Sürekli sergiler periyodik olarak yenilenmeyi gerektirir. Geçici sergiler diğer müzelerden ödünç alınabilir ya da kendi personeline hazırlanabilir ancak müzeleri ekonomik anlamda meşgul edecek sorunlar arasındadır.

2020 yılında başlayan COVID-19 salgınından en çok etkilenen müzelerin başında çocuk müzelerinin gelmektedir. Dokunmanın risk taşıdığı ve mesafenin fazlasıyla korunmasının gerektiği bu dönemde dokunmalı etkinlikler ve sergiler hazırlayan çocuk müzelerinin ziyaretçi sayısı hızla azalmıştır. Birçok çocuk müzesi finansal açıdan güçlü olmadıkları için geçici süreyle kapandıkları salgın dönemi sonrası kapılarını ziyaretçilerine tekrar açamayacak gibi görünmektedir. ABD'deki çocuk müzelerinin yüzde 70'inin gelirleri bilet satışı, ücretli etkinlikler ve müzede düzenlenen doğum günlerinden elde edilmektedir. Bununla birlikte kapanma tehlikesiyle yüz yüze kalan Florida'daki bazı çocuk müzeleri internet erişimi olmayan ailelere ücretsiz uzaktan eğitim setleri dağıtmak için gıda bankalarıyla ortaklık yapmaya başlamışlardır. Bazıları Yeni Normal olarak adlandırılan süreçte ekstra sınıf alanı oluşturmak için okullarla birlikte çalışmaya başlamıştır. Örneğin, Eau Claire Çocuk Müzesi, erken çocukluk ihtiyaçları olan şehir kurumlarına yardım etmek için personelini görevlendirmiştir. COVID-19 salgınıyla mücadele edebilmek için Çocuk Müzeleri Birliği (ACM), web sayfası üzerinden bir ortak blog yayımlayarak üye müzelerde görev yapan personelin çevrim içi platformlarda gerçekleştirdikleri destek programları ya da eğitimleri üyeleriyle paylaşmaya başlamıştır. Bu eğitimlerin ortak özellikleri Pandemi sonrası normalleşme döneminde müzeye dönüş stratejilerine ve Pandemi kurallarına uyum sürecinde müze personellerine deneyim kazandırmayı amaçlamalarıdır (Association of Children's Museum, 2021). Pandemi boyunca ve sonrasında Yeni Normalde ACM'ye üye onlarca çocuk müzesi Evde Çocuk Müzesi (Children's Museum at home) projesini başlatmış hem web sayfalarında hem de sosyal medya hesaplarında çocukları gençler ve aileleri için hazırladıkları çevrim içi programları duyurmuşlardır.

ACM, dünyanın dört bir yanındaki çocuk müzelerinin COVID-19 salgını sırasında çocukları ve aileleri nasıl desteklediğini vurgulamak için Mobilize Müzeler (Museums Mobilize) Projesini başlatmıştır. ACM, dünya çapındaki 300'den fazla çocuk müzesinin pandemi sürecinde yaşadıklarına ilişkin hikâyeleri toplamıştır. Pandemi yüklerini web semineri dizileri ve ses kayıtları aracılığıyla ilgililerle paylaşan birlik; bu zorlu dönemde aileleri yaratıcı bir şekilde desteklemenin yollarını bulmaya odaklanmıştır. ACM, COVID-19 aşı eğitimini ve aşı konusunda tereddütlü topluluklar arasında güveni destekleyen müze ve kütüphane girişimlerini finanse eden yeni bir girişim olan Bağışıklık için Topluluklar isimli farklı bir projeyi daha başlatmıştır. ABD Hastalık Kontrol ve Önleme Merkezleri (CDC) ve Müze ve Kütüphane Hizmetleri Enstitüsü'nün (IMLS) desteğiyle Bilim ve Teknoloji Merkezleri Birliği ve Amerikan Müzeler Birliği tarafından yönetilen bu girişim, müzelere, kütüphanelere Yeni Normal süreçlerinde fon sağlamakta; bilim merkezlerinde ve diğer kültür kurumlarında aşı güvenini artırmak için yerel düzeyde çalışmalar yürütmektedir.



**Etik Kurul Belgesi:** Çalışma olgu sunumu olduğundan dolayı etik kurul izni gerektirmemektedir.

**Çıkar Çatışması Beyanı:** Yazar, herhangi bir çıkar çatışması belirtmemiştir.

## KAYNAKÇA

- Anderson, D. & Lucas, K. B. (2001). A wider perspective on museum learning: Principles for developing effective post-visit activities for enhancing students' learning. In *Using museums to popularise science and technology*, S. Errington, S. Stockmayer, and B. Honeyman (Eds.), 131–141. Commonwealth Secretariat
- Anderson, D., Piscitelli, B., Weier, B., Everett, M. & Tayler, C. (2010). Children's museum experiences: identifying powerful mediators of learning. *Curator The Museum Journal*, 45(3), 213-231.
- Anderson, D., Piscitelli, B. & Everett, M. (2008). Competing agendas: Young children's museum field trips. *Curator: The Museum Journal*, 51(3), 253–273.
- Andre, L., Durksen, T. & Volman, M. L. (2017). Museums as avenues of learning for children: a decade of research. *Learning Environ Res*, 20, 47–76.
- Association of Children's Museums (2021). Exclusive opportunities by and for ACM Members. <https://www.childrensmuseums.org/acm-member-opportunities>
- Benjamin, N., Haden, C. A. & Wilkerson, E. (2010). Enhancing building, conversation, and learning through caregiver–child interactions in a children's museum. *Developmental Psychology*, 46(2), 502–515.
- Bingmann, M., Grove, T. & Johnson, A. (2009). *Families and more: intergenerational learning. the museum educator's manual: educators share successful technique*. AltaMira Press
- Brooklyn Children's Museum (2021). <https://www.brooklynkids.org/>
- Boston Children's Museum (2021). <https://www.bostonchildrensmuseum.org/>
- Bowers, B. (2012). A look at early childhood programming in museums. *Journal of Museum Education*, 37(1), 39–48.
- Brooklyn Çocuk Müzesi (2006). Yapı Mimarlık Kültür Sanat, (Çev. B. Yılmaz), Şubat, Sayı 291, 60-63.
- Emotions Museum Athens (2021). <https://www.mce.gr/en/the-museum/>
- Cleaver, J. (1988). *Doing children's museums: a guide to 225 hands-on museums*. (2nd ed.). Williamson Publishing.
- Cobley, J., Gaimster, D., So, S., Gorbey, K., Arnold, K., Poulot, D. & Soares, B. B. (2020). Museums in the pandemic a survey of responses on the current crisis. *Museum Worlds: Advances in Research*, 8, 111–134. <https://doi.org/10.3167/armw.2020.080109>.
- DeWitt, J. E. (2008). What is this exhibit showing you? insights from stimulated recall interviews with primary school children. *The Journal of Museum Education*, 33(2), 165–173.
- Din, W. H. (1999). An investigation of children's museums in the United States: their past, present and future: a proposed study. *Marilyn Zurmuehlin Working Papers in Art Education*, 15, 63-69.
- Haas, C. (2007). Families and children challenging museums. B. Lord, (Pub.), In *The Manual of Museum Learning* (pp.49-75). Altamira Press
- Hands-on Europe (2021). The children in museums award. <https://www.hands-on-international.net/award/>



- Houston Children's Museum (2021).  
[https://www.cmhouston.org/?utm\\_source=google&utm\\_medium=organic&utm\\_campaign=gmbhouston](https://www.cmhouston.org/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=gmbhouston)
- Hooper-Greenhill, E. (1996). *Museum and their visitors*. London: Routledge.
- Henderson, T. & Atencio, D. (2007). Integration of play, learning, and experience: What museums afford young visitors. *Early Childhood Education Journal*, 35, 245-251.
- Kalessopoulou, D. (2002). Children's museum in hospitals. R. Sandell (Ed.), In *Museums, Society, Inequality*, (pp.190-198). Routledge
- Kuross, E. & Folta, S. (2010). Involving cultural institutions in the prevention of childhood obesity: the boston children's museum's gokids project. *Journal of Nutrition Education and Behavior*, 42(6), 427-429.
- Manchester Museum (2021). <https://www.museum.manchester.ac.uk/learn/>
- Mallos, M. (2012). Collaboration is the key. *Journal of Museum Education*, 37(1), 69–80
- Mayfield, I. M. (2005). Purpose, practice and play?, *Early Child Development and Care*, 175(2), 179-192.
- Nepal Children's Art Museum (2021). <https://artsandculture.google.com/partner/nepal-children-s-art-museum>
- Norris, J. (2009). *Children's museums: an american guidebook*, Second Edition. McFarland & Company, Inc., Publishers
- Museo Pambata (2021). <https://www.museopambata.org/>
- Onur, B. (2014). *Yeni müzebilim: demokratik toplumu yaratmak*. İmge Kitabevi Yayınları
- Rules for a Playful Museum (2015). *A Rulebook developed from playful adventures at Manchester Museum*. Charlotte Derry and Manchester Museum.
- Rules for a Playful Museum (2021). Rules for a playful museum – Manchester Museum. <http://happymuseumproject.org/rules-for-a-playful-museum/>
- Shaffer, S. (2015). *Engaging young children in museums*, 1st edition. Routledge.
- Seattle Children's Museum (2021). <https://thechildrensmuseum.org/>
- Sloan, D. M. & Marx, B. P. (2004). Taking pen to hand: evaluating theories underlying the written emotional disclosure paradigm. *Clinical Psychology: Science and Practice*, 11, 121–137.
- Weier, K. (2000). *Lessons from an interactive exhibition: defining conditions to support high quality experiences for young children*. Unpublished Master's thesis, Queensland University of Technology.
- Wickens, K. A. (2012). Museums and community—the benefits of working together. *Journal of Museum Education*, 37(1), 91–100.