

## Sanal Müzeler ve Yaratıcı Drama için Bir Atölye Önerisi: Müze Sınıfa Geliyor!\*

Pınar Bulut<sup>1</sup>

Elif Büşra Uzun<sup>2</sup>

### Makale Bilgisi

DOI: 10.21612/yader.2021.005

### Makale Geçmişi

Geliş tarihi 19.05.2020

Düzeltilme 26.06.2020

Kabul 18.09.2020

### Anahtar Sözcükler

Müze eğitimi

Sanal müze

Yaratıcı drama

### Makale Türü

Derleme makale

### Öz

Kültürel miras öğelerinin, eski ya da çağdaş toplumlara ait eserlerin toplandığı, korunduğu ve sergilendiği merkezler olan müzeler insanların değerli eşyaları biriktirmesiyle oluşmaya başlamış ve değişim göstererek günümüzdeki halini almıştır. Eserleri edinme ve muhafaza etmenin yanı sıra toplumu ve bireyi eğitime amacı da taşıyan müzelerin sayısı ve çeşitliliği hem sergilenecek eser gruplarının çoğalması hem de farklı amaçlar doğrultusunda eserlerin toplanması ile giderek artmıştır. Sayılarının ve kapsamının artmasıyla müzeler farklı başlıklar altında sınıflandırılmış ve türleri belirlenmiştir. Bu müze türlerinden biri olan sanal müzeler de fiziksel müze koleksiyonlarının sanal ortama aktarılması ve izleyiciye çevrim içi ortamda sunulması ile ortaya çıkmıştır. Sanal müzelerde fiziksel müzelerde yer alan koleksiyonlar izlenebilmekte ve fiziksel olarak müzeye gitme olanağı olmadığında bile eserler incelenebilmektedir. Müzeye uzaktan erişebilmek bir okul dışı öğrenme ortamı olan müzeyi sınıfa taşıyabilmiş ve müzenin öğrenme sürecinde kullanılmasının önünü açmıştır. Kültürel mirasa ve farklı kültürlerle ilişkin farkındalık kazandırmak, soyut bilgileri somutlaştırmak, insan ve dünya hayatındaki değişimlerin farkına varılabilmek amacıyla öğretim sürecinde kullanılan müzelerin bu faydalarından sanal müzeler aracılığıyla sınıf içinde yararlanılabilmektedir. Sanal müze uygulamaları sınıf içinde kullanılırken farklı yöntemlerle öğretim sürecine katılmaktadır. Bu yöntemlerden biri olan yaratıcı drama yöntemi ile öğrenciler aktif bir şekilde öğrenme süreçlerine katılmakta ve böylece bu sürecin etkililiği artırılabilmektedir. Bu sebeple bu çalışmada ilk olarak müze ve sanal müzeler; öğrenme ortamı olarak müzeler ve müzelerde yaratıcı drama uygulamaları hakkında kuramsal bilgi verilmiş sonrasında ise belirlenen kazanımlar doğrultusunda yaratıcı drama yöntemine göre hazırlanan ve sanal müze uygulaması kullanılarak hazırlanan örnek bir atölye sunulmuştur. Sanal müzeler ile yaratıcı drama yönteminin öğretim sürecinde birlikte kullanılmasının hem müzeye fiziksel olarak ulaşamamanın eksikliğini belli bir seviyede kapatabileceği hem de öğretim sürecini zenginleştireceği düşünülmektedir. Ayrıca hazırlanan örnek atölyede yer alan etkinlikler farklı derslere, kazanımlara ve sanal müzelere uyarlanabilir, hem öğretim süreci hem de araştırma süreçleri içinde kullanılabilir.

\* Bu çalışma, 16-20 Ekim 2019 tarihleri arasında Antalya’da düzenlenen 18. Uluslararası Sınıf Öğretmenliği Eğitim Sempozyumunda atölye olarak sunulmuştur.

1 Doç. Dr., Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Ankara, Türkiye. e-mail: ptasdemir@gazi.edu.tr, ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-0709-855X>

2 Araştırma Görevlisi, Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Ankara, Türkiye. e-mail: elifbusrauzun@gmail.com, ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-9447-6664>

## A Workshop Proposal for Virtual Museums and Creative Drama: Museum Comes to Class!

### Article Info

DOI: 10.21612/yader.2021.005

### Article History

Received 19.05.2020

Revised 26.06.2020

Accepted 18.09.2020

### Keywords

Education in museum

Virtual museum

Creative drama

### Article Type

Review article

### Abstract

Museums which are the centers that cultural heritage elements, artifacts belonging to old or contemporary societies are collected, protected and exhibited, began to form with the accumulation of the valuable items by people and took their current form by showing changes. The number and variety of museums that aim to educate the society and the individual besides acquiring and preserving the artifacts, have increased gradually with the proliferation of the artifact groups that to be exhibited and the collection of artifacts for different purposes. With the increasing number and scope, museums are classified under different titles and their types are determined. Virtual museums, one of these museum types, have emerged with transferring physical museum collections to the virtual environment and presenting them to the audience online. In virtual museums, collections in physical museums can be watched and artifacts can be examined even when no possibility to go to the museum physically. Being able to access the museum remotely was able to carry the museum which is an out-of-school learning environment, to the classroom and has paved the way to be used in the learning process. Museums that are used in the teaching process for the purpose raise awareness of cultural heritage and different cultures, embody abstract information, recognize the changes of human and world life, can be utilized in the classroom through virtual museums. Virtual museum applications can be a part of the teaching process with different methods when used in the classroom. With the creative drama method which is one of these methods, students actively participate in the learning processes and thus the effectiveness of this process can be increased. For this reason, in this study firstly theoretical information is given about museum, virtual museum, museums as learning environments, creative drama practices in museums and then an exemplary workshop prepared according to the creative drama method in line with the determined curriculum standards using the virtual museum application is presented. It is thought that using virtual museums and creative drama methods together in teaching can overcome the lack of physical access to the museum at a certain level and enrich the teaching process. Besides, the activities in the sample workshop can be adapted to different lessons, achievements and virtual museums and can be used both in the teaching process and in the research processes.

## Giriş

Bu çalışmada öncelikli olarak müze ve müze tarihi, müze türleri ve işlevleri, bir müze türü olarak sanal müzeler, müzelerin öğrenme ortamı olarak kullanımı ve müzelerde yaratıcı drama uygulamaları hakkında kuramsal bilgi sunulmuş ve müzelerin eğitim-öğretimde kullanılmasının yararları tartışılmıştır. Daha sonra belirlenen kazanımlar doğrultusunda sanal müze uygulaması kullanılarak yaratıcı drama yöntemine göre hazırlanan atölye önerisi sunulmuştur.

### Müze

Tarihî, bilimsel eserlerin ya da sanat eserlerinin yer aldığı, izlemeye ve incelemeye imkân veren ortamlar olan müzeler, Türkiye Cumhuriyeti Kültür Bakanlığı tarafından “Kültür varlıklarını tespit eden, ilmî metotlarla açığa çıkaran, inceleyen, değerlendiren, koruyan, tanıtan, sürekli ve geçici olarak sergileyen, halkın kültür ve tabiat varlıkları konusundaki eğitimini, bedii zevkini yükselten, dünya görüşünü geliştirmede tesirli olan daimî kuruluş” (Müzeler İç Hizmetler Yönetmeliği, 1990) olarak tanımlanmaktadır. Milletlerarası Müzeler Konseyi (Milletlerarası Müzeler Konseyi Tüzüğü, 2017) de bu tanımlamaya benzer bir tanım yapmış ve “insanlığın ve çevresinin somut ve somut olmayan mirasını eğitim, çalışma ve zevk edinme amacıyla edinen, koruyan, araştıran, iletişim kuran, sergileyen, topluma ve onun gelişimine hizmet eden; kamuya açık, kâr amacı gütmeyen daimî bir kuruluş” diyerek müzelerin amaç ve görevlerini biraz daha açıklamıştır. Alan yazında başka ifadelerle de tanımlanan müzeler için bir topluluğa ait kültürel öğeleri bulan, koruyan, sergileyen ve bunu eğitim, bilimsel çalışma ve keyif alma amaçları doğrultusunda yerine getiren ya da kültürlere, toplumlara ve zamanlara ait nesnelere toplumlara kâr amacı gütmeyen sunan kurumlardır denebilir. Müzeler kültürel miras öğelerini toplar, kataloglayarak koleksiyonlar haline getirir ve bunları topluma sunarak ona hizmet eder. Bu sayede müzelerde küçük ölçekte bir toplumun büyük ölçekte ise bütün insanlığın kültürel mirasını oluşturan öğeler görülebilmekte ve izlenebilmektedir. Ambrose ve Paine’in (2018, s.8) dediği gibi müzeler insan ırkının hazine evleridir ve dünya insanların, onların kültürlerinin, hayallerinin ve umutlarının hatıralarını depolarlar. Bununla birlikte müzeler yoluyla yaşanan zaman diliminden bağımsız olarak geçmişte yaşamış toplumların özellikleri izlenebilmekte ve süreklilik hissedilebilmektedir. Kültür öğeleri, sanat öğeleri ya da başka eserlerin sergilenmesinin insanlara ve topluluklara görünürlük kazandırdığı söylenebilir. Tüm bu özelliklerle ifade edilen müzelerin kapsamına hangi kurumların girdiği ise Milletlerarası Müzeler Konseyi (ICOM) Türkiye Milli Komitesi Yönetmeliği’nin 5. Maddesinde (1974) “Daimi teşhir bölümleri bulunan kütüphaneler ve arşiv merkezleri, resmî şekilde halkın ziyaretine açık bulunan tarihî anıtlar, tarihî anıtlara ait binaların kısım veya müstemlatı; tarihî, arkeolojik tabii öneme haiz mevkiler ve parklar, nebatat ve hayvanat bahçeleri, akvaryumlar ve benzeri teşekküller” şeklinde belirlenmiştir. Yani müzelerin ilk anda akılda canlanan ve sadece geçmiş dönem toplumlarının eserlerini içeren arkeoloji müzeleri veya sanatçıların eserlerinin sergilendiği sanat müzeleri olmadığı; kütüphaneler, anıtlar, hayvanat bahçeleri ve parklar gibi insan ve çevresinin özelliklerini yansıtan yerlerin de müzelerin içine dâhil edildiği söylenebilir.

Kapsamı ve amaçları oldukça geniş olan müzeler; insanların değerli nesnelere biriktirmeye başlaması ile oluşmuştur. Ancak “bugünkü anlamıyla müzeler on yedinci yüzyılda Avrupa’da ortaya çıkmış ve müze (museum) kavramı İngilizcede ilk kez 1682 yılında, bugünkü Asmolean Müzesi’nin çekirdeğini oluşturan ve Elias Ashmole’un Oxford Üniversitesi’ne verdiği garip, nadir ve egzotik şeylerin koleksiyonunu tanımlarken kullanılmıştır” (Ambrose ve Paine, 2018, s. 8). Daha önce

koleksiyonerler topladıkları eserleri ziyaretçilerin görmelerine izin verirken on yedinci ve on sekizinci yüzyıllar boyunca özel koleksiyonlar yavaş yavaş müzelere dönüşmüştür (Alexander ve Alexander, 2008, s.27). On dokuzuncu yüzyılın ortalarında halk müzesi çağı başlamış (Hooper-Greenhill, 1999, s.35) ve halk müzeleri açılırken yirminci yüzyıl süresince de müzelerin sayısı artmıştır. 1946 yılına gelindiğinde ise dünyanın doğal, kültürel, somut ve somut olmayan mirasının araştırılması, korunması, sürdürülmesini sağlamak amacıyla Milletlerarası Müzeler Konseyi (Milletlerarası Müzeler Konseyi Tüzüğü, 2017) kurulmuş, müzeler ve müze uzmanları bu kurumla işbirliği içerisinde müzecilikle ilgili yeni uygulamalar geliştirmeye başlamışlardır. Müzecilik anlayışının değişmesiyle açılan müzeler de farklılaşmış ve birden fazla türde müze ortaya çıkmıştır.

### Müze Türleri

Bir müzeye konuları nesnelere açıklayan ve kamu hizmetinde olan bir muhafaza kurumu (Miller, 2017, s.9) denebilir. Müzelerin kendisi için belirlediği bir konu vardır ve eserler, etkinlikler, eğitimler yani müzenin tamamı bu konu etrafında şekillenirken müzenin yapısı belirlenen konuya uygun olarak hazırlanır. Konuların ve amaçların artması ve çeşitlenmesi müzelerde de çeşitliliği artırmış ve farklı içeriklerde müzeler oluşturulmuştur. Sayıları artarken amaç ve kapsamalarının da farklılaşması bir sınıflama ihtiyacını ortaya çıkarmış ve müzeler; koleksiyonları, yönetim şekilleri, buldukları coğrafi bölgeler, hitap ettikleri seyirci türleri ve sergi şekilleri olmak üzere beş grupta sınıflandırılmıştır:

**Tablo 1.** Müze Türleri (Ambrose ve Paine, 2018, s.10)

Sınıflandırma Türü	Müzeler	
Koleksiyon	Genel Müzeler Arkeoloji Müzeleri Sanat Müzeleri Tarih Müzeleri Etnografya Müzeleri Doğal Tarih Müzeleri	Bilim Müzeleri Jeoloji Müzeleri Endüstriyel Müzeler Askeri Müzeler Somut Olmayan Kültür Mirası Müzeleri
Yönetim şekli	Devlet (Hükümet ve Belediye) Müzeleri Üniversite Müzeleri Özel Müzeler	Bağımsız Müzeler (Hayırsever Bağışlarıyla İdare Edilen) Ordu müzeleri Ticari Şirket müzeleri
Buldukları coğrafi bölge	Millî Müzeler Bölgesel Müzeler Ekomüze	Şehir Müzeleri Yerel Müzeler
Hitap ettikleri seyirci türü	Genel Kamu Müzeleri Eğitim Müzeleri	Uzmanlık Müzeleri
Koleksiyonlarını sergileme şekilleri	Geleneksel Müzeler Tarihi Ev (Müze Evler)	Açık Hava Müzeleri Etkileşimli Müzeler

Buyurgan ve Buyurgan (2018, s.85-87) ise bu sınıflamaya bir müze türü daha eklemiş ve müzelerin işlevlerine göre de sınıflandırılabilceğini belirtmiştir. Bu tür müzelerin içerisinde,

- Atatürk ve Türk Büyükleri Müzeleri
- Devrim Müzeleri
- Sanal Müzeler yer almaktadır.

Çeşitli amaçlarla ve farklı kriterlere göre oluşturulan ve açılan müze türleri oldukça geniş bir konudur. Bu çalışma bir müze türü olan sanal müzeleri araştırma konusu olarak belirlediğinden sadece sanal müzeler hakkında bilgi verilmiştir.

### **Sanal Müze**

Klasik ve modern müzecilik arasındaki farklardan biri olan sanal müzecilik uygulamaları ile müzelere ait web sayfaları açılmış ve bu sayede müzenin ve koleksiyonlarının 360 derece panoramik görüntüsü internet kullanıcılarına ulaştırılabilmektedir (Altunbaş ve Özdemir, 2012). Sanal müze, sayısallaştırılabilen hemen hemen her şeyin, elektronik eserler ve bilgi kaynaklarının düzenlenmiş bir koleksiyonu (McKenzie, 1997) olarak tanımlanmaktadır. Andrews (1998) ise bu tanımlı biraz daha geliştirmiş ve sanal müzenin gerçek bir yeri ve alanı olmayan, bağlantılılık ve çeşitli erişim noktaları sağlama kapasitesi sayesinde, kullanıcı ile geleneksel iletişim yöntemlerin aşılmasına yardımcı olan, çeşitli medya ortamlarındaki bileşenlerin mantıklı ilişkilendirilmiş bir koleksiyonu olduğunu ifade etmiştir. Bu koleksiyon; tabloları, çizimleri, fotoğrafları, diyagramları, grafikleri, kayıtları, video bölümlerini, gazete makalelerini, röportajların transkriptlerini, sayısal veri tabanlarını ve sanal müzenin sunucularına kaydedilebilecek bir dizi başka öğeyi içerebilir (McKenzie, 1997). Farklı türdeki bu öğeleri içeren sanal müzeler elektronik ortamda erişilebilen görsel, ses ve metin dosyalarını sanat, kültür ve tarih alanında insanlarla paylaşan dijital hazinelerdir (Barlas Bozkuş, 2014). Bu paylaşım müzelere koleksiyonlarını internet üzerinden sunabilmeleriyle izleyicilerini genişletmek için mükemmel bir fırsat sağlamaktadır (Schweibenz, 1998). Bu sayede sanal müzeler hem çağdaş müzeler için tanıtım, iletişim ve eğitim işlevlerini yerine getiren çok önemli bir araç olurken izleyicilere kolay ulaşılabilir bir sanal dolaşım sağlamış (Karadeniz, Okvuran, Artar ve Çakır İlhan, 2015) hem de çoklu ortamda geleneksel müzelerin zaman ve mekânsal sunumunun dışına çıkarak farklı kaynaktan pek çok derlemeyi uluslararası platforma sunmuştur (Barlas Bozkuş, 2014). Müzelerin koleksiyonlarının internete taşınmasıyla müzeler internet sayfalarını farklı şekillerde kullanmışlardır. İnternette yer alan bu müze sayfaları sanal müzeler içinde yer almakta ve fiziksel müzeler gibi farklı şekillerde hizmet vermeleri sebebiyle kendi içinde gruplara ayrılmaktadır. Schweibenz; sanal müzeleri broşür, içerik, eğitsel ve sanal müzeler olmak üzere dört kategori altında sınıflandırmıştır:

Broşür Müzeler (Brochure Museum): Amacı potansiyel ziyaretçileri müze hakkında bilgilendirmek olan ve müze hakkında koleksiyon türleri, iletişim bilgileri vb. gibi temel bilgileri içeren web siteleridir.

İçerik Müzeler (Content Museum): Bu tür müzeler; müzenin koleksiyonlarını sunan ve sanal ziyaretçiyi çevrimiçi olarak keşfetmeye davet eden web siteleridir. İçerik, nesne yönelimli bir şekilde sunulur ve temel olarak koleksiyon veri tabanıdır. İçerik öğretici olarak geliştirilmediği için uzmanlar için daha yararlıdır. Bu tür müzelerin amacı müze koleksiyonlarının detaylı bir tasvirini sağlamaktır.

Eğitsel müzeler (Learning Museum): Bu tür müzeler sanal ziyaretçilerinin yaşlarına, geçmişlerine ve bilgilerine göre farklı erişim noktaları sunan web siteleridir. Bilgi, nesne yönelimli değil bağlam yönelimli bir şekilde sunulur. Ayrıca, site öğretici olarak geliştirilir ve sanal ziyaretçiyi ilgilendikleri bir konu hakkında daha fazla bilgi edinmeye ve siteyi tekrar ziyaret etmeye motive eden ek bilgilerle bağlantılıdır. Öğrenme müzesinin amacı,

sanal ziyaretçinin geri gelmesini sağlamak ve çevrimiçi koleksiyonla kişisel bir ilişki kurdurmaktadır. İdeal olarak, sanal ziyaretçi gerçek nesnelere görmek için müzeye gelecektir.

Sanal müzeler (Virtual Museum): Öğrenme müzesinden bir sonraki adım, sadece kurumun koleksiyonu hakkında bilgi vermek değil başka dijital koleksiyonlarla bağlantı kurmaktır. Bu şekilde, gerçek dünyada benzerleri olmayan dijital koleksiyonlar yaratılır (Schweibenz, 2004).

Sanal müzelerin işlevlerinin genişlemesi ile ilgili olan bu sınıflandırma ile müze geliştikçe sunduğu hizmetlerin de arttığı görülmektedir. Sanal müzeleri pazarlama müzeleri (marketing museum) ve eğitsel müzeler (learning museum) olarak ikiye ayıran McKenzie ise; pazarlama müzelerinin; daha çok insanı müzenin koleksiyonlarından ve özel etkinliklerinden haberdar ederek fiziksel müzeye ziyaretçi sayısını artırmak amacıyla ağırlıklı olarak pazarlama ve iletişim aracı olarak tasarlanan web siteleri; eğitsel müzelerin ise önemli araştırmalar ve keşifler yapılmasını sağlayan, tekrarlı ziyaretlere izin veren ve çevrim içi öğrenme kaynakları sunan web siteleri olduğunu belirtmiştir (McKenzie, 1997).

Pazarlama müzeleri fiziksel müzenin tanıtımını yapıp fiziksel ziyaretçiyi müzeye çekmeye çalışırken eğitsel müzeler çevrim içi koleksiyonlara erişme imkânı vererek öğrenme ortamında kullanılmasının yolunu açmaktadır. McKenzie, eğitsel müzelerin şu özelliklere sahip olduğunu dile getirmiştir:

- Çevrimiçi koleksiyon oldukça önemlidir.
- İçerikleri zengindir.
- Lobi veya giriş hem davetkâr hem de kullanıcı dostudur.
- İçeriği keşfetmek pek çok ziyaret gerektirir.
- Müze, farklı yaş seviyelerine ve öğrenme stillerine uygun birçok farklı öğrenme etkinliği sunar.
- Sanal ziyaret, orijinal müze binasına “gerçek zamanlı” bir ziyaret yapma arzusunu artırır (McKenzie, 1997).

Bu özellikler eğitsel sanal müzelerin iki amaca hizmet ederek hem gerçek müzenin koleksiyonunu tanıtır eserleri uzaktan izleme olanağı verirken fiziksel müzeyi görme isteği uyandıracaklarını hem de çevrim içi ortamın öğrenme sürecinde kullanılabileceğini göstermektedir. Ayrıca bu tür müzelerin koleksiyonlarının geniş olması ve farklı gruplardan izleyicilere farklı etkinlikler sunabilmesi geniş bir izleyici kitlesine ulaşabilmesini sağlayabilmektedir. Ancak geleneksel müzeler gibi ziyaretçilerine gerçek nesnelere değil nesnelere görsellerini sunması bu tür müzelerin dezavantajı olmaktadır. Bu sebeple sanal müzeler için geleneksel müzelerin rakibi olmaktan ziyade koleksiyon fikir ve kavramlarını dijital alana taşıyarak müzenin doğasını ortaya çıkarmayı ve müzeyi belki de asla şahsen ziyaret edemeyecek sanal ziyaretçilere ulaştırmayı (Schweibenz, 2004) sağlayan yardımcı uygulamalardır denebilir.

Fiziksel olarak müzeye ulaşamayacak insanlara koleksiyonların erişimini sağlaması, potansiyel ziyaretçilere koleksiyonları önceden inceleme fırsatı vererek fiziksel ziyaretin etkisini artırması ve ziyaretçilerin müzeyi inceleme sırasını ve niteliğini kişisel özelliklerine göre değiştirebilmelerine izin vermesi (McKenzie, 1997) sebebiyle eğitsel (sanal) müzelerin önemli ve



faydalı olduğu söylenebilir. Ayrıca sanal müze uygulamaları kullanan müzeler bu yolla izleyicilerini pasif olmaktan kurtarıp, daha demokratik bir çevrenin aktif paylaşımcıları ve katılımcıları olmak yolunda cesaretlendirirler (Karadeniz, Okvuran, Artar ve Çakır İlhan, 2015).

### **Müzelerin İşlev ve Faydaları**

On dokuzuncu yüzyılın sonlarından yirminci yüzyılın ortalarına kadar müzecilik anlayışı sadece nesnelere toplama ve sergileme esasına dayanırken yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren modern müzecilik anlayışı ziyaretçi ile karşılıklı iletişim kurma, paylaşma, işbirliği ve dayanışma esasına dayalı bir değişim ve gelişim göstermiştir (Şimşek, Yıldız, Danacı Polat, 2019, s.54). Bir müzenin sadece fiziksel nesnelere koleksiyonu olmaması ve eserlerin insan ilgisine ve yorumlamasına ihtiyaç duyması (Talboys, 2016, s.8) müzenin işlevlerini genişletmiştir. Gelişen bu işlevler incelendiğinde müzelerin; toplama (farklı yöntemler kullanarak eser edinme), belgeleme (eldeki eserlerin kaydedilmesi), koruma (eserlerin muhafaza edilmesi), sergileme (eserlerin belli bir program dâhilinde izleyicilere sunulması) ve eğitim olmak üzere beş temel işlevi olduğu söylenebilir (Buyurgan ve Buyurgan, 2018, s.87-92). Müzeler arkeolojik, kültürel, bilimsel ya da sanatsal eserleri toplayıp koruma altına aldıktan sonra bu eserleri kaydederek belgelerler ve insanlara sunarlar. Bu işlevler insanların eserlerle karşılaşmasına kadar olan süreci kapsamaktadır. Eğitim işlevi ise bu aşamadan sonra ortaya çıkmakta ve insanlar müzelerde kendilerine sunulan eserler aracılığıyla kültürleri tanımakta, geçmiş hakkında bilgi sahibi olmakta, değişimi ve ilerlemeyi fark etmekte ve böylece müzelerden bir öğrenme ortamı olarak yararlanmaktadır.

Bu işlevleri yerine getirirken müzelerin aynı zamanda buldukları topluma bazı faydaları da olmaktadır. Müzelerin; sosyal ve kültürel, ekonomik ve yenilenme, politik ve kurumsal olmak üzere üç tür fayda sağlayacağı ifade edilmiştir. Toplum için kültürel bir odak noktası ve ortak hafıza için bir yer sunması, kültürel ve doğal mirası koruma ve muhafaza etmeye katkıda bulunması, kültürel olay ve etkinliklere erişimi düzenlemesi; turizm ekonomisinin önemli olduğu noktalarda turistler için bir cazibe merkezi rolü oynayarak müzenin bulunduğu şehir ve bölge içinde yerel ekonomilere katkıda bulunması ve ister devlet ister özel kurumlar tarafından yönetilsin, müzenin topluma katkısını ve merkezî ya da yerel yönetim politikalarının topluma ulaştırılmasında nasıl kullandığını ve kullanacağını göstermesi faydaları arasında sayılabilir (Ambrose ve Paine, 2018, s.14-16). Ayrıca işlevlerinden yola çıkılarak bakıldığında müzelerin eğitsel bir faydasının da olduğu söylenebilir. Toplumu birleştirme görevi verilen müzeler öğrenme yoluyla toplumsal eşitliğin gerçekleştirilmesi için potansiyel kurumlar olarak görülürken (Hooper-Greenhill, 1999, s. 28) bir öğrenme ortamı olarak içerdiği eser ve nesnelere bireylere insanlığın kültürel mirası hakkında bilgi vermekte, dünyanın yaşayışı ve zamanın ilerlemesi hakkında fikir sahibi olmalarını sağlamakta ve farklı kültüre ilişkin farkındalık kazanmalarını sağlamaktadır.

### **Müzelerin Öğrenme Ortamı Olarak Kullanımı**

Toplama ve koruma görevlerini yerine getiren müzelerin işlevlerinin arasına zamanla eğitim işlevi de girmiş ve bu işlev önem kazanmaya başlamıştır. Hooper-Greenhill (1999, s.28) on dokuzuncu yüzyılın başında müzelerin kuruluş amaçlarından birinin eğitmek ve bilgilendirmek olduğunu ve uzun bir eğitim alma fırsatı olmamış insanların kendilerini eğitmek için yararlanabilecekleri eğitim kurumları olarak görüldüğünü belirtmektedir. Müzelerin faaliyetleri, özellikleri ve koleksiyonlarının sadece arkeoloji ve tarih için değil, eğitim için de muazzam zenginlikte bir kaynak olması (Talboys,

2016, s.9) insanların kendi öğrenmelerinde kullanabilecekleri unsurları çeşitlendirmekte ve zenginleştirmektedir. Konuları hakkında nesnel, dengeli, kanıt temelli görüşler sağlayarak halk tarafından izlenen müzeler; sunumlar, sergiler, etkinlikler ve faaliyetleriyle her yaştan ve çevreden insana tanışmaları ve öğrenmeleri için mekânlar sağlamakta (Ambrose ve Paine, 2018, s.20), doğal dünyadan ve geçmişten nesnelere biriktirilmesi insanlara içinde yaşadıkları dünya hakkında bilgi sahibi olması fırsatı sunarken aynı zamanda her sınıftan insanın bir araya gelmesi için ortak zemin oluşturmaktadır (Hooper-Greenhill, 1999, s. 28).

Miller (2017, s.139) müzelerin öğrenim yerleri olarak görülmesinin hem açık hem gizli etkileri olduğunu; bizatihi varlığının ve öğrenmenin müzenin sağladığı nesne tabanlı bilgi aktarımını duyurdukları resmî programlar, etkinlikler, faaliyetler yoluyla açıklanması açık yönünü; koleksiyonları, araştırmaları ve sergi uygulamaları yoluyla müzelerin ne yaptıklarını insanların özümsemelerinin kişisel düzeyde gerçekleşmesinin ise gizli yönünü belirttiğini söylemiştir. Eğitimin müzelerde esas olduğunu söyleyen Talboys ise hiçbir müzenin eğitimle ilgilenmediğini söyleyemeyeceğini ve geniş bir eğitim yelpazesi için amaçlı bir hazırlık yapmadıkları sürece müzelerin gerçekten müze olamayacaklarını (Talboys, 2016, s.8) belirtirken, müzede eğitimin müzenin diğer amaçları kadar önemli olduğunu ve eğitim amaçlı etkinliklerin bir müzeyi müze yapan özelliklerden biri olduğunu ifade etmiştir. Müzelerde eğitim, müzelerin değerli bulduğu konular hakkında bilgi, fikir, görüş ve anlam aktarırken kullanılan eylem, faaliyet ve etkinliklerin tümüdür ve büyük ölçüde sergi ortamı aracılığıyla gerçekleştirilir (Miller, 2017, s.139). Hooper-Greenhill (1999, s.44) ise müze eğitiminin “müze içinde öğretim ve nesnelere okullara gönderilmesi için ödünç verme servislerinin yaratılması” olarak ifade ettiği iki şekilde gerçekleştiğini belirtmiştir. Nesnelere okula gönderilmesi müzelerin okula götürülmesiyle, müze içinde öğretim öğrencilerin müzeye taşınmasıdır. Öğrencilerin müzeye götürülerek öğretim yapılabilmesi müzelerin okul dışı öğrenme ortamlarına çok iyi bir örnek olduğunu göstermektedir. Okul zamanında ve öğretim programına göre ancak fiziksel okul binasının dışındaki kurum ve yerlerde yapılan eğitim (Salmi, 1993) olarak tanımlanan okul dışı eğitim ile farklı kurum ve çevreler kullanılarak öğretim programlarının amaçları doğrultusunda eğitim gerçekleştirmeye çalışılır.

Müzelerin ziyaretçilere tahmin edilebilir ve özgül deneyimler sunmak için tasarlanması (Falk ve Dierking, 1992, s.11) maddî ve maddî olmayan kültürü birleştirerek farklı kavramların yan yana gelmesine ve keşfedilmesine olanak verir ve bu sayede öğrencilerin kültürel farklılıklara karşı daha rahat olmasını ve çevre etliği edinmelerini sağlayarak değer ve tutumlarını etkileyebilir; kültür, toplum ve aile kimliklerini keşfetmeleri için fırsat sunarak ilgi ve merak uyandırabilir, özgüvenlerini artırarak öğrencileri yeni öğrenme mekânlarını takip etmeye motive edebilir ve öğrencilerin dünyalarına bakış açılarını, yaklaşımlarını ve ne düşündüklerini etkileyebilirler (Talboys, 2016, s.9). Hangi büyüklükte veya türde olursa olsun önemli öğrenme merkezleri olan müzeler tüm seviyelerde hem formal eğitim hem de informal öğrenme için özgün kaynaklar sağlayarak insanlara ancak başka birkaç öğrenme kurumunun erişebileceği geniş bir yelpazedeki kültürel ve doğal miras nesnelere çalışma fırsatı sunarlar (Ambrose ve Paine, 2018, s.13). Böylece hem örgün hem de yaygın eğitimin içinde yer alan bireylere kendi kültürlerini anlayabilme becerisi kazandırmanın yanı sıra örgün eğitimin içindekilere kültürlerini gelecek kuşaklara aktarma, yaygın eğitimde yer alanlara ise başka toplumların kültürlerini de anlama becerisini kazandırılmaktadır (Mercin, 2006). Ayrıca eğitim anlayışında yaşanan süreçsellik, yaşantısallık ve deneyime ilişkin gelişmeler müze eğitiminin temel ilkeleri olan gerçek nesnelere ve gerçek ortamlarda öğrenme ile birebir uyumlu olup müze eğitiminin yeni eğitim



anlayışıyla eş zamanlı ilerlediğini ve bu doğrultuda geliştiğini de göstermektedir (Adıgüzel, 2017). Müzelerdeki eğitim ortamları bilgilendirme işlevinin yanı sıra sorgulamayı destekleme, sentez yapma, kapsam belirleme, yaratıcılık ve hayal gücünü geliştirme üzerinde etki gücüne sahiptir (Çakır İlhan, 2009). Müzeler zengin ve birbiriyle ilişkili öğrenmeyi destekler ve tüm zamanlara ait dünyayla ilgili var olanları insanların bireysel anlam kurarak öğrenmelerine izin verir (Buyurgan, 2009). Müzelerin kullanılarak kalıcı öğrenmenin sağlanması hem birey hem de toplumlar için önemlidir çünkü hem kendi kültürünü hem de başka bir toplumun kültürünü öğrenen ve aralarındaki ilişkileri karayan kişi yaşadığı ve diğer toplumların değerini anlayabilir (Mercin, 2006). Ayrıca müzeler empati, yaratıcılık, merak ve ilgiye susama ve eleştirel düşünme niteliklerinin kazandırılmasını da sağlayabilir (Seidel ve Hudson, 1999, s.22-28). Böylece çocukların ya da yetişkinlerin farklı bir toplumda, farklı bir zamanda ve farklı şartlarda yaşamış insanların nasıl yaşadıklarını empati kurarak anlamaları sağlanırken, eserler ve faaliyetler yoluyla merakları teşvik edilerek ilgileri çekilebilir ve eserler üstünde tartışarak daha detaylı ve derin düşünceleri sağlanabilir. Bu niteliklerin yanı sıra müzede yapılan eğitimler katılımcıların ve özellikle çocukların daha etkin hale gelmesini sağlaması sebebiyle okuldaki soyut bilgileri somutlaştırır, tarihi ve geçmişi canlı tutar ve geçmişle bugün arasında bağlantı kurarak tarihe karşı bir iç görü kazandırırken çocuklara ve yetişkinlere daha zevkli ve eğlenceli bir eğitim ortamı sağlar (Çakır İlhan ve Okvuran, 2011). Tüm bu nitelikler ve faydalar göz önüne alındığında müzelerin eğitim ortamı olarak kullanılmasının önemli olduğu; eğitim ve öğretimi daha anlamlı ve kalıcı hale getirmek için müzelerden yararlanılabileceği anlaşılmaktadır.

### **Sanal Müze ve Eğitim**

Müzelerin eğitim ve öğretimde kullanılmasının faydalı olduğunun görülmesi bir müze türü olan sanal müzelerin eğitim ve öğretim amacıyla kullanılması fikrini ortaya çıkarmıştır. Fiziksel bir varlığı olmayan sanal müzelerin gerçek müzeler kadar etkili olmayacağı düşünülebilir. Nesnelere fiziksel bir yakınlık sağlamaması müzelerin temel özelliği olan somutlaştırmaya tam olarak imkân vermese de müzelerin koleksiyonlarına erişimi kolaylaştırması açısından sanal müzelerin kullanımının uygun olduğu söylenebilir. Sanal müzeler ülkemizde ve dünyada her zaman gezme imkânı bulunmayan müzeleri görme, tanıma, bilgilendirme ortamı sağlamakta (Buyurgan ve Buyurgan, 2018, s. 87) yerinde gidilip görülerek kazanılan deneyim, alınan hazzın yerini tutmasa da sanal müzecilikle birlikte dünyanın tarihsel-kültürel ortak mirasına kolayca erişimi mümkün kılmaktadır (Altunbaş ve Özdemir, 2012). Ayrıca sanal müzeler, ziyaretçilere koleksiyonu nasıl deneyimleyebilecekleri konusunda farklı seçenekler sunarak ziyaretlerinin sırasını ve niteliğini kişisel tercihlere ve öğrenme stillerine uyacak şekilde değiştirebilmelerini sağlamaktadır (McKenzie, 1997). Ayrıca sanal müzelerin fiziksel mesafeleri aradan kaldırması ve bir internet bağlantısı kadar yakın olması müzeyi tekrar tekrar gezme ve izleme imkânı vermektedir. Böylece ekonomik, zamansal, mekânsal nedenlerle gidilip görülmesi zor müzelerin çoğuna sanal müzecilikle ulaşılabilmekte (Altunbaş ve Özdemir, 2012) fiziksel olarak müzede bulunulmasa da yer alan eserler ve koleksiyonlar görülebilmektedir. Ayrıca müzede yer alan salonlara istendiği kadar girebilmeyi, eserleri izleyebilmeyi ve fiziksel halden daha hızlı bir şekilde salonlar arasında dolaşabilmeyi sağlar.

Sanal müze uygulamalarının kolay ulaşma, izleyebilme ve inceleyebilme özellikleri; kişilerin kendi öğrenme süreçlerini yönetmelerine izin vererek öğrenme hızlarını kendilerinin belirlemesinin yolunu açmaktadır. McKenzie (1997) öğrenme müzeleri olarak tanımladığı sanal müzelerin aktif ve öğrenci merkezli öğrenmeyi teşvik ettiğini; yerel tarih ve yerel eserlerin korunmasına yardımcı olduğunu; dinamik, çok disiplinli, çoklu algılı ve küresel olduğunu belirtmektedir. Sanal müzelerde

öğrenciler kendilerini aktif olacak şekilde öğrenmenin içinde bulurlar ve internet bağlantısının olduğu herhangi bir yerden dünyanın başka bir ucundaki müzenin sanal halini gezebilir ve öğrenme süreci içinde kullanabilirler. Bununla birlikte öğretmenler de uygun müzelerin sayfalarına girerek derslerindeki konularını görsellerle ve bilgilendirmelerle pekiştirebilirler (Buyurgan ve Buyurgan, 2018, s. 87). Müzelerin olmadığı ya da ekonomik olarak müzeye ulaşmanın zor olduğu durumlarda sanal müzeler bu eksikliği kapatması açısından kullanılabilir. Ayrıca sanal müze ziyaretleri maddiyat ve zaman açısından da artılar sunar ve müzesi veya farklı müze türleri olmayan bölgelerdeki insanların bilgiye ulaşmasında önemli rol oynar (Buyurgan ve Buyurgan, 2018, s. 87). Bu açıdan bakıldığında fiziksel olarak müzeye ulaşamayan ve öğretim süreçlerinde müzelerden faydalanamayan öğrenciler için eksikliğin giderilmesi ve eğitimde fırsat eşitliğinin sağlanabilmesi için kullanılabilir.

Müzelerin ve sanal müzelerin ülkemiz öğretim müfredatlarındaki yerleri incelendiğinde Milli Eğitim Bakanlığı'nın da derslerde müzeler ve sanal müzelerden faydalanılmasını istediği görülmektedir. İlköğretim Sosyal Bilgiler Dersi (MEBa, 2018) ile Ortaöğretim Tarih (MEBb, 2018) ve Ortaöğretim Görsel Sanatlar Dersi (MEBc, 2018) öğretim programlarında müzeler ve sanal müzelerden; İlköğretim Türkçe Öğretim Programında (MEB, 2019) çocuk müzelerinden, İlköğretim Fen Bilimleri Öğretim Programında (MEBd, 2018) bilim merkezleri ve müzelerden; İlköğretim Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programında (MEBe, 2018) ise müzelerden bahsedilmiş ve bu okul dışı öğrenme ortamlarından faydalanılması istenmiştir. Türkçe alan yazında yer alan eğitimde müze çalışmalarına bakıldığında ise eğitimin her kademesinde ve farklı yaş gruplarından öğrencilerle müze çalışmalarının yapıldığını ve bu çalışmalar sonucunda öğretimde müzelerin kullanılmasının öğrencilerde merak duygusunu (Filiz, 2010; Yorulmaz, 2014) ve çalışmanın yapıldığı derse yönelik olumlu tutumu (Çerkez, 2011; Filiz, 2010; Güler, 2011; Soysal, 2019; Turanlı, 2012) artırdığı; bilgi, farkındalık ve empati becerisi kazandırdığı (Üztemur, 2017) ve öğrenci başarılarını etkilediği (Akengin, 2011; Çerkez, 2011) sonuçlarına ulaşılmıştır. Sanal müzelerin öğretimde kullanılmasına ilişkin yapılan çalışmalar da benzer sonuçlar ortaya çıkarmış ve sanal müzelerin kullanılmasının olumlu tutum geliştirdiği (Yıldırım ve Tahiroğlu, 2012; Yıldız, 2016); öğrenci başarılarını etkilediği (Doğanlı, 2019; Ustaoglu, 2012; Yıldız, 2016); ders kazanımlarının aktarılmasında başarılı olduğu (Turgut, 2015) ve öğrencilerin ilgilerini artırdığı (Demirboğa, 2010) görülmüştür. Bu bulgular eğitim ve öğretim süreçlerinde müzelerin bir araç olarak kullanımının hem desteklenen hem de olumlu sonuçlar veren bir uygulama olduğunu göstermektedir.

### **Yaratıcı Drama ve Müze Eğitimi**

Çağdaşlaşma süreci içerisindeki günümüz müzeleri kitle iletişim araçları, eğitim programları ve sosyal etkinliklerle izleyiciye ulaşabilecekleri “yeni müzecilik” anlayışını benimsemişlerdir (Güler, 2019 s.75). Yeni müzecilik anlayışının sunduğu en önemli hizmetlerden biri de eğitim işlevidir. Müze eğitimi disiplinlerarası yöntem ve teknikleriyle müzeleri çekici ve eğlenerek öğrenebilen eğitim ortamlarına dönüştürmektedir (Okvuran, 2012). Bu eğitimi sağlamada birçok yöntem kullanılabilir. Bunlardan biri de yaratıcı dramadır.

Yaratıcı drama, doğaçlama, rol oynama vb. tiyatro ya da drama tekniklerinden yararlanılarak, bir grup çalışması içinde, bireylerin bir yaşantıyı, bir olayı, bir fikri, bir eğitim ünitesini, kimi zaman da bir soyut kavramı ya da davranışı, eski bilişsel örüntülerin yeniden düzenlenmesi yoluyla ve gözlem, deneyim, duygu ve yaşantıların gözden geçirildiği oyunsu süreçlerde anlamlandırılması, canlandırılmasıdır” (San, 1996, s.149).

Yaratıcı drama bireyin aktif olduğu önemli bir yöntemdir. Bu yöntemde birden çok ve farklı öğrenme deneyimi yaşanır. Bunlar: Yaşantılarına dayalı, harekete dayalı, etkileşim yolu ile sosyal, tartışarak, keşfederek, duygusal ve iş birliği yaparak öğrenmelerdir (Önder, 2012). Bu öğrenme türleri bireyi pasif olmaktan çıkarıp aktif hale getirmektedir. San (1996) da dramanın edilgen olmak yerine katılımcı olmayı, bağımlı olmak yerine bağımsız olmayı sağladığını belirtmektedir.

Yaratıcı dramanın temel öğelerinden biri de mekândır. Drama çalışmaları birçok farklı mekânda gerçekleştirilebilir. Önemli olan bu çevre kullanılarak yapılacak çalışmaların katılımcıların yaş, gelişim özellikleri, konu, amaç ve süre gibi diğer değişkenlerle uyumlu olmasıdır. Müze, park, fabrika, huzur evi, meydan, galeri, öğrenme yerleri, hastaneler, kütüphaneler gibi birçok mekân yaratıcı drama sürecinde kullanılabilir (McCaslin, 2006; Adıgüzel, 2012). Drama yaşantıyı merkeze aldığı için böyle bir yöntemin yaşamı ve yaşanmışlıkları barındıran nesnelere olduğu müzelerde kullanılması kaçınılmazdır.

Karagianni ve Papadopoulos (2019) müzelerde yapılacak drama çalışmaları için şu adımların uygulanması gerektiğini belirtmektedir:

- Müze ortamını tanımak
- Müzeyi araştırmak ve keşfetmek
- Dramatik ortamlar oluşturmak
- Müze deneyimini değerlendirmek
- Müzeye ilişkin genel deneyimi kısaca sunmak

Müze drama çalışmalarının temel amacı, ziyaretçilerin yaşadıkları zamanın öncesine yolculuk yapması, geçmişi yakalaması, kendi yaşantılarından yola çıkarak gerçekleştirilen canlandırma etkinlikleri ile geçmişi ve geçmişteki olayları, durumları anlama, bugünle ilişkilendirme ve gelecekte neler olabileceğine ilişkin çıkarımlarda bulunma olanağı tanınmasıdır (Karaosmanoğlu, 2017). Bunlara ek olarak müzelerde yapılan yaratıcı drama çalışmaları ile katılımcıların geçmiş-bugün-gelecek kavramlarını somutlaştırarak öğrenmeleri kolaylaşırken; takdir, taklit, empati ve estetik becerileri gelişir (Okvuran, 2012). Ayrıca müzede drama çalışmaları kişisel gelişim ve sosyalleşmeyi destekler, kendini tanımayı ve başkalarını anlamayı sağlar (Karagianni ve Papadopoulos, 2019). Drama yönteminin müzede kullanımı en önemli katkısı içinde işbirliği olan deneyimsel bir öğrenme sunmasıdır (Kondoyianni, 2005).

Müzeler eğitim işlevleri doğrultusunda farklı etkinlikler yapmakta ya da yapılmasına müsaade etmektedir. Yaratıcı drama yöntemi ile müzede yapılan etkinlikler incelendiğinde Ankara'da Anadolu Medeniyetleri Müzesi, Gordion Müzesi, Türk Telekom Telekomünikasyon Müzesi, Ankara Vakıf Eserleri Müzesi ziyaretçilerin yaratıcı drama yöntemi ile etkinlikler yapılmasına müsaade etmekte, yine Ankara'da Anadolu Medeniyetleri Müzesi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Oyuncak Müzesi, Ankara Çocuk Müzesi, Çengelhan Rahmi M. Koç Müzesi, Yaşayan Müze ise kendi bünyesinde drama yöntemiyle etkinlikler düzenlemektedir (Hamurculu, 2016). Bursa'da "Drama ile Dersler Müzede" projesi ile anasınıfı, ilköğretim ve ortaöğretim öğrencilerinin ders içi kazanımlarını yaratıcı drama yöntemiyle müzede gerçekleştirilmektedir (Drama ile Dersler Müzede, t.y.)

İlgili alan yazın incelendiğinde müzelerde farklı derslerde yaratıcı drama yönteminin etkisini araştıran birçok çalışma yer almaktadır. Bu çalışmalardan bazılarında yaratıcı drama yöntemi ile müzede yapılan sosyal bilgiler derslerinde öğrencilerin akademik başarılarının daha yüksek olduğu

(Başbuğ ve Adıgüzel, 2019); müze ortamında yaratıcı drama yöntemiyle gerçekleştirilen etkinliklerin katılımcıların çalışmalarına işbirliği halinde, istekle, merakla, keyifle ve heyecanla katılmalarını sağladığı (Boyacı, 2019) görülmektedir. Karaosmanoğlu (2017) müzede drama yöntemi kullanarak yaptığı çalışmada, katılımcıların uygulamanın öncesi müze algısına kalıcı olmayan, çabuk unutilan, bakıp geçilen, sık gidilmeyen, bilgilerin okunarak öğrenildiği, anlama çabası gerektiren biçiminde tanımlarken, uygulama sonrasında öğrenmede etkili bir mekân, farklı medeniyetlere ait yaşantıların bulunduğu, kalıcı öğrenmenin gerçekleştiği, farklı sanat dallarını içeren bir mekân olarak tanımlamışlardır. Altın ve Oruç (2007) sınıf öğretmeni adayları ile müzede yaratıcı drama yöntemi ile yapılan çalışmalar sonundan katılımcıların tarih ve coğrafya arasındaki bağı daha anlamlı bir şekilde kurabildikleri, müze eğitiminin ne olduğu ve nasıl olabileceğine dair farkındalıklarında bir artışın olduğunu ve müzeye karşı tutumlarında olumlu gelişmeler olduğu belirtmektedir.

Adıgüzel (2012) yaratıcı drama etkinliklerinin planlanmasında ısınma-hazırlık, canlandırma ve değerlendirme olmak üzere üç aşamalı bir plan geliştirmiştir. Isınma- hazırlık aşamasında katılımcılar fiziksel ve zihinsel olarak çeşitli oyun ve etkinliklerle sürece hazırlanırlar. Canlandırma aşaması ise temel olarak doğaçlama, rol oynama ve diğer teknikleri kullanarak bir durumu göstererek ortaya koymaktır. Değerlendirme ise genel olarak sürece ilişkin duygu ve düşünce paylaşımının yapıldığı aşamadır, ancak drama yöntem olarak kullanıldığında ilgili dersin ölçme-değerlendirme araçları bu aşamada kullanılabilir. Bu çalışmada da bu üç aşamalı plan basamaklarına uygun şekilde bir etkinlik yapılandırılmıştır.

İlgili alan yazında müzelerde yaratıcı drama yöntemiyle yapılan birçok çalışma olmasına rağmen sanal müze uygulamaları ile yaratıcı drama yönteminin kullanıldığı herhangi bir çalışmaya rastlanmamıştır. Oysa sanal müzeler, fiziksel olarak müzeye gitme imkânının çeşitli sebeplerle mümkün olmadığı durumlarda kullanılacak önemli araçlardır. Bu nedenle bu çalışmada sanal müze uygulamasının sınıf içinde kullanımına örnek oluşturabilecek yaratıcı drama yöntemine göre hazırlanan bir sanal müze atölyesi oluşturulmuştur. Bu atölye ile sanal müzelerin yaratıcı drama yöntemiyle nasıl kullanılacağına ilişkin bir öneri sunmak ve daha sonra yapılacak çalışmalar için bir örnek ortaya koymak amaçlanmıştır.

### **Atölyenin Hazırlık ve Uygulama Süreci**

Atölye hazırlık sürecinde ilk olarak atölyenin hangi seviyeye uygun yapılacağına karar verilmiştir. Araştırmacıların alanı gereği ilkökul öğrencileri grup olarak seçilmiş daha sonra dersler ve kazanımları incelenmiştir. Müzelerin çoğunluğunun tarih, kültür ve sanat ile alakalı olması akla ilk olarak tarih disiplini içeren sosyal bilgiler dersini getirmiştir. Sosyal Bilgiler Öğretim Programı'nda yer alan kazanımlar incelenmeden önce sanal müzeleri erişime açık olan müzeler gözden geçirilmiştir. Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından erişime açılan sanal müzelerin içeriklerinin Türkçe olması sebebiyle bu müzeler tercih edilmiş, bu müzeler içerisinde yer alan Kurtuluş Savaşı Sanal Müzesinin seçilen sınıf seviyesine uygun olduğuna karar verilmiştir. Ülkemizin ilk meclisi (1. Türkiye Büyük Millet Meclisi (Eski Meclis)) olarak görev yapan bu müze Kültür Bakanlığı tarafından yapılan yenileme çalışmaları sonucu 23 Nisan 1981 tarihinde "Kurtuluş Savaşı Müzesi" adıyla ziyarete açılmıştır (Birinci Türkiye Büyük Millet Meclisi Binası Tarihçesi, t.y.). Sanal müzeye karar verdikten sonra müzenin kullanılabilirliği incelenmiş ve internet bağlantısı olduğu sürece rahatça kullanılabilirliği görülmüştür. Daha sonra 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Öğretim Programı incelenmiş ve dört kazanımın (Ek 1) yapılmak istenen çalışmaya uygun olduğuna karar verilmiştir. Diğer derslerin öğretim programları

da incelendikten sonra Türkçe Öğretim Programı'nda yer alan beş kazanımın da (Ek 1) çalışmayla ilişkilendirilebileceği görülmüş ve bu kazanımlar uygulama için seçilmiştir. Hem kazanım hem de sanal müze seçiminin yapılmasının ardından seçilen kazanımlar doğrultusunda yaratıcı drama yöntemine göre hazırlanan sekiz etkinlik, ikisi ara biri genel olmak üzere üç değerlendirme ve üç çalışma kâğıdından oluşan atölye tasarlanmıştır. Etkinlikler hazırlanırken katılımcıların müzeye bakıp geçmeden detaylı incelemelerini sağlayan etkinlikler olmasına dikkat edilmiş, ayrıca konuşma ve yazma etkinliklerine de yer verilmiştir.

Son hali verilen örnek uygulama ilkokul 4. sınıf öğrencilerine yönelik olarak hazırlanmıştır. Ancak sanal müze uygulamaları ile farkındalık kazandırmak amacıyla sınıf öğretmenleri, sınıf öğretmeni adayları ve sınıf öğretmenliği alanında çalışan akademisyenlerin katılımı ile küçük bir uygulama yapılmıştır. Uygulamaya başlamadan tüm katılımcılardan mobil telefonlarını kullanarak sanal müze uygulamasını açmaları istenmiş ve ilk aşamada neler yapılacağı hakkında bilgi verilmiştir. Daha sonra gerekli yönergelerle atölye gerçekleştirilmiştir. Çalışma sonunda yapılan yapılandırılmamış görüşmelerde katılımcılar sanal müze uygulaması ile hazırlanan atölyenin müze çalışmaları konusunda kendilerinde bir farkındalık oluşturduğunu, müzelerin öğretim programlarının farklı derslerinin kazanımlarını gerçekleştirmede etkili olarak kullanılabileceğini, gerçek müze çalışmalarının yapılamadığı ya da müzeye ulaşma imkânının olmadığı yerlerde bu tür çalışmaların yapılabileceğini belirtmişlerdir.

## Sonuç

Bu çalışmada yaratıcı drama yöntemine göre hazırlanmış Kurtuluş Savaşı Müzesi'nin sanal müzesi kullanılarak yapılabilecek bir atölye önerisi sunulmuştur. Örnek olarak hazırlanan atölye de sanal müze uygulaması ilkokul 4. sınıf sosyal bilgiler ve Türkçe dersleri kapsamında ele alınmıştır. Bu kazanımların başında seçilen müze de dikkate alınarak başta Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı olmak üzere Türkçe Dersi Öğretim Programı'ndan da kazanımlar seçilmiştir. Seçilen kazanımlar doğrultusunda yaratıcı drama yöntemine göre hazırlanan etkinlikler sanal müzede kullanılabilecek şekilde tasarlanmıştır. Bu tasarım sonucu oluşturulan etkinlikler ve atölye ile sanal müzelerin öğretim etkinliklerini planlamada nasıl kullanılacağına ilişkin bir farkındalık oluşturulması amaçlanmaktadır. Bununla birlikte eğitim açısından faydaları görülen ve kendi başına bir öğrenme ortamı olan müzelere fiziksel olarak ulaşma imkânının olmadığı durumlarda ya da başka sebeplerden ulaşamadığı zamanlarda sanal müzelerin bu eksikliği kapatmakta yardımcı olabileceği ve sınıf içinde müzelerden yararlanılabileceğini gösterebilmek de bu çalışmanın amaçları arasında yer almaktadır. Sanal müzeler ile sınıfta bile müzeler kullanılabilmekte ve her yaşta katılımcı için etkinlikler hazırlanabilmektedir. Sınıf öğretmeni, sınıf öğretmeni adayı ve sınıf öğretmenliği alanında çalışan akademisyenlerle yapılan uygulamada da katılımcılar bu uygulama ile sanal müzelerin ders içinde kullanımı ile farklı derslerin kazanımlarını gerçekleştirirken ve müzeye gidemedikleri durumlarda sanal müzelerden nasıl faydalanacakları konusunda farkındalık kazandıklarını dile getirmişlerdir. Katılımcıların uygulama konusunda olumlu görüş belirtmelerinin bu uygulamanın sanal müze kullanımı konusunda örnek olarak kullanılabileceği; öğretmenlerin derslerinde sanal müzeleri kullanarak öğrencilerini müzeye götüremeseler bile öğretim sürecini sanal müzeler ile zenginleştirebileceklerini sağlayacağı ve örnek etkinliklerin başka etkinlikler hazırlama ve başka kazanımlara uygun etkinlikler oluşturma sürecinde yol gösterici olabileceği düşünülmektedir.



Bu çalışmada sosyal bilgiler ve Türkçe derslerinde yer alan bazı kazanımlar dikkate alınarak etkinlikler tasarlanmıştır. Sosyal bilgiler dersinin başka kazanımları kullanılarak farklı atölyeler veya yapılan etkinlikler farklılaştırılarak aynı sanal müze için farklı atölyeler hazırlanabilir. Ayrıca farklı sanal müzeler kullanılarak sosyal bilgiler dersinde uygulanabilecek atölyeler tasarlanabilir. Bununla birlikte müzede öğretim deyince akla ilk olarak tarih ve tarihle ilişkili sosyal bilgiler gibi derslerin öğretimi gelse de müzelerin bilim merkezleri, kütüphaneler benzeri tüm ortamları içermesi sebebiyle farklı birçok dersin kazanımlarının gerçekleştirilmesinde kullanılabilir. Fen bilimleri dersinde bilim merkezleri ve gözlemevlerinden, görsel sanatlar dersleri için sanat müzelerinden yararlanılabilir. Farklı derslerin kazanımları incelenerek sanal erişim sağlanabilen uygun müzeler seçilip o derslere özgü atölyeler tasarlanabilir. Ya da disiplinler arası çalışılarak birden fazla dersin kazanımlarının bir arada kullanıldığı atölyeler hazırlanabilir. Örnek atölye hazırlama dışında hazırlanan atölyelerin uygulamalarının yapılması ile öğretim sürecindeki etkileri ortaya çıkarılabilir ve öğretim sürecinde sanal müzelerin kullanımına dair katılımcıların görüşleri alınabilir.

## Kaynakça

- Adıgüzel, Ö. (2012). *Eğitimde yaratıcı drama*. Ankara: Naturel Yayınevi
- Adıgüzel, F. (2017). Edebiyat müzeleri ve müzede edebiyat eğitimi. *Millî Eğitim*, 214, 85-104.
- Akengin, Ç. (2011). İlköğretim 6. sınıf görsel sanatlar dersinde müze kaynaklı işbirliğine dayalı öğretim yönteminin öğrenci kazanımlarına etkisi (Yayımlanmamış doktora tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Alexander, E. P., Alexander, M. (2008). *Museums in motion: an introduction to the history and functions of museum*. USA: Almira Press.
- Altın, B. N., Oruç, S. (2007). Tarih ve coğrafya eğitiminde müze eğitimi ve yaratıcı drama. *I. Ulusal İlköğretim Kongresi, Hacettepe Üniversitesi*, Ankara: 15-17 Kasım 2007.
- Altunbaş, A., Özdemir, Ç. (2012). Çağdaş müzecilik anlayışı ve ülkemizde müzeler. Kültür ve Turizm Bakanlığı, Ankara. <https://teftis.ktb.gov.tr/Eklenti/4655,makale.pdf?0> adresinden erişilmiştir.
- Ambrose, T., Paine, C. (2018). *Museum basics: the international handbook*. New York: Routledge.
- Andrews, J. (1998). A new medium for old masters: the Kress study collection virtual museum project. *Art Documentation: Journal of the Art Libraries Society of North America*, 17(1), 19-27.
- Barlas Bozkuş, Ş. (2014). Kültür ve sanat iletişimi çerçevesinde Türkiye’de sanal müzelerin gelişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies (JASSS)*, 26, 329-344.
- Başbuğ, S. ve Adıgüzel, Ö. (2019). Müzede yaratıcı drama etkinliklerinin öğrencilerin sosyal bilgiler dersindeki başarılarına etkisi. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 14(1), 1-32.
- Birinci Türkiye Büyük Millet Meclisi Binası Tarihçesi. (t.y.). <https://www.kulturportali.gov.tr/portal/kurtulus-savasimuzesi> adresinden erişilmiştir.
- Boyacı, A. U. (2019). *Müzede yaratıcı drama etkinlikleri ile sosyal bilgiler dersi kazanımlarına ilişkin öğrenci görüşlerinin değerlendirilmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Buyurgan, S., Buyurgan, U. (2018). *Sanat eğitimi ve öğretimi: eğitimin her kademesine yönelik yöntem ve teknikler*. Ankara: Pegem Akademi.
- Buyurgan, S. (2009). Görme engelliler eğitimi anabilim dalı öğrencilerine yönelik programlı bir müze ziyareti. *Millî Eğitim*, 182, 214-231.
- Çakır İlhan, A., Okvuran, A. (2001). Bir eğitim ortamı olarak müze ve müze çalışmaları. *Anadolu Sanat Dergisi*, 1270, 86-94.



- Çakır İlhan, A. (2009). Educational studies in Turkish museums. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 1(2009), 342–346.
- Çerkez, S. (2011). *Sosyal bilgiler dersinde müze eğitime dayalı öğretim uygulamalarının öğrencilerin akademik başarısına ve tutumlarına etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Kastamonu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kastamonu.
- Demirboğa, E. (2010). *Sanal müze ziyaretlerinin öğrencilerin bilişsel ve duyuşsal kazanımları üzerindeki etkileri* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Doğanlı, A. S. (2019). *Sanal müze gezilerinin farklı lise türlerindeki 9. sınıf öğrencilerinin başarısına etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Drama ile Dersler Müzede (t. y.). <https://www.bursamuze.com/egitim-calismalari-579/> adresinden erişilmiştir.
- Falk, J. H., Dierking, L. D. (1992). *The museum experience*. Washington: Whalesback Books.
- Filiz, N. (2010). *Sosyal bilgiler öğretiminde müze kullanımı* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Güler, A. (2011). Planlı bir müze gezisinin ilköğretim öğrencilerinin tutumuna etkisi. *İlköğretim Online*, 10(1), 169-179.
- Güler, A. (2019). Müzecilik ve müzede eğitimin tarihsel gelişimi. S. Buyurgan (Ed.), *Müzede eğitim: öğrenme ortamı olarak müzeler içinde* (s. 59-81). Ankara: Pegem Akademi.
- Hamurculu, Ü.H. (2016). *Ankara'daki müzelerde yaratıcı drama etkinlikleri ve Ankara resim ve heykel müzesinde yaratıcı drama önerisi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Hooper-Greenhill, E. (1999). *Müze ve galeri eğitimi* (M. Örgü Evren & E. G. Kapçı, Çev.). Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Karadeniz, C., Okvuran, A., Artar, M., & Çakır İlhan, A. (2015). Yeni müzebilim bağlamında müze eğitime çağdaş yaklaşımlar ve müze eğitimcisi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 48(2), 203-226.
- Karagianni, A.L., Papadopoulos, S. (2019). Museum experience through inquiry drama. *Drama Research*, 10(1), 2-22.
- Karaosmanoğlu, G. (2017). Yaratıcı drama ile müzede öğrenme deneyimi: İstanbul arkeoloji müzeleri örneği. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 12(2), 43-62.
- Kondoyianni, A. (2005) Drama in museum pedagogy: Appropriate exercises and techniques,59-68. (Neothemi İct And Communicating Cultures içinde Editör: Claudia Saccone). ARACNE EDITRICE S.r.l.
- Kurtuluş Savaşı Müzesi Tanıtım Broşürü. (t.y.). <https://www.kulturportali.gov.tr/medya/dokuman/dokuman-detay/2255> adresinden erişilmiştir.
- McCaslin, N. (2006). *Creative drama in the classroom and beyond*. (8. Edition). Pearson
- McKenzie, J. (1997). Building a virtual museum community. <http://www.fno.org/museum/museweb.html> adresinden erişilmiştir.
- MEB. (2019). Türkçe dersi öğretim programı. <http://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/20195716392253-02-T%C3%BCrk%C3%A7e%20%C3%96%C4%9Fretim%20Program%C4%B1%202019.pdf> adresinden erişilmiştir.
- MEBa. (2018). Sosyal bilgiler dersi öğretim programı. <http://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/201812103847686-SOSYAL%20B%C4%B0LG%C4%B0LER%20%C3%96%C4%9ERET%C4%B0M%20PROGRAMI%20.pdf> adresinden erişilmiştir.
- MEBb. (2018). Tarih dersi öğretim programı. <http://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/201822142524139-Tarih%20d%C3%B6p.pdf> adresinden erişilmiştir.
- MEBc. (2018). Görsel sanatlar dersi öğretim programı (9, 10, 11 ve 12. sınıflar). [http://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/2018120204014821-gorsel%20sanatlar%20dop%20\(2\).pdf](http://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/2018120204014821-gorsel%20sanatlar%20dop%20(2).pdf) adresinden erişilmiştir.

- MEBd. (2018). Fen bilimleri dersi öğretim programı. <http://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/201812312311937-FEN%20B%C4%B0L%C4%B0MLER%C4%B0%20%C3%96%C4%9ERET%-C4%B0M%20PROGRAMI2018.pdf> adresinden erişilmiştir.
- MEBe. (2018). Görsel sanatlar dersi öğretim programı (İlkokul ve Ortaokul 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ve 8. Sınıflar). <http://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/2018121111026326-GORSEL%20SANATLAR.pdf> adresinden erişilmiştir.
- Mercin, L. (2006). Müzeler ve toplum. <https://www.ayk.gov.tr/wp-content/uploads/2015/01/Yrd.-Do%-%c3%a7.-Dr.-Levent-MERC%4%b0N-M%20c3%9cZELER-VE-TOPLUM.pdf> adresinden erişilmiştir.
- Miller, S. (2017). *The anatomy of a museum: an insider's text*. Hoboken, NJ: Wiley.
- Milletlerarası Anıtlar ve Sitler Konseyi Türkiye Milli Komitesi Yönetmeliği. (1974, 22 04). *Resmi Gazete* (Sayı: 14890). <https://teftis.ktb.gov.tr/TR-14278/milletlerarasi-anitlar-ve-sitler-konseyi-turkiye-milli.html> adresinden erişilmiştir.
- Milletlerarası Müzeler Konseyi Tüzüğü. (2017, 09 06). *Milletlerarası Müzeler Konseyi*. [https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/2017\\_ICOM\\_Statutes\\_EN.pdf](https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/2017_ICOM_Statutes_EN.pdf) adresinden erişilmiştir.
- Müzeler İç Hizmetler Yönetmeliği. (1990, 30 04). *Kültür ve Turizm Bakanlığı* (Sayı: 1578) <https://teftis.ktb.gov.tr/TR-14442/muzeler-ic-hizmetler-yonetmeliği.html> adresinden erişilmiştir.
- Okvuran, A. (2012). Müzede dramının bir öğretim yöntemi olarak Türkiye'de gelişimi. *Eğitim ve Bilim*, 37 (166), 170-180.
- Önder, A. (2012).** *Yaşayarak öğrenme için eğitici drama*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Salmi, H. (1993). Science centre education: motivation and learning in informal education. Research report 119 (Doktora Tezi). Helsinki Üniversitesi, Finlandiya.
- San, İ. (1996). Yaratıcılığı geliştiren bir yöntem ve yaratıcı bireyi yetiştiren bir disiplin: Eğitsel yaratıcı drama. *Yeni Türkiye (Eğitim Özel Sayısı)*, 7, 148-160.
- Schweibenz, W. (1998). The "Virtual Museum": new perspectives for museums to present objects and information using the internet as a knowledge base and communication system. *Proceedings des 6. Internationalen Symposiums für Informationswissenschaft (ISI 1998)*, 185-200.
- Schweibenz, W. (2004). Virtual museums: the development of virtual museums. *ICOM News Magazine*, 3, 3.
- Seidel, S., Hudson, K. (1999). *Müze eğitimi ve kültürel kimlik: uluslararası iki çalışma raporu* (B. Ata, Çev.). Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müze Eğitimi Anabilim Dalı Yayınları.
- Soysal, E. (2019). *Okul dışı öğrenme ortamlarının ortaokul 7. sınıf öğrencilerinin fen bilimleri dersine yönelik ilgi, tutum ve motivasyonlarına etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Şimşek, H., Yıldız, E. M., Danacı Polat, B. (2019). Müze ve müzecilik. S. Buyurgan (Ed.), *Müzede eğitim: öğrenme ortamı olarak müzeler* içinde (s. 29-54). Ankara: Pegem Akademi.
- Talboys, G. K. (2016). *Using museums as a educational resource: an introductory handbook for students and teachers*. New York: Routledge.
- Turanlı, S. (2012). *Oyuna dayalı müze etkinliklerinin öğrenci erişimi ve görsel sanatlar dersine karşı tutumları üzerine etkisi* (Yayımlanmamış doktora tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Turgut, G. (2015). *Sosyal bilgiler dersinde bir eğitim aracı olarak sanal müze kullanımı* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.
- Ustaoğlu, A. (2012). İlköğretim 7. sınıf sosyal bilgiler dersi Türk tarihinde yolculuk ünitesinde sanal müzelerin kullanımının öğrenci başarısına etkisi (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Üztemur, S. (2017). *Sosyal bilgiler öğretimi bağlamında tarihi mekânlar ve müze ile eğitim etkinliklerinin geliştirilmesi ve uygulanması: Manisa ili örneğinde bir eylem araştırması* (Yayımlanmamış doktora tezi). Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Uşak.

- Yıldırım, T., Tahiroğlu, M. (2012). Sanal ortamda gerçekleştirilen müze gezilerinin ilköğretim öğrencilerinin sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarına etkisi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(39), 104-114.
- Yıldız, S. (2016). *Tarih öğretiminde sanal müzelerin kullanılmasının 10.sınıf öğrencilerinin tarih dersine yönelik tutumlarına ve akademik başarılarına etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Yorulmaz, E. (2014). *Sosyal bilgiler dersi kapsamında okul dışı çevrelerin kullanımı: Çorum yatılı arkeoloji müzesinde bir gün* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Cumhuriyet Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sivas.

## Ekler

### Ek 1. Atölye Planı

**Konu:** Kurtuluş Savaşı Müzesi Ziyareti (1. TBMM Müzesi)

**Yöntem:** Yaratıcı drama

**Teknik:** Doğaçlama, rol oynama, bilinç koridoru, donuk imge.

**Araç-gereçler:** Bilgisayar, projeksiyon, Kurtuluş Savaşı Müzesi sanal müze uygulaması (<https://sanalmuze.gov.tr/TR-259957/kurtulus-savasi-muzesi---ankara.html>), katılımcı sayısı kadar A4 kağıdı, katılımcı sayısı kadar kalem, ip.

#### Kazanımlar:

- Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı Kazanımları
- Ailesi ve çevresindeki millî kültürü yansıtan öğeleri araştırarak örnekler verir.
- Çevresindeki herhangi bir yerin konumu ile ilgili çıkarımlarda bulunur.
- Günlük yaşamında kullandığı mekânların krokisini çizer.
- Ülkesinin bağımsızlığı ile bireysel özgürlüğü arasındaki ilişkiyi açıklar. Türkiye Büyük Millet Meclisinin açılışı ile ulusal egemenlik ilişkilendirilir. Bir birey olarak ülkesinin bağımsızlığı için üstlenebileceği rollere örnekler verir.

#### Türkçe Dersi Öğretim Programı Kazanımları

- Görsellerle ilgili soruları cevaplar.
- Yönergeleri kavrar.
- Medya metinlerini değerlendirir.
- Yazdıklarını düzenler.
- Yazdıklarını paylaşır.

#### Uygulama

##### Isınma-Hazırlık:

**1. Etkinlik:** Katılımcılar çember olur. Bu etkinlikte tüm katılımcıların doğum yıllarını söyleyecekleri ve herkesin birbirini dikkatle dinlemesi istenir. Etkinliğin başlangıcında lider doğum yılını söyler ve çemberdeki bir katılımcıya ipi atar. İpi alan katılımcı ipi bırakmadan doğum yılını söyler ve başka bir katılımcıya ipi atar. Bu şekilde tüm katılımcılar ip kendilerine geldiğinde ip tutarak doğum yıllarını söyler ve kalan yumağı çemberdeki başka birine atarlar. Bu şekilde çemberin ortasında bir örümcek ağı görüntüsü ortaya çıkar. Ardından ipi en son elinde tutan katılımcı kendinden önceki katılımcının doğum yılını söyleyerek ipi ona atar. Bu kez ip tersine doğru sarılmaya başlar. İp ilk atana yani lidere geldiğinde etkinlik sonlandırılır. Etkinlik sonunda lider tarihte bazı zamanların çok özel ve anlamlı olduğunu ve ülkelerin geçmişinde de bazı tarihlerin çok önemli olduğunu söyler. Katılımcılara Türkiye'nin tarihinde bildikleri önemli tarihler olup olmadığı sorulur.

**2. Etkinlik:** Katılımcılar çember olurlar. Şu kelimeleri sırayla tekrarlı olarak söylerler: Reis, riyaset, encümen. Her katılımcının söylediği kelimeyi unutmaması istenir. Çemberden bir kişi ebe olur ve çemberin ortasına gelir. Bu kişi önceden belirlenen kelimelerden birini ya da ikisini söyleyebilir.

Örneğin ebe reis dediğinde çemberde sayarken reis diyenler yer değiştirirler. Adı söylenen kişiler mutlaka yerlerinden çıkmak ve başka bir yer bulmak zorundadırlar. Bu sırada ortadaki ebe kendine yer bulmaya çalışır. Ortadaki ebe bu kelimeleri tek tek ya da ikili gruplar halinde söyleyebilir. Eğer ebe meclis derse herkes yer değiştirmek zorundadır.

**3. Etkinlik:** Bu etkinlik sanal müzeye giriş etkinliğidir. Katılımcılar çember olur ve 1’den 5’e kadar sayarlar. Aynı sayıyı söyleyenler grup olurlar. Lider gruplara birer çalışma kâğıdı (Ek 2) ve kalem verir ve müzenin bazı fotoğraflarını gösterir (Ek 3). Ardından gruplardan ellerindeki kâğıtta yer alan aşağıdaki soruları grupça konuşup tartışarak cevaplamaları istenir.

Soru 1: Bu bina ne zaman yapılmış olabilir?

Soru 2: Kaç katlı ve kaç odası bulunuyor?

Soru 3: Meclis binası olarak kullanılmadan önce hangi amaçla kullanılmış olabilir?

**Ara değerlendirme:** Gruplarla sorulara verdikleri cevaplar üzerinde konuşulur. Konuşma sürecinde kullanılacak örnek sorular şunlar olabilir:

1. Binanın yapılış tarihini nasıl belirlediniz?

2. Neden meclis olmadan önce ..... olarak kullanıldığını düşündünüz?

**4. Etkinlik:** Bu etkinlikte bir önceki etkinlik için oluşturulan gruplar birlikte çalışırlar. Lider katılımcılara müzede bulunan mekânları çok detaya bakmadan gezeceklerini ve etkinlik sonunda grupların bu müzenin krokisini çizmelerini isteyeceğini belirtir. Sanal müze uygulaması kullanılarak birkaç dakika müzenin tüm odalarına baktır, ardından gruplardan krokiyi çizmeleri istenir. Etkinlik sonunda müzenin orijinal krokisi sanal uygulamada gösterilerek grupların kendi krokileri ile karşılaştırmaları istenir.

**5. Etkinlik:** Gruplara Ek 4’te yer alan çalışma kâğıdı verilir. Bu çalışma kâğıdında bu müzede bulunan bazı nesnelere yer almaktadır. Lider müzedeki odaları tekrar gezeceklerini söyler. Bu sırada katılımcılar çalışma kâğıdındaki nesnenin hangi odada sergilendiğini bulmaya çalışırlar. Ardından lider bu nesnelere ne amaçla kullanıldığını grupça tartışarak düşünmelerini ve çalışma kâğıdına not etmelerini ister.

**Ara değerlendirme:** Verilen süre sonunda gruplar bir araya gelir çalışma kâğıdında nesnelere ne olduğuna ve kullanım alanlarına ilişkin konuşulur.

### **Canlandırma:**

**6. Etkinlik:** Öğrenciler çember olur ve 1’den 5’e kadar sayarak beş grup olur. Gruplardan müzede gördükleri ve dikkatlerini çeken üç nesne belirlemeleri ve bu üç nesnenin içinde geçtiği bir öykü yazmaları istenir. Bu nedenle sanal müze tekrar ziyaret edilir. Tüm gruplar öykülerini bitirdikten sonra gruplara bu öyküyü canlandıracakları söylenir. Gruplara hazırlanmaları için süre verilir. Süre bitiminde canlandırmalar izlenir. Her grubun canlandırmasından sonra, o canlandırmada kullanılan nesnelere neler olduğu ve bunları ne işe yaradığı, hangi amaçla kullanıldığı ve hangi odada/odalarda sergilendiği soruları üzerinde konuşulur.

**7. Etkinlik:** Lider katılımcılara “1920 yılının başlarında Ankara’da yaşıyordunuz. Ankara’da ilk meclisin açılacağı haberleri yayılmaya başladı, ancak imkânlar çok sınırlıydı. Siz de düşündünüz ve mecliste kullanılmak üzere elinizde bulunan tahtalarla bazı eşyalar üretmeye karar verdiniz. Bazı tereddütleriniz de vardı. Çünkü Ankara’da kış çok sert geçiyordu ve odunları o kışı geçirmek için hazırlamıştınız” der ve bu durumdan yola çıkarak katılımcılar iki ayrı gruba ayrılır ve yüzleri birbirlerine bakacak şekilde bir koridor oluşturur. Koridorun bir tarafı tahtaları meclis için eşya yapımında kullanmasını, diğeri ise kendisine saklaması gerektiğini savunur. Bilinç koridoru tekniği ile yapılan canlandırma sonunda koridordan geçen katılımcı bir karara vardırısa kararının ne olduğu ve neden bu karara ulaştığı üzerinde konuşulur. Ardından sanal müze uygulamasını kullanarak Genel Kurul Salonu’na gidilir. Lider bu salonu katılımcılara gezdirerek salonla ilgili şu bilgiyi verir: “Salonda bulunan kürsü, Ankaralı bir marangoz tarafından yapılarak meclise hediye edilmiştir. Sıralar Muallim Mektebi (Ankara Öğretmen Okulu) ile şimdiki Atatürk Lisesinin ilk binası olan Ankara Mektebi Sultanisinden (Taş Mektep), sonradan elektrikli hâle getirilen iki petrol lambası ile sac sobalar civar kahvehanelerden, büro malzemeleri ise resmî dairelerden getirilerek millet egemenliğine dayanan İlk Meclis Binasının temelleri milletimiz ile birlikte burada atılmıştır” diyerek meclisin ne tür koşullarda açıldığını açıklar.

**8. Etkinlik:** Katılımcılar dört gruba ayrılır. Her gruba mecliste bulunan bir odaya ilişkin bilgi kartı verilir (Ek 5). Oda isimleri şunlardır: Reis Odası, Kulis, Encümen Odası, Riyaset Odası. Gruplardan bu odayla ilgili bilgileri okumaları ve bedenlerini kullanarak bu odadaki nesnelere heykel anı tekniği ile bedenlerini kullanarak oluşturmaları istenir. Gruplar hazırlandıktan sonra liderin dokunduğu kişi bedeniyle oluşturduğu nesnenin bir özelliğini söyler ya da sesini çıkarır. Her canlandırmanın sonunda sanal müzeden o oda ve odadaki nesnelere gösterilir.

### **Değerlendirme:**

1. Katılımcılara birer A4 kâğıdı ve kalem verilir. Müzenin çıkışında bir anı defteri olduğu ve bu deftere müzeye ilişkin duygu ve düşüncelerini yazmaları istenir. Etkinlik sonunda tüm katılımcılar yazdıklarını okurlar. Ardından kâğıtlar birleştirilir ve bir anı defteri oluşturulur.
2. Katılımcılar çember olur. Atölye sonunda ne öğrendikleri ve ne hissettikleri sorulur.

### **Ek 2. TBMM Binası Çalışma Kâğıdı**

1. Bu bina ne zaman yapılmış olabilir?
2. Kaç katlı ve kaç odası bulunuyor?
3. Meclis binası olarak kullanılmadan önce hangi amaçla kullanılmış olabilir?



### Ek 3. Kurtuluş Savaşı (1. T.B.M.M. Müzesi Fotoğrafları)

Fotoğraflara <https://www.kulturportali.gov.tr/turkiye/ankara/gezilecekyer/kurtulus-savasi-muzesi-i-tbmm-bnasi> adresinden 15.09.2019 tarihinde erişilmiştir.



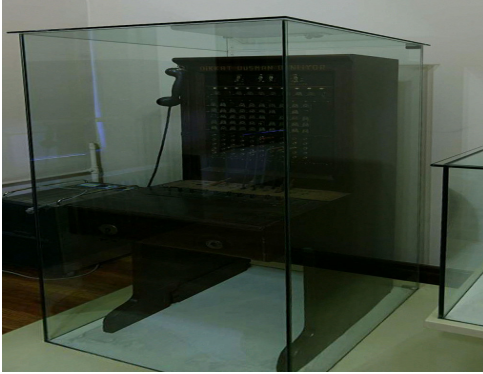
**Ek 4. Aşağıda yer alan nesnelerin binanın hangi bölümünde yer aldığını yazınız ve ne işe yaradığını ve niçin önemli olduğunu tahmin ediniz.**



**Bulduğu Oda:**  
**İşlevi ve Önemi:**



**Bulduğu Oda:**  
**İşlevi ve Önemi:**



**Bulduğu Oda:**  
**İşlevi ve Önemi:**



**Bulduğu Oda:**  
**İşlevi ve Önemi:**

### Ek 5. Binada Yer Alan Odalara İlişkin Bilgi Kartları

Bilgi kartları Kurtuluş Savaşı müzesi için hazırlanan broşürden (Kurtuluş Savaşı Müzesi Tanıtım Broşürü, <https://www.kulturportali.gov.tr/medya/dokuman/dokumandetay/2255>) alınan bilgilerle hazırlanmıştır.

#### Reis Odası

Reis (Meclis Başkanı) Odası koridorun sağındaki ikinci odadır. Mustafa Kemal Atatürk'ün çalışma odası ve aynı zamanda yaver odası olarak kullanılmıştır. Sade görünümlüdür ve ilk hâli bozulmadan teşhir edilmektedir. Odada masa, hokka takımı, zil, telefon, sehpa gibi eserlerle birlikte karşılıklı duran iki halı pano teşhir edilmektedir. Sol duvarda bulunan halı pano üzerinde iki hilal arasında Osmanlı Türkçesi ile “Gazi”, altında “Mustafa Kemal Paşa'ya” ve en altta da “Müslümanlar haşre (kıyamet) dek tazim (hürmet) etsin adına çün (çünkü) feda-i can etti milletin imdadına, Cemal 1338 Isparta” yazılıdır. Sağ duvarda bulunan halı pano üzerinde ise sırasıyla yıldız altında “Allah”, yeşil renk hilal içinde “Ankara”, altında “4 Şaban 1338”, onun altında “23 Nisan 1336”, büyük yeşil renk hilal içinde “Türkiye Büyük Millet Meclisi” ve panonun sol alt köşesinde de “Isparta” yazılıdır.

#### Kulis

Kulis (Toplantı Salonu Uzantısı - Dinlenme Salonu) koridorun solundaki üçüncü odadır ve Meclis Kulisi olarak kullanılmıştır. Odanın ortasında Lozan Antlaşması'nın imzalandığı masa, sağında Türk Bayrağı, solunda da Isparta Mebusu Hafız İbrahim Efendi'nin Meclise hediye ettiği Isparta Halısı teşhir edilmektedir. Halının üst kısmında güneş içinde Osmanlı Türkçesi ile “Türkiye”, aşağısında “Büyük Millet Meclisi Hükûmeti Müncelisi 23 Nisan 1336” ve en aşağıda açık bir kitap üzerinde de “Bu yurdun ufkuna çökmüş siyah bulut yığını uzunca bir geceden sonra hep tebah (yok) oldu. Uyan uyan ebedi günlerin var ey millet. Ağaran yere bak, müjdeler sabah oldu.” yazılıdır. Burada ayrıca Misakı Millî sınırları gösterilmektedir.

#### Encümen Odası

Encümen (Komisyonlar) Odası soldaki dördüncü oda olup, Mecliste çeşitli konuların komisyonlar tarafından incelendiği odadır. Odanın sol tarafında su soğutmalı ve şeritli makineli tüfekler ile sağ tarafında beş hat kapasiteli manuel telefon santrali, Alexander von Kryha tarafından 1920'li yıllarda geliştirildiği düşünülen bir şifre makinesi, manyetolu telefon (sahra telefonu), mors alıcı ve verici ile mors yazıcı teşhir edilmektedir.

### Meclis Toplantı Salonu

Genel Kurul Salonu (Meclis Toplantı Salonu) Koridorun sağında üçüncü oda olarak yer alan ve dikdörtgen formunda olan bu bölüm, binanın en büyük salonudur ve Genel Kurul Salonu olarak kullanılmıştır. İlk hâli korunarak teşhir edilen salonun ortasında Başkanlık ve Divan Üyeleri kürsüsü, kürsünün arkasında Hulusi isimli hattatın Osmanlı Türkçesiyle yazdığı “Hâkimiyet Milletindir” yazısı ve kürsünün hemen önünde de Zabıt Kâtipleri kürsüsü yer almaktadır. Bu kürsünün karşısındaki sıralar Bakanlar Kurulu, yandakiler ise milletvekili sıraları olarak kullanılmış; sağdaki balkon kordiplomatik (elçi ve elçilik görevlileri topluluğu), soldaki balkon dinleyiciler, balkon altları ise yerli ve yabancı basın temsilcilerine ayrılmıştır. Salonda bulunan kürsü, Ankaralı bir marangoz tarafından yapılarak Meclise hediye edilmiştir. Sıralar Muallim Mektebi (Ankara Öğretmen Okulu) ile şimdiki Atatürk Lisesinin ilk binası olan Ankara Mektebi Sultanisinden (Taş Mektep), sonradan elektrikli hâle getirilen iki petrol lambası ile sac sobalar civar kahvehanelerden, büro malzemeleri ise resmî dairelerden getirilerek millet egemenliğine dayanan İlk Meclis Binasının temelleri milletimiz ile birlikte burada atılmıştır. Salonda kürsü, soba ve sıraların yanı sıra hokka takımları, çan ve Atatürk büstü teşhir edilmektedir.



## Extended Summary

### **A Workshop Proposal for Virtual Museums and Creative Drama: Museum Comes to Class\***

**Pınar Bulut<sup>1</sup>**

**Elif Büşra Uzun<sup>2</sup>**

Museums, which can be defined as structures where art and science works are stored, protected, and exhibited, are environments that allow visitors to watch and examine. Museums are generally grouped under five headings: their collections, management styles, geographic regions they are located in, types of audience they address, and forms of the exhibition (Ambrose ve Paine, 2018, s.10). In addition to this grouping, it is stated that museums can be classified according to their functions (Buyurgan ve Buyurgan, 2018, s.85-87). Virtual museums in the group of museums classified according to their functions have become a type that emerged with the development of digital technology and gained importance. Virtual museums are defined as digital treasures that share electronically accessible visual, audio, and text files with people in the fields of art, culture, and history (Barlas Bozkuş, 2014). With the diversification and increase of the types of museums, the functions of the museum have expanded. Museums have five basic functions: collection, documentation, preserving, exhibition, and education (Buyurgan ve Buyurgan, 2018, 87-92).

With the educational function of museums for society, individuals in both formal and non-formal education can gain the ability to understand their own cultures, as well as the ability to pass on their cultures to future generations to those in formal education, and to those involved in non-formal education to understand the cultures of other societies (Mercin, 2006). Also, the training held in the museum make the participants and especially children more effective, embody the soft information in the school, keep history and the past alive and provide a more enjoyable and entertaining educational environment for children and adults while providing an insight into history by connecting the past with the present (Çakır İlhan ve Okvuran, 2011). Although there are many advantages of using museums as a learning environment, the lack of physical space may suggest that these contributions cannot be obtained from virtual museums. Even though virtual museums do not provide physical proximity to objects, they provide virtual visitors with many options as to how they might experience the collection allowing them to change the sequence and nature of their visit to match personal preferences and learning styles (McKenzie, 1997). In virtual museums, students find themselves actively involved in learning, visit the virtual version of the museums from anywhere with an internet connection, and use it during the learning process. Education in museum transforms them into attractive and entertaining educational environments with interdisciplinary methods and techniques (Okvuran, 2012).

\* This study was presented as a workshop at the 18th International Primary Teacher Education Symposium held in Antalya between 16-20 October 2019.

1 Associate Professor Dr., Gazi University, Gazi Education Faculty, Turkey, e-mail: ptasdemir@gazi.edu.tr, ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-0709-855X>

2 Research Assistant, Gazi University, Gazi Education Faculty, Turkey, e-mail: elifbusrauzun@gmail.com, ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-9447-6664>

Creative drama is one of the methods used in museum education. The main purpose of museum studies using the drama method is to provide the visitors to travel to the past, capture the past, understand the past and past events and situations with the role-play activities based on their own lives and relate to the present and make inferences about what may happen in the future (Karaosmanoğlu, 2017). Although the drama method is widely used in the museum for educational purposes and there are many studies conducted with the creative drama method in museums, there is no study in which virtual museum applications and creative drama method are used together. For this reason, in this study, a virtual museum workshop was created according to the creative drama method that can serve as an example of the use of the virtual museum application in the classroom.

### **Preparation and Application Process of the Workshop**

The workshop was prepared for primary school students due to the researchers' field. First, the objectives of the lessons in primary school education were examined. Because most of the museums are related to history, culture, and art, fourth-grade social studies course, which includes the discipline of history was thought to be suitable for this study. Then the museums whose virtual museums are open to access were reviewed. Among the virtual museums opened to access by the Ministry of Culture and Tourism of the Republic of Turkey, the virtual version of the War of Independence Museum was chosen and seen that it can be used comfortably with an internet connection. Afterward, the 4th Grade Social Studies Curriculum and Turkish Curriculum were examined and four objectives from Social Studies and five from Turkish lessons were chosen for the study. In line with the selected objectives, a workshop consisting of eight activities, three assessments (two intermediate and one general), and three worksheets were designed based on the creative drama method. Then, a small demonstration was carried out with primary school teachers, primary school teacher candidates, and academicians working in the field of primary education to raise awareness about virtual museum applications. Before starting the implementation, all participants were asked to open the virtual museum application with their mobile phones. Then the workshop was held with the necessary instructions. In the unstructured interviews made after the workshop, the participants stated that the application created awareness for them about museum studies, museums can be used effectively to achieve the objectives of different lessons and when there is no access to the museum.

### **Conclusion**

In this study, a workshop proposal prepared according to the creative drama method using the virtual museum of the War of Independence Museum was presented. For the virtual museum application, the acquisitions are selected from the curriculums of the primary school 4th grade Social Studies and Turkish lessons. Activities used in the virtual museum were prepared according to the creative drama method. Creating awareness about how to use virtual museums in teaching process and to demonstrate that virtual museums can help fill the gap when there is no physical access to museums are aims of this study. Thus, it is thought that teachers can enrich the teaching process with virtual museums even if they cannot take their students to the museum, and sample activities can be a guide in the process of preparing other activities and creating activities suitable for other acquisitions. In this study, activities are designed considering some acquisitions in Social Studies and Turkish lessons. Different workshops can be prepared by using other acquisitions of the Social Studies course, adapted to other lessons and designed by using different virtual museums.