

# ÖĞRENME ORTAMINDAN DENEYİM ORTAMINA DÖNÜŐEN MÜZELER\*

## MUSEUMS TRANSFORMING FROM LEARNING ENVIRONMENT TO EXPERIENCE ENVIRONMENT\*

*Dr. Öğr. Üyesi Iřık KAMARAJ*

*Marmara Üniversitesi*

*Atatürk Eğitim Fakültesi*

*Temel Eğitim Bölümü*

*Okul Öncesi Öğretmenliği Anabilim Dalı*

[kamaraj@marmara.edu.tr](mailto:kamaraj@marmara.edu.tr)

*Orcid No: 0000-0001-8437-8358*

Geliř Tarihi/Received:

31/01/2023

Kabul Tarihi/Accepted:

25/06/2023

e-Yayım/e-Printed:

30/06/2023

Özgün Arařtırma Makalesi/ Original Research Article

---

**Kaynakça Bilgisi:** Kamaraj, I. (2023). Öğrenme ortamından deneyim ortamına dönüően müzeler *İnformel Ortamlarda Arařtırmalar Dergisi*, 8(1), 42-66.

**Citation Information:** Kamaraj, I. (2023). Museums transforming from learning environment to experience environment. *Journal of Research in Informal Environments*, 8(1), 42-66.

---

\* Bu bildiri, “Öğrenme Ortamı Olarak Müzeler” başlığında 26 Mart 2022 tarihinde İstanbul Medeniyet Üniversitesi ve TCDD 1. Bölge Müdürlüğü ortaklığında Avrupa Birliği, Erasmus KA2 projesi kapsamında hazırlanan “Eriřilebilir ve Kapsayıcı Müzelere Doğru Konferansı’nda” sunulmuřtur. 2. Uluslararası İnformal Öğrenme Kongresi’nde sunulan bildiri genişletilerek hazırlanmıřtır.

\* This paper, under the title of “Museums as Learning Environments” was presented at “Accessible and Inclusive Towards The Museum Conference” within the scope of The European Union Erasmus KA2 project which was prepared in partnership with İstanbul Medeniyet University and TCDD 1<sup>st</sup> Regional Directorate, on March 26, 2022. The paper presented at the 2<sup>nd</sup> International Informal Learning Congress has been expanded and prepared.

### ÖZ

Öğrenme ortamı olarak kabul edilen müzelerin, yeniden düşünülerek hizmet verdiği gruplardan çocuk ziyaretçiler için deneyim ortamına dönüştüğü ifade edilmektedir. Bu dönüşümün nedenlerine bakıldığında; değişen müze tanımı ile birlikte çocuk ziyaretçiler ile ilgili yapılan araştırmalarda müzelerin deneyim ortamı olarak tanınmasına yönelik bir bakış açısının yer almaya başladığı görülmektedir. Müzeler, öğrenme ortamından deneyim ortamına dönüşürken; çocuk ziyaretçiler için alanlar (galeri, oyun/öğrenme alanı gibi) hazırlamalarının, çocukları yetkin sosyal aktörler olarak kabul etmelerinin, mekânsal tasarım süreçlerinde çocukların görüşlerine başvurularının, kendi ortamlarını çocuklar için hazırlamalarının, çocukların öğrenme deneyimlerinin anlamının farkına varmalarının yanı sıra çocuk ve yetişkinler için açık uçlu/yapılandırılmamış deneyimin ve çocuklar için keşfederek öğrenmenin önemini farkında olmaları ile çocuk dostu ortam kavramını desteklemeyi sürdürdükleri anlaşılmaktadır. Müzelerin öğrenme ortamından deneyim ortamına dönüşümü ile ilgili hazırlanan bu çalışmada, konu ile ilgili yapılan araştırmalara ve çocuk dostu uygulamalara yer verilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Çocuk ziyaretçiler; öğrenme ortamı olarak müzeler; deneyim ortamı olarak müzeler; çocuk dostu uygulamalar.

---

### ABSTRACT

It is stated that museums, which are accepted as learning environments, have been reconsidered and transformed into an experience environment for child visitors from the groups they serve. Considering the reasons for his transformation; with the changing definition of museum, it is seen that a point of view regarding the recognition of museums as an experience environment has begun to take place in researches on child visitors. As museums transform from a learning environment to an experience environment, they realize the meaning of children's learning experiences, by preparing areas (such as galleries, play/learning areas) for child visitors, accepting children as competent social actors, seeking the opinions of children in spatial design processes, preparing their own environment for children. It is understood that they continue to support the concept of a child-friendly environment in the museum with awareness of the importance of open-ended/unstructured experience for children and adults and learning by discovery for children. In this study, which was prepared about the transformation of museums from a learning environment to an experience environment, researches on the subject and child-friendly practices were included.

**Keywords:** Child visitors; museums as learning environment; museums as place of experience; child-friendly practices.

---

## GİRİŞ

Geçmişte, müze binasına ve koleksiyonlarındaki nesnelere odaklanan bakış açısı günümüzde hem müze binasını ziyaret edenlere (ziyaretçi merkezli) hem de müze binasının fiziksel çevresine odaklanan iki yönlü bir bakış açısına dönüşmüştür. Müze ziyaretçisinin müze binasının fiziksel çevresi ile bir araya gelmesini sağlayan bu iki yönlü bakış açısı, eğitim alanında yapılandırmacılık öğrenme yaklaşımı ile kendisine yer bulmuştur.

Piaget, Vygotsky, Bruner gibi teorisyenler yapılandırmacılık yaklaşımının önemli temsilcileri olarak kabul edilirken bu yaklaşımda öğretimden çok öğrenme üzerinde durulmakta, öğrenme bireyin kendi çabası sonucu oluşmakta ve bireyin zihninde yapılandırılmaktadır. Bu yaklaşım; eğitim alanında Piaget'nin bakış açısından gelişimsel (bilişsel) yapılandırmacılık, Vygotsky ile

sosyal yapılandırıcılık ve Bruner ile etkileşimsel yapılandırıcılık olarak ele alınmaktadır (Güneş, 2014).

Piaget'nin bakış açısından gelişimsel (bilişsel) yapılandırıcılıkta; öğrenmenin temeli keşiftir ve bireyin aktif katılımıyla bilgileri keşfetmesi, anlamlandırması ve zihninde adım adım yapılandırması önemlidir. Öğrencilere sunulan etkinliklerde çeşitli kişi ve araçlarla etkileşimde bulunmaları, böylece yeni bilgileri keşfederek anlamalarının sağlanması önemlidir. Piaget'in yaklaşımında öğrenenin çevre ile etkileşimi sonucunda çevresindeki değişikliklere uyum sağlamanın önemli olduğu ifade edilerek bu süreçte özümleme (yeni bilgileri ve durumları zihinsel yapıya oturtma işlemi) ve alışma (önceden var olan zihinsel şemaları, yapıları değiştirme, yeniden düzenleme ve yeni duruma uygun hale getirme) olarak iki önemli zihinsel işlemin gerçekleştiği ifade edilmiştir. Bu işlemler sonucunda birey çevreye uyum sağlamak ve denge sağlanarak sürekli gelişmektedir (Güneş, 2014).

Vygotsky'nin bakış açısından sosyal yapılandırıcılıkta; öğrenmenin bireyin sosyal çevresinde yaşadığı sosyal etkileşimlerle gerçekleştiği bu süreçte kendi deneyimleriyle, aile ve çevresinin desteği ile çeşitli bilgiler öğrendiği ifade edilmektedir. Bu bilgiler çocuğun zihninde karşılıklı etkileşim ve dil sayesinde yapılandırıldığı için dil öğrenme, özel bir öneme sahiptir ve öğrenme dili gerektirirken, dil de öğrenmeyi etkilemektedir. Bu yaklaşımda öğrenme tek başına değil, başkaları ile etkileşim sırasında yapılandırılmakta, bu nedenle grup çalışmalarına önem verilmekte ve çocuğun bir yetişkinin yardımıyla yaptığı bir işi daha sonra kendi başına yapabilir olması “gelişmeye açık alan” olarak tanımlanmaktadır. Zihinsel gelişimin sosyal yönüne vurgunun yapıldığı bu yaklaşımda, sosyal etkileşim yoluyla dil ve zihin becerilerinin geliştiği vurgulanmaktadır (Güneş, 2014).

Bruner'in, Piaget'den etkilenecek önerdiği etkileşimsel yapılandırıcılıkta; öğrenen zihinsel yapısında önceden var olan bilgilerden hareket ederek yeni bilgileri ve fikirleri yapılandırır, çevreden edindiği bilgileri inceler, seçer, aktarır ve tahminler oluşturur ve kararlar alır ve önceki bilgileri ile ilişkilendirir. Bu zihinsel işlemler sonucunda bilgiler zihinsel yapıda yeniden düzenlenmektedir. Bruner, Piaget gibi keşfetme sürecinde öğrencinin aktif katılımının önemini vurgularken, öğrencinin etkinliklerde kendi kendini güdülemesi ve kendi başına öğrenmeyi sürdürmesi için bağımsızlık duygusunun kazandırılmasının gerekli olduğunu belirtmektedir. Ayrıca, bu yaklaşımda üst düzey öğrenme de vurgulanmaktadır (Güneş, 2014).

Müzelerin yapılandırıcı yaklaşımı (Piaget, Vygotsky, Bruner) dikkate alarak bir yandan fiziksel çevrelerini hazırlamalarının diğer yandan da ziyaretçilerini dikkate alan iki yönlü bir bakış

açısına sahip olmalarının son derece önemli olduğu düşünülmektedir. Hein (1998), bir müzenin yapılandırmacı bakış açısına sahip olması için üç temel fikri dikkate alması gerektiğini ve herhangi bir eğitim ortamında bu fikirlerin karşılanması gereken belirli koşullar olduğunu belirterek birinci temel fikrin: bilginin öğrenen/ziyaretçi tarafından oluşturulduğu, ikinci temel fikrin: öğrenmenin öğrenenin/ziyaretçinin katılımını varsayan aktif bir süreç olduğu, üçüncü temel fikrin ise: ziyaretçinin erişilebilirlik durumu (fiziksel, sosyal ve entelektüel olarak) ile ilgili olduğunu ifade etmiştir (Akt. De Backer ve diğerleri, 2014). Hein (2001), yapılandırmacılık yaklaşımında ziyaretçilerin aktif bir şekilde öğrenirken aynı zamanda kişisel bilgi de oluşturduklarını, yapılandırmacı müze personelinin göz önünde bulundurması gereken üç özelliğin (bireysel ziyaretçilerin öğrenme şekli, ziyaretçilerin kişisel/sosyal/kültürel yapıları ve ziyaretçilerin sergiler ile etkileşime girdikçe kişisel anlamlarını oluşturmaları) var olduğunu belirtmiştir (Akt. De Backer ve diğerleri, 2014).

Müzelerin yapılandırmacı bakış açısından ziyaretçileri arasında bulunan *çocuk ziyaretçilerin* hazırbulunuşluklarını dikkate alarak aktif öğrenmelerini desteklemeleri ve sergilerle etkileşime girerek kendi kişisel anlamlarını oluşturmalarına fırsat vermelerinin son derece önemli olduğu düşünülmektedir. Çocukların müzelerde öğrenmesini kolaylaştıran aktivite ve stratejiler için Andre, Durksen, Volman (2017), üç temel etkileşim türünü (çocuk-yetişkinler/akranlarla etkileşim, çocuk-teknoloji etkileşimi ve çocuk-çevre etkileşimi) yedi başlıkta sınıflandırmışlardır. Bu etkileşim türlerine bakıldığında; 1. Çocuğun-yetişkinler/akranlarla etkileşiminde çocuğun öğrenmesi sadece insanlar -bilgili yetişkin veya akranları tarafından yönlendirilmekte, 2. Çocuğun-teknoloji ile etkileşiminde çocukların öğrenmesine ağ teknolojisi uygulamaları rehberlik etmekte, 3. Çocuğun-çevre ile etkileşiminde çocuklar müzede nesnelere etkileşime girmekte, 4. Çocuğun-çevre-yetişkinler/akranlarla etkileşiminde çocuğun çevre ile etkileşimi çocuk-yetişkinler/akranları tarafından yönlendirilmekte, 5. Çocuğun-teknoloji-yetişkinler/akranlarla etkileşiminde çocuğun teknoloji ile etkileşimi bilgili yetişkinler/akranları tarafından yönlendirilmekte, 6. Çocuğun-teknoloji-çevre etkileşiminde çocuk teknolojinin rehberliğinde müze ile etkileşime geçmekte, 7. Toplam etkileşim türünde ise, açıklanan etkileşim türlerinin tümünün birleşimini içeren aktivitelerin ve stratejilerin toplamı olduğu ifade edilmiştir (Andre, Durksen, Volman, 2017).

Müzelerdeki bu etkileşim türlerinin tümü (çocuk-yetişkinler/akranlarla etkileşim, çocuk-teknoloji etkileşimi ve çocuk-çevre etkileşimi) çocuk ziyaretçilerin öğrenmelerini kolaylaştırırken (Andre, Durksen, Volman, 2017) aynı zamanda onlara deneyim ortamı da sunacağı düşünülmektedir.

Öğrenme ortamı olarak kabul edilen müzelerin (Andre, Durksen ve Volman, 2017), yeniden düşünülerek hizmet verdiği gruplardan *çocuk ziyaretçiler* için deneyim ortamına dönüştüğü (Birch, 2018) ifade edilmektedir. Bu dönüşümün nedenlerine bakıldığında; değişen müze tanımı ile birlikte çocuk ziyaretçiler ile ilgili yapılan araştırmalarda (Kandemir ve Uçar, 2015) müzelerin deneyim ortamı olarak tanınmasına (Birch, 2018) yönelik bir bakış açısının yer almaya başladığı anlaşılmaktadır.

19. yüzyılda müze binalarının ziyaretçi ve yer (mekan) ile ilgili değerleri göz ardı ederek nesne temelli bir yapıya odaklandığını belirten Kandemir ve Uçar (2015), günümüzde ise bu durumun değişime uğrayarak ziyaretçinin odak noktası haline geldiği ve ziyaretçi deneyimini etkileyen fiziksel çevrenin de sürece dahil edildiğini ifade etmişlerdir. Araştırmacılar (Kandemir ve Uçar, 2015), çalışmalarında yeni müzeoloji (müze bilimi) ve müzeografi (müze uygulaması) kavramlarının önemini belirttikten sonra, çeşitli araştırmacılar tarafından çağdaş müze yaklaşımında; ziyaretçinin deneyimini örgütleme, akademik amaçlara odaklanmak yerine müze deneyiminin estetik ve eğitsel yönlerini vurgulama, ayrıca ziyaretçilerin kendi deneyimlerini oluşturma, kullanıcı ile obje arasında bir arabuluculuk görevini üstlenme ve deneyime olanak tanımaya yönelik yapıların önemi vurgulanmıştır. Araştırmada (Kandemir ve Uçar, 2015), müzelerin var oluş biçimi olarak *deneyimi* seçtiği ve deneyim ortamının yaratılmasında *ziyaretçiye yönelik bir bakış açısının* geliştirildiği ifade edilmiştir.

“Değişen müze kavramı ve çağdaş müze mekanlarının oluşturulmasına yönelik tasarım girdileri” başlıklı çalışmalarında Kandemir ve Uçar (2015), toplumsal yaşama paralel şekilde sürekli değişen müzelerin ve bu değişime yanıt veren çağdaş müze mekanının yeni ve yeniden tasarlanmasında ihtiyaç duyulan tasarım girdilerinin neler olduğunu sorgulamışlardır. Araştırmacılar (Kandemir ve Uçar, 2015), bu çalışmalarında ICOM’un 1974 yılındaki müze tanımının 2007 yılında değiştiğini ifade ederek yaklaşık otuz yıllık süreçte; müzelerde müze ziyaretçisinin ve gereksinimlerinin öne çıktığını ve bu ihtiyaçların pedagojik bir yaklaşımla karşılandığını ifade etmişlerdir. ICOM’un 24 Ağustos 2007 tarihinde değişen müze tanımına göre, “Müze, kâr amacı gütmeyen, kalıcı, topluma ve toplumun gelişimine hizmet eden, halka açık, somut ve somut olmayan insanlık mirasını ve çevresini eğitim, çalışma ve eğlenme amacı için edinen, koruyan, araştıran, ileten ve sergileyen kurum olarak nitelendirilmektedir.” (ICOM, 2007). Değişen müze tanımı (ICOM, 2007) ile birlikte müzelerin hizmet verdiği gruplardan *çocuk ziyaretçilerin* ihtiyaçlarını Kandemir ve Uçar’ın (2015) ifade ettiği gibi pedagojik yaklaşımlarla karşılamalarının son derece önemli olduğu düşünülmektedir. Değişen müze tanımı (ICOM, 2007) ile birlikte müzeler, bir yandan ziyaretçilerinin ihtiyaçlarına

odaklanırken, diğer yandan da Birch'in (2018) çalışmasında ifade ettiği müzelerde öğrenme ortamından deneyim ortamına dönüşen bir bakış açısının yer almaya başladığı anlaşılmaktadır. Birch (2018), "müze tasarımcıları, küratörler ve eğitimcilerin geleneksel olarak çocukları bir grup öğrenen olarak vurguladıklarını, fakat çocukların aynı zamanda deneyimleyenler ve oyuncular olduklarını" ifade ederek bu konudaki düşüncelerini yaptığı araştırmada açıklamıştır (s.1).

Müzeler, öğrenme ortamından deneyim ortamına dönüşürken (Birch, 2018) hizmet verdiği gruplardan çocuk ziyaretçiler için alanlar (galeri, oyun/öğrenme alanı gibi) hazırlamalarının (Piscitelli ve Penfold, 2015), çocukları yetkin sosyal aktörler olarak kabul etmelerinin (Dockett, Main ve Kelly, 2011; Birch, Parnell, Patsarika ve Sorn, 2017; Kamaraj, Usbaş ve Abacı, 2019), çocukların öğrenme deneyimlerinin anlamının farkına varmalarının (Andre, Durksen ve Volman, 2017) yanı sıra çocuk ve yetişkinlere yönelik açık uçlu/yapılandırılmamış deneyimin (Birch, 2018) ve çocuklar için keşfederek öğrenmenin öneminin farkında olmaları ile (Van Schijndel, Franse ve Raijmakers, 2010) çocuk dostu ortam kavramını desteklemeyi sürdürdükleri anlaşılmaktadır. Müzeler, ziyaretçilerinin ihtiyaçlarına odaklanmanın yanı sıra öğrenme ortamından deneyim ortamına dönüşürken (Birch, 2018) bu özellikleri dikkate alarak kendilerini yeniden yapılandırmalarının hizmet verdiği gruplardan *çocuk ziyaretçiler* için son derece önemli olduğu düşünülmektedir.

Birch'in (2018), *müzelerin öğrenme ortamından deneyim ortamına dönüşümü* ile ilgili görüşlerinden yararlanılarak hazırlanan bu çalışmada, konu ile ilgili yapılan araştırmalara ve çocuk dostu uygulamalara yer verilmiştir.

## 1. MÜZELERDE ÇOCUKLAR İÇİN ÖZEL MEKAN (Galeri) HAZIRLAMA

### (Çocuk Dostu Ortam)

Müzeler, öğrenme ortamından deneyim ortamına dönüşürken (Birch, 2018) çocuk ziyaretçiler için alanlar (galeri, oyun/öğrenme alanı gibi) hazırlamaları (Piscitelli ve Penfold, 2015) bu galerilerde sergi ve etkinliklere yer vermeleri (Ipswich Art Gallery, 2022d; Ipswich Art Gallery, 2022e; Ipswich Art Gallery, 2022f) ile *çocuk dostu ortam* kavramını destekledikleri anlaşılmaktadır. Dünyadaki müzelerin ya da galerilerin (Ipswich Sanat Galerisi/Avusturalya) hizmet verdiği gruplardan çocuk ziyaretçiler için eğitimde kapsayıcılık ilkesini dikkate alarak özel mekanlar (galeri, oyun/öğrenme alanı) hazırladıkları görülmektedir.

Müzelerde çocuk ziyaretçiler için alanlar (galeri, oyun/öğrenme alanı gibi) hazırlanmasına ilişkin araştırmalar da (Piscitelli ve Penfold, 2015) bulunmaktadır. “Müzelerde çocuk merkezli uygulama: Ipswich Sanat Galerisi’nde yaratıcı oyun yolu ile deneysel öğrenme” isimli araştırmada Piscitelli ve Penfold (2015), müzelerin ve galerilerin çocuklara, ailelere ve okullara sunulan programların, sergilerin kapsam ve çeşitliliğinin son yirmi yılda önemli ölçüde genişletildiğini ifade etmişlerdir. Araştırmacılar (Piscitelli ve Penfold, 2015), ebeveyn ve öğretmenlerin doğumdan sekiz yaşına kadar olan çocukların gezilerini planlarken aktif erişilebilirlik, ekonomiklik, kalite özellikleri aradıklarını ve halka açık oyun alanları ile daha fazla ilgilendiklerini ifade etmişlerdir. Araştırmada, Avustralya Ipswich Sanat Galerisi’nin 2013 yılında etkileşimli bir sergi olan Işık Oyunu’nu (Light Play) sekiz yaşına kadar olan çocuklar için geliştirildiği ve iş birlikli oyun, deneyim ve keşfederek öğrenme yoluyla geçici sanat (ephemeral art) yapmak için yaratıcı malzeme olarak ışığın kullanımının teşvik edildiği belirtilmiştir. Bu serginin bir parçası olarak yürütülen araştırma projesinde, serginin üç temel yönü incelenerek sanat müzelerinde küçük çocuklar için başarılı yaratıcı oyun deneyimlerine yol açan nitelikler (katılımcılar, çevre ve program) belirlenmiştir (Piscitelli ve Penfold, 2015).

Müze ya da galerilerin hizmet verdikleri gruplardan çocuk ziyaretçiler için özel mekanlar (galeri, oyun/öğrenme alanı gibi) hazırlamanın (Piscitelli ve Penfold, 2015) yanı sıra çocukların yaratıcı oyunlar aracılığı ile geçirdikleri yaşantıların deneyim temelli olmasına dikkat ettikleri anlaşılmaktadır. Deneyim temelli öğrenmeye örnek gösterilebilecek Ipswich Sanat Galerisi/Avustralya resmi web sitesinde (Ipswich Art Gallery, 2022a), müzenin çocuklar için kalıcı olarak ayrılmış bir Galerî alanına sahip ilk kuruluş olduğu belirtilmektedir. Çocuk merkezli programlara olan bağlılıklarını ifade eden sanat galerisinin resmi web sitesinde, çocuklara yönelik sergiler ve etkinliklerin yanı sıra öğretmenlere yönelik belirli sergiler ve mesleki gelişim atölyeleri de bulunmaktadır (Ipswich Art Gallery, 2022b; Ipswich Art Gallery, 2022c).

Ipswich Sanat Galerisi’nin, çocuk galerisi sergilerinin ve etkinliklerinin tasarımı ve geliştirilmesine yönelik belirledikleri felsefi ilkelere bakıldığında: “Öğrenmenin yaratıcı oyunla başladığı, yaratıcılığın özgüveni (self-esteem) geliştirdiği, her çocuğun içindeki yaratıcılığın kutlanması gerektiği, çocukların güvendikleri yetişkinler eşliğinde daha fazla öğrendikleri, uygulamalı etkinliklerin/deneyimlerin (hands-on experience) çocuklara keşfetme ve öğrenme fırsatları sağladığı, her çocuğun güvenli, teşvik edici ve eğlenceli bir öğrenme ortamına erişmeyi hak ettiği, çocuk sergilerinin çocuklar için küratörlük yaptığı, diğer kültürleri

anlamının ve takdir etmenin, toplum uyumunu inşa etmenin önemli olduğu, çocukların toplumda görülmesi ve duyulması gerektiği” ifade edilmiştir (Ipswich Art Gallery, 2022a).

Ipswich Sanat Galerisi’nin resmi web sitesinde çocuklar için hazırlanmış yaratıcı oyun yolu ile deneyimsel öğrenmeyi teşvik eden çocuk merkezli *sergi ve etkinliklerden* bazıları aşağıda sunulmuştur. Bu sergi ve etkinlikler: “Algı Yanıltır!” sergisi ve “Işık Oyunu” (Light Play) sergisi ve etkinliği’dir (Ipswich Art Gallery, 2022d; Ipswich Art Gallery, 2022e; Ipswich Art Gallery, 2022f).

### **Algı Yanıltır! Sergisi**

Beynin dokunma, görme ve sestten alınan bilgileri nasıl yorumladığı ve raporladığını araştıran «Algı Yanıltır» sergisinde, gördüklerimizin, duyduklarımızın ve hissettiklerimizin gerçek olduğunun varsayıldığı, ancak gerçekliğimizin gerçekte yalnızca bizim algımız olduğu belirtilerek hiçbirimizin olayları tam olarak aynı şekilde algılamadığımız ifade edilmiştir (Ipswich Art Gallery, 2022d). Her yaşa yönelik hazırlanan Algı Yanıltır! (Perception Deception) sergisi, özellikle 5-12 yaş arasındaki çocuklara yönelik olarak 25 Şubat 2022-12 Haziran 2022 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. Ulusal Bilim ve Teknoloji Merkezi (The National Science and Technology Centre, Canberra) tarafından geliştirilmiş olan Aile Dostu «Algı Yanıltır» sergisinde, «gerçeklik» duygusunun duyuusal bilgileri kullanarak beyin tarafından nasıl oluşturulduğu araştırılmaktadır -ancak duyuların bazen insanları yanıltabileceği ifade edilerek, “beyniniz size oyun mu oynuyor? benim gerçeğim seninki ile aynı mı?” soruları sorulmaktadır (Ipswich Art Gallery, 2022d).

### **Işık Oyunu (Light Play) Sergisi**

Üç-sekiz yaş arasındaki çocuklara yönelik hazırlanan 02 Ağustos 2021-31 Ekim 2021 tarihleri arasında gerçekleştirilen bu sergide, çocuklar kendileri için özel olarak oluşturulmuş etkileşimli bir alanda sanatsal potansiyellerini keşfedebilecekleri göz kamaştırıcı bir Işık Oyunu (Light Play) dünyasına davet edilmektedir (Ipswich Art Gallery, 2022e). Bu sergide, çocukların tepegözler ve ışıklı kutular ile oynayarak ışığın farklı malzemeler üzerine geldiğinde ne olduğunu keşfetmeleri beklenmektedir. Çocuklar saydamlık, yansıma ve gölgenin yanı sıra ışığın diğer özelliklerini keşfetmeye ve çocuk galerisinin gözlerinin önünde sürekli gelişen bir ışık manzarasına dönüşmesini görmeye davet edilmektedir (Ipswich Art Gallery, 2022e).

### **Işık Oyunu (Light Play) Etkinliği**

Bebekler ve yeni yürümeye başlayan çocuklar için (6 aylık bebekler-3 yaş arası küçük çocuklar) 03 Ağustos 2021-29 Ekim 2021 tarihleri arasında, ışığın farklı özelliklerini kendi hızlarında ve



kendilerine özgü yöntemlerle keşfedebilecekleri Işık Oyunu (Light Play) etkinliği; uygulamalı, yaratıcı ve eğlenceli bir şekilde hazırlanmıştır (Ipswich Art Gallery, 2022f). Çocukların özel oyun istasyonlarını kullanarak ışığın güzelliğini keşfetmeleri, yansıma, gölge ve renk oluşturmak için nesnelere deneyler yapma fırsatı bulabildikleri bu etkinlikte, merak ve yaratıcılıkları teşvik edilmektedir (Ipswich Art Gallery, 2022f).

## 2. MÜZELERDE SOSYAL AKTÖR OLARAK ÇOCUKLAR

### (Çocuk Dostu Ortam)

Müzeler, öğrenme ortamından deneyim ortamına dönüşürken (Birch, 2018) çocuk ziyaretçiler için alanlar (galeri, oyun/öğrenme alanı gibi) hazırlamaları (Piscitelli ve Penfold, 2015) bu galerilerde sergi ve etkinliklere yer vermeleri (Ipswich Art Gallery, 2022d; Ipswich Art Gallery, 2022e; Ipswich Art Gallery, 2022f) ile *çocuk dostu ortam* kavramını desteklemektedirler. Bu dönüşümde müzelerin çocuk ziyaretçiler için alanlar (galeri, oyun/öğrenme alanı gibi) hazırlamalarının (Piscitelli ve Penfold, 2015) yanı sıra çocukları yetkin sosyal aktörler olarak kabul etmeleri ile (Dockett, Main ve Kelly, 2011) çocuk dostu ortam kavramını desteklemeyi sürdürdükleri anlaşılmaktadır.

Müzelerde çocukların yetkin sosyal aktörler olarak kabul edilmesine ilişkin araştırmalar da (Dockett, Main ve Kelly, 2011) bulunmaktadır. “Küçük çocuklara danışma: bir müzeden deneyimler” isimli çalışmalarında Dockett, Main ve Kelly (2011), çocukların kendileri için önemli olan konularda danışılma hakkıyla birlikte yetkin sosyal aktörler olarak tanınması amacıyla Avustralya Müzesi’nin 1999 yılından beri bir oyun/öğrenme alanı olan Çocuk Adası’nı (Kids’ Island) özellikle 0-5 yaş arasındaki çocuklara hitap eden bir alan olarak geliştirdikleri ifade edilmiştir. *Çocuk Adası* alanı, müzenin kendini yeniden geliştirmesi için 2006-2007 yılında Çocuk Alanı (Kidspace) adı verilen başka bir alanla değiştirilmiştir. Oyun alanı hazırlanırken yürütülen araştırmaya toplam 40 çocuk (6 ay-6 yaş arasında, 24 kız ve 16 erkek) katılmıştır. Bu oyun alanı, müze personeli ve üniversite araştırmacılarından oluşan ekip için müze deneyimleri ve beklentileri hakkında çocuklara danışılması gereken değerli bir fırsat olarak görülmüştür (Dockett, Main ve Kelly, 2011).

Çocuk Hakları Sözleşmesi’nin 12. Madde’sinde çocukların görüşlerini serbestçe ifade etme hakkı vurgulanmaktadır. Bu maddeye göre;

### Çocuk Hakları Sözleşmesi 12. Madde

*“Taraflar Devletler, görüşlerini oluşturma yeteneğine sahip çocuğun kendini ilgilendiren her konuda görüşlerini serbestçe ifade etme hakkını bu görüşlere çocuğun yaşı ve olgunluk derecesine uygun olarak, gereken özen gösterilmek suretiyle tanırlar.” (Unicef, 2022).*

Çocukların dinlendiği ve görüşlerini ifade etmede desteklendiği, görüşlerinin dikkate alındığı, projeye ilgili karar alma süreçlerinde yer aldığı bu araştırmada (Dockett, Main ve Kelly, 2011) Lansdown (2005), katılımın üç aşaması olduğunu belirtmiştir (Akt. Dockett, Main ve Kelly, 2011). Bu aşamalar:

- Çocukların bakış açılarının politika ve uygulamalarda kullanılmasının yanı sıra çocukların kendi bakış açılarına katkıda bulunmalarını kolaylaştıran süreçler, danışma süreçleri (consultative processes) olarak tanımlanmıştır.
- Çocuk katılımının değerlendirilmesini destekleyen yetişkinlerin çaba gösterdiği ve çocukların aktivitelerin geliştirilmesi, uygulanması ve değerlendirilmesi aşamalarında yer aldığı bu süreç, katılımcı süreçler (participatory processes) olarak tanımlanmıştır.
- Çocuklar yetişkinler tarafından davet edilmek yerine, süreçleri ve eylemleri kendi kendine başlatırlar. Güç ve karar verme stratejilerine ihtiyaç duyulan bu süreç, kendi kendine başlatılan süreçler (self-initiated processes) olarak tanımlanmıştır (Akt. Dockett, Main, Kelly, 2011).

Dockett, Main ve Kelly'nin (2011), yaptıkları bu araştırmada yer alan Avustralya Müzesi'nin resmi web sitesi (Australian Museum, 2022a) incelendiğinde, müze ortamının yanı sıra çocuklar için ev ortamında yapılabilecek aktivitelerin de yer aldığı görülmektedir. Çocuklar, dinlendikleri ve görüşlerini ifade etmede desteklendikleri, görüşlerinin dikkate alındığı, karar alma süreçlerinde yer aldıkları (Dockett, Main ve Kelly, 2011) ev ortamının da önemli aktörleridir. Avustralya Müzesi'nin resmi web sitesinde ev ortamında yapılabilecek aktiviteler arasında “Kaya Oymacılığı” ve “İp Figürü” etkinlikleri yer almaktadır (Australian Museum, 2022a).

### **Kaya Oymacılığı Etkinliği**

#### **(Çocuklar için ev ortamında yapılabilecek etkinlik)**

Avustralya Müzesi'nin ev ortamında yapılabilecek bu etkinliğinde, çocukların benlik duygusu oluşturmaya devam etmelerine yardımcı olmak amacıyla bağlantı hissettikleri bir yer, hikaye, hayvan veya nesnenin gravürünü tasarlamaları istenmektedir (Australian Museum, 2022b).

## İp Figürü (String games) Etkinliği

### Geleneksel matjka-wuma nasıl yapılır?

#### (Çocuklar için ev ortamında yapılabilecek etkinlik)

Avustralya Müzesi'nin ev ortamında yapılabilecek bir diğer etkinliğinde ise, eller ve ip dışında başka bir şey kullanmadan nesnelere veya hayvanlar yapmanın dünya çapında tarihin derinliklerine uzanan bir aktivite olması nedeniyle, birçok Aborijin grubunun geleneksel olarak ellerde bir ip ile desenler veya tasarımlar yaptığı ifade edilmiştir (Australian Museum, 2022c).

İp'ten, Avustralya'ya özgü bir cins devekuşu olan \*Emu Ayağı (Emu Foot/Weitj Djen) yapımı Avustralya Müzesi YouTube sitesinde uygulamalı olarak gösterilmektedir. İp'ten, sadece yağmurlu mevsimde dolan akarsu yatağı, \*\*durgun su/ su birikintisi (Rlangga/Billabong) yapımı Avustralya Müzesi YouTube sitesinde uygulamalı olarak gösterilmektedir. İp'ten, yenebilir yumru kökleri olan bir tropik bitki olan \*\*\*tatlı patates (Kardra, Yam/Lily) yapımı Avustralya Müzesi YouTube sitesinde uygulamalı olarak gösterilmektedir (Australian Museum, 2022c).

Araştırmacılar Dockett, Main ve Kelly (2011), bu çalışmayı çocuklara danışmak için kullanılan yöntemleri (gözlem ve tartışma, çizim/boyama, yapı-inşa oyunu, kuklalar ve bebeklerle rol oynama, müzenin fotoğraf turları, müzenin video turları ve günlükler), çocuklar tarafından belirlenen sorunları ve çocukların bakış açılarının yeni oluşturulacak Çocuk Alanı (Kidspac) tasarımını nasıl etkilediği ile ilgili olarak gerçekleştirmişlerdir. Araştırmada (Dockett, Main ve Kelly, 2011), çocuklarla yapılan görüşmelerde kullanılan yöntemlere bakıldığında, gözlem ve tartışma yönteminde; çocuklar aktivite ile ilgilendiklerinde müzede neyi sevdiği ya da yaptığı ve zamanını nasıl geçirdiği ile ilgili tartışma başlatılmıştır.

---

\*Emu Ayağı (Emu Foot/Weitj Djen) yapımı Avustralya Müzesi YouTube sitesi:  
<https://www.youtube.com/watch?v=o2OLmd1m0PQ>

\*\*Su birikintisi (Rlangga/Billabong) yapımı Avustralya Müzesi YouTube sitesi:  
[https://www.youtube.com/watch?v=NO\\_Xms\\_w-BY](https://www.youtube.com/watch?v=NO_Xms_w-BY)

\*\*\*Tatlı patates (Kardra, Yam/Lily) yapımı Avustralya Müzesi YouTube sitesi:  
<https://www.youtube.com/watch?v=hbjj8IDfE6M>

Çizim/boyama yönteminde; çocuklar müzeyi ziyaret ettiklerinde sevdikleri ya da sevmediklerini çizim ve boyama malzemelerini kullanarak ifade etmeleri, çizdikleri ve boyadıkları üzerine tartışmaları istenmiştir. Yapı-inşa oyunu yönteminde; çocuklardan tercih ettikleri müze deneyimlerini yapı-inşa malzemelerini (küçük kutular, karton borular, kağıt ve diğer el sanatları materyalleri) kullanarak temsil etmeleri istenmiştir. Rol oynama, oyuncak bebek veya kuklaları oynatma yönteminde ise; çocuklara müzedeki tercihlerini bebekler ve kuklalarla oynayarak anlatmaları için sorular yöneltmiştir. Müzenin fotoğraf turları yönteminde; çocukların müze rehberli turunda dijital fotoğraf makinasını kullanarak müzede tercih ettikleri yerleri, deneyimleri ve aktivitelerin fotoğraflarını çekmeleri istenmiştir (Dockett, Main ve Kelly, 2011).

Müzenin video turları yönteminde; fotoğraf turlarında olduğu gibi çocuklar ve ebeveynler/bakıcılar araştırmacı ile birlikte müzeyi gezmiş, bu sırada araştırmacı kayıt için video kamera kullanmıştır. Günlük kullanma yönteminde ise; bir veya daha fazla etkinliğe katılan çocuklara elde edilen verilerin bir seti verilerek bu verileri belirlenen başlıklara (müze günlüğüm, müzede en çok sevdiğim şey, müzede komik bir şey, müzede özel bir hazine, müzede yapmayı en sevdiğim şey, müzede ailemle yapmayı sevdiğim şeyler, hayal edin eğer..., paylaşmak istediğiniz başka bir şey... ve bazı boş sayfalar eklenmiştir) göre günlük'lerinde bir araya getirmeleri istenmiştir (Dockett, Main ve Kelly, 2011). Araştırmada Dockett, Main ve Kelly (2011), çocuklara danışmak için kullanılan yöntemlerden çocukların tuttuğu günlüklerin (journal) önemli araçlar olduğunu ifade ederken, veri oluşturma yaklaşımlarından ise, çocukların en çok dijital fotoğraf ekipmanı ve dijital video ekipmanını kullanmayı tercih ettiklerini belirtmişlerdir. Günlükler, çocuklar ve ailelerine müze deneyimlerini seçtikleri şekillerde belgelemek için bir çerçeve sunarken, araştırmacılar çocukların günlüklerinden, çocukların ve diğer aile üyelerinin müze deneyimlerinin belgelenmesi ile olumlu bir şekilde ilgilendiklerini ifade etmişlerdir (Dockett, Main, Kelly, 2011). Bu çalışmalarında Dockett, Main ve Kelly (2011), küçük çocukları kendileri için önemli olan konularda kendilerine danışılma hakkıyla birlikte yetkin sosyal aktörler olarak tanınmasının önemini vurgulamışlardır. Çocuklara danışmak için kullanılan bu yöntemlerin, çocuklar tarafından belirlenen sorun ve bakış açılarının, Lansdown (2005), tarafından belirtilen çocuk katılımının ilk aşaması olan "danışma sürecini" oluşturması açısından da önem taşımaktadır.

Müzeler, öğrenme ortamından deneyim ortamına dönüşürken (Birch, 2018) çocuk ziyaretçiler için alanlar (galeri, oyun/öğrenme alanı gibi) hazırlamalarının (Piscitelli ve Penfold, 2015), çocukları yetkin sosyal aktörler olarak kabul etmelerinin (Dockett, Main ve Kelly, 2011) yanı

sıra çocukların mekânsal tasarım süreçlerinde de ortak tasarımcı olarak görüşlerinin alınması (Birch, Parnell, Patsarika ve Sorn, 2017) ile çocuk dostu ortam kavramını desteklemeyi sürdürdükleri anlaşılmaktadır.

Mekânsal tasarımcıların bakış açılarında çocuklar ve çocuklar ile birlikte gerçekleştirilen ortak tasarım sürecinin bir dönüşüm meydana getirdiğine ilişkin araştırmalar da (Birch, Parnell, Patsarika ve Sorn, 2017) bulunmaktadır. “Yaratıcılık, oyun ve ihlal: mekânsal tasarımı dönüştüren çocuklar” isimli çalışmalarında Birch, Parnell, Patsarika ve Sorn (2017), mekânsal tasarımcılardan mimar ve peyzaj mimarların çocukları tasarım süreçlerine dahil ettiklerini ifade etmişlerdir. Yapılan bu araştırmada, çocuklar uzman olarak görülürken, çocuk-tasarımcı etkileşimlerinin karşılıklı ve birlikte yaratılmış bir alan oluşturduğu belirtilmiştir. Mekansal tasarımcıların bakış açılarının tartışıldığı bu araştırmada dört ana başlıkta görüşme gerçekleştirilmiştir; öncelikle tasarımcılardan kendi yaratıcı süreçleri ile ilgili, daha sonra tasarım teması ile ilgili soruları cevaplamaları istenmiş, diğer aşamalarda da mekânsal tasarımda çocuklarla çalışma deneyimleri, algıları ve en son aşamada ise, çocukların tasarım deneyimine katılmaları konusunda ne düşündükleri ve çocuklarla etkileşimin tasarımcıların kişisel tasarım sürecini veya varsa uygulamasını nasıl etkilediği ile ilgili sorular yöneltilmiştir. Araştırmada, “Üçüncü Mekanın/Alan/Akıl” hem mekânsal tasarımcıların hem de çocukların potansiyel olarak erişebilecekleri, katkıda bulunabilecekleri, birbirlerini anlayabilecekleri ve birbirlerinden öğrenebilecekleri bir alan olduğu ifade edilerek tasarımcı-çocuk etkileşimi yoluyla meydana gelen bu alanın (yaratıcılığın olduğu ya da üretildiği bir alan) dönüşüm için birlikte yaratılmış potansiyel bir alan veya atmosfer olduğu ifade edilmiştir. Araştırmada ortak tasarımcı olarak kabul edilen çocukların ve tasarım sürecinin kendisinin, mekânsal tasarımcıların bakış açılarında bir dönüşümü desteklediği belirtilmiştir (Birch, Parnell, Patsarika ve Sorn, 2017).

Müzeler, öğrenme ortamından deneyim ortamına dönüşürken (Birch, 2018) çocuk ziyaretçiler için alanlar (galeri, oyun/öğrenme alanı gibi) hazırlamalarının (Piscitelli ve Penfold, 2015), çocukları yetkin sosyal aktörler olarak kabul etmelerinin (Dockett, Main ve Kelly, 2011) mekânsal tasarım süreçlerinde çocukların görüşlerine başvurmalarının (Birch, Parnell, Patsarika ve Sorn, 2017) yanı sıra kendi ortamlarını çocuklar için (çocuk dostu müze) hazırlamaları (Kamaraj, Usbaş ve Abacı, 2019) ile çocuk dostu ortam kavramını desteklemeyi sürdürdükleri anlaşılmaktadır.

Müzelerin kendi ortamlarını çocuklar için (çocuk dostu müze) hazırlamalarına ilişkin araştırmalar da (Kamaraj, Usbaş ve Abacı, 2019) bulunmaktadır. Kamaraj, Usbaş ve Abacı

(2019) tarafından yapılan araştırmada, İstanbul’da bulunan devlet ve özel kurum/kişilere ait on iki müze «Çocuk Dostu Ortam» bağlamında incelenmiştir. Çocuk Dostu Müze Ortamı İnceleme Formu kullanılarak yapılan araştırmanın birinci amacını; müze mekânlarının «tanıdık tasarım kavramı, fiziksel ortam, çocuğun bakış açısından bakabilme, kamusal alan deneyimi, müze ortamında öğrenme özellikleri» açısından çocuk dostu ortam özelliklerini ne düzeyde karşıladığı, ikinci amacını ise; müzelerin eğitim işlevi «okullarla iletişim, kapsayıcı eğitim ve çocukların katılımı» kavramı açısından çocuk dostu ortam özelliklerini ne düzeyde karşıladığı oluşturmuştur. Araştırmada, müzelere yönelik yapılan önerilere bakıldığında; müzelerin çocuk dostu ortamlarını hem normal gelişim gösteren hem de özel gereksinimli çocukları dikkate alarak tasarımlarının önemi ifade edilerek eğitim kurumları ile iş birliği, üniversite ve akademisyenlerle ortak çalışmalar yapılmasının yanı sıra müze personeline çocuk dostu müze hakkında eğitim verilmesi, sosyal aktörler olarak çocuklar, aileler ve okul gibi paydaşların görüşlerinin alınması ve yeni açılacak müzelerin «çocuk dostu ortam» kavramını dikkate almalarının gerekli olduğu belirtilmiştir (Kamaraj, Usbaş ve Abacı, 2019).

### 3. MÜZELERDE ÇOCUKLARIN ÖĞRENME DENEYİMLERİNİN ANLAMI

Müzeler, öğrenme ortamından deneyim ortamına dönüşürken (Birch, 2018) çocuk ziyaretçiler için alanlar (galeri, oyun/öğrenme alanı gibi) hazırlamalarının (Piscitelli ve Penfold, 2015), çocukları yetkin sosyal aktörler olarak kabul etmelerinin (Dockett, Main ve Kelly, 2011) mekânsal tasarım süreçlerinde çocukların görüşlerine başvurularının (Birch, Parnell, Patsarika ve Sorn, 2017), kendi ortamlarını çocuklar için (çocuk dostu müze) hazırlamalarının (Kamaraj, Usbaş ve Abacı, 2019) yanı sıra çocukların öğrenme deneyimlerinin anlamlı olduğunun farkına varmaları ile (Andre, Durksen ve Volman, 2017) çocuk dostu ortam kavramını desteklemeyi sürdürdükleri anlaşılmaktadır.

Müzelerde çocukların öğrenme deneyimlerinin anlamlı olmasına ilişkin araştırmalar da (Andre, Durksen ve Volman, 2017) bulunmaktadır. “Çocuklar için öğrenme yolları olarak müzeler: on yıllık araştırma” isimli çalışma’da Andre, Durksen ve Volman, (2017), on iki yaşın altındaki (okul öncesi ve ilkokul) ziyaretçilere odaklanarak 1999-2012 yılları arasında gerçekleştirilen kırk bir hakemli makale, bir derleme, bir doktora tezi ve bir kitap olmak üzere toplam kırk dört kaynağı incelemiştir. Araştırmada incelenen kaynakların yarısından fazlasının Amerika Birleşik Devletleri’nde (%59.09), geri kalan makalelerin Avusturalya’da (%13.63), Birleşik Krallık’ta (%9.09), Avrupa’da (%9.09) Asya’da (%6.81) ve Kanada’da (%2.27) yürütüldüğü ve incelenen müze türlerinin sırasıyla bilim müzeleri (%36), doğa tarihi müzeleri (%29), sanat müzeleri/galerileri (%21) ve çocuk müzeleri’nin (%14) olduğu görülmüştür. Araştırmacılar,

müze bağlamında çocukların öğrenme deneyimlerinde *etkileşim* kavramının önemli olması nedeniyle öğrenmeyi kolaylaştıran strateji ve etkinlikler için üç temel etkileşim türünü (çocuk-yetişkinler/akranlarla etkileşim, çocuk-teknoloji etkileşimi ve çocuk-çevre etkileşimi) belirlemeye çalışmışlardır (Andre, Durksen ve Volman, 2017). Araştırmada (Andre, Durksen, ve Volman, 2017), müzede gelişmiş öğrenmenin anahtarı olarak iskele kurma (scaffolding) kavramına vurgu yapılmış, araştırmanın yapıldığı tüm müzelerde en çok uygulamalı etkinliklere ve etkileşimli sergilere yer verildiği ifade edilmiştir. Araştırmacılar (Andre, Durksen ve Volman, 2017), müze sergilerinin kolaylaştırıcı aktivite ve stratejilerle desteklendiğinde; çocukların bilime ilişkin tutumlarını ve kavram bilgisini, anlayışını, takım çalışmasını, iletişimi ve grupta iletişim becerilerini, tarih, bilim, sanat ve beşeri bilimlerde eleştirel düşünme becerilerini olumlu yönde etkileyebileceğine ilişkin genel kanıtlar bulduklarını ifade etmişlerdir.

#### 4. MÜZELERDE AÇIK UÇLU/YAPILANDIRILMAMIŞ DENEYİM ve KEŞFEDEREK ÖĞRENME

Müzeler, öğrenme ortamından deneyim ortamına dönüşürken (Birch, 2018) çocuk ziyaretçiler için alanlar (galeri, oyun/öğrenme alanı gibi) hazırlamalarının (Piscitelli ve Penfold, 2015), çocukları yetkin sosyal aktörler olarak kabul etmelerinin (Dockett, Main ve Kelly, 2011) mekânsal tasarım süreçlerinde çocukların görüşlerine başvurmalarının (Birch, Parnell, Patsarika ve Sorn, 2017), kendi ortamlarını çocuklar için (çocuk dostu müze) hazırlamalarının (Kamaraj, Usbaş ve Abacı, 2019), çocukların öğrenme deneyimlerinin anlamının farkına varmalarının (Andre, Durksen ve Volman, 2017) yanı sıra çocuk ve yetişkinler için açık uçlu/yapılandırılmamış deneyimin (Birch, 2018) farkında olmaları ile çocuk dostu ortam kavramını desteklemeyi sürdürdükleri anlaşılmaktadır.

Araştırmacıardan Andre, Durksen ve Volman'ın (2017) yaptıkları çalışmada, çocukların müzelerdeki öğrenme deneyimleri *etkileşim* (çocuk-yetişkinler/akranlarla etkileşim, çocuk-teknoloji etkileşimi ve çocuk-çevre etkileşimi) kavramı ile tanımlanırken, Birch'in (2018) çalışmasında bu kavram *atmosfer* kavramı olarak kendisine yer bulmuştur. Bu araştırmacıların (Andre, Durksen ve Volman, 2017; Birch, 2018) görüşleri dikkate alınarak müzelerde çocukların öğrenme deneyimlerindeki *etkileşim* kavramı *atmosfer* kavramı olarak yeniden tanımlanırken, müzeler *öğrenme ortamından deneyim ortamına doğru bir dönüşüm* geçirerek yeni bir form almaya başlamıştır.

Müzelerde çocuk ve yetişkinler için açık uçlu/yapılandırılmamış deneyime ilişkin araştırmalar da (Birch, 2018) bulunmaktadır. “Müze mekânları ve çocuklar için deneyimler -mekâni, çocuğu ve deneyimi tanımlamada muğlaklık ve belirsizlik” isimli araştırmasında Birch (2018), “müze tasarımcıları, küratörler ve eğitimcilerin geleneksel olarak çocukları bir grup öğrenen (a group of learners) olarak vurguladıklarını, fakat çocukların aynı zamanda deneyimleyenler (experiencers) ve oyuncular (players) olduklarını” ifade etmiştir (s. 1). Bu konuda yaratıcı bir alternatif ortaya koyan Birch (2018), çocuklar ve yetişkinlerin müze deneyimlerini ayrı ayrı düşünmek yerine birlikte düşünmek gerektiğini ifade ederek bazı önerilerde bulunmuştur. Birch (2018), yaptığı bu araştırmada öncelikle yetişkin-çocuk ikilisini açıkladıktan sonra, çocukların müze deneyiminin genelleştirilmesi ile mücadele ederek belirsizliğe ve deneyimin açıklığına vurgu yapmıştır. Müzelerin hem çocukların deneyimleri hakkında düşünmesi hem de çocuklar için tasarlanmasına odaklanan bu çalışmasında Birch (2018), müze deneyiminin belirsizliği (ambiguity) veya genelleştirilmemesinin (un-generalisability) önemini vurgulamıştır. Müze deneyiminin belirsizliğinin değerinin, “mekan (space) ve konu (matter) ile duyu ve bedenin karşılaşması” olduğunu belirten Birch (2018), çocukların müzede bir öğrenenden fiziki anlamda deneyimleyen birine dönüştüğünü ifade etmiştir. Birch (2018), yetişkin ve çocuk ikilisinin müze deneyimi hakkında farklı düşünülmesi konusunda Dudley (2012) tarafından yapılan önerileri dikkate alarak; “müzelerin nesne (obje)-ziyaretçi karşılaşmasına odaklanmak yerine, metne (text) ve ziyaretçiler (yetişkin) için anlamına daha fazla odaklanma eğiliminde olduklarını” ifade etmiştir (s. 6). Birch (2018), “yetişkinlerin sıklıkla yaptığı gibi müze objelerinin geleneksel yazılmış yorumu ile etkileşime girmesi beklenirken, araştırmacılardan Dudley (2012) için metin (text) işlevi gören büyük bronz bir at figürünün konu (matter) olması konusu” ile ilgili olarak şunları ifade etmektedir: (s. 6).

*“At yeşildi, yüksekliği bir metreden fazlaydı ve kaidesinden dolayı oldukça yüksekte duruyordu... Dokunmak istedim ama tabii ki yapamadım - ama bu, ona dokunmanın nasıl bir his olduğunu ya da metale hafifçe dokunursam nasıl ses çıkaracağını ya da kaldırmaya çalışırsam ne kadar ağır olacağını düşünmeme engel olmadı. Diğer bir deyişle, karşılaşmanın çoğunu doğrudan deneyimlemek yerine, sezmek (intiut) ve hayal etmek (imagine) zorunda olmama rağmen, nesneyi duyuşal olarak keşfediyordum (sensorially exploring)” (Dudley, 2012; Akt. Birch, 2018, s. 6).*

Dudley (2012) bu deneyiminde, yetişkinlerin sıklıkla yaptığı gibi metin (text) ile etkileşime geçmek yerine, metin yerine geçen *nesne* (bu örnekte, bronz bir at figürü) ile etkileşime geçerek



(ziyaretçi-nesne karşılaşmasına odaklanma) *nesneyi duyuşal olarak keşfettiğini* ifade etmiştir (Akt. Birch, 2018).

Birch'in (2018), yetişkin ve çocuęu etiketlemeden kiři ve nesne (obje) arasındaki *iliřkiyi* düşünme konusundaki önerilerine bakıldığında, müzede kiři/ziyaretçi ve nesneyi ayrı ayrı düşünmek yerine kiři/ziyaretçi ve nesne arasındaki *iliřkiye* odaklanmak gerektiğini ifade ederek arařtırmacılarından Bjerregaard (2011), Böhme (1993) ve Barad'ın (2007) ifadelerindeki benzerlikleri *atmosfer* kavramı ile bir araya getirmiş, bu kavramı müzelere ve dięer mekansal ifadelere getirdięi yeni bir kavram olarak tanımlamıştır. Birch, (2018) "bu teorik bakış açılarının öğrenme ortamı (learning space) olarak müzeleri, *nesnelere ve insanlar arasındaki iliřkileri* destekleyen *deneyimsel* bir yer (an experiential place) olarak müzelere doęru bir geçiş önerdiğini" ifade etmiştir (s. 7-8). Merleau-Ponty (1962), "hem çocukların hem de yetişkinlerin müzeleri, sadece öğrenme odaklı metinler ve yorumlama (learning-focused texts and interpretation) yoluyla deęil, aynı zamanda mekan (space) ve konu (matter) ile duyuşal ve bedensel karşılaşmalar ve belirsizlik atmosferi yolu ile deneyimleyebileceklerini belirtirken bunların geçerli bilme yolları ve anlama araçları" olduğunu ifade etmiştir (Akt. Birch, 2018, s.10). Birch (2018) çocukluk teorilerinde, çocuk bakımı ve eğitimi uygulamalarında, insan bedeni ile konu arasındaki muęlak, belirsiz ve genellenemeyen etkileşimin uzun süredir devam etmekte olduğunu ifade etmiştir. De Backer ve dięerleri (2014), yapılandırmacılık yaklaşımı teorilerinde *muęlaklık* ve *belirsizliğin* önemli bileşenler olarak kabul edildiğini ifade etmektedir.

"Peki ya çocukların ve yetişkinlerin müze deneyimlerine oyunbazlık/oyunu sevme/oyunculuk (playfulness) ve yorumlamanın açıklığı (openness of interpretation) daha çok yerleşmiş olsaydı, ne/neler olurdu?" (Birch, 2018, s. 10). Birch'in (2018) bu sorusuna üç başlıkta cevap verilebilir. Bunlar; müzelerin eğlenceli olması ile, oyuna erişimdeki engeller ve fırsatların belirlenmesi ile ve oyun oynama mekanı olarak müzelerin kabul edilmesi ile mümkün olabilir.

1. Müzelerin daha eğlenceli olması ile ilgili yapılan çalışmalara bakıldığında; Lester, Strachan ve Derry'nin (2014), "daha eğlenceli bir müze: kurumsal alan, çocukların oyunu ve iyi olma hali konularını keşfetmek" isimli arařtırması ile karşılaşmaktadır. Manchester Müzesi'nin geleneksel müze alanını çocukların varlığı ve oyun kavramları ile daha eğlenceli hale getirmenin yollarını aradıkları bu çalışmada, arařtırmacılar çocukların iyi olma halini geliştirme konusunda bir deneye katıldıklarını ifade etmişlerdir.

2. Oyuna erişimdeki engeller ve fırsatların belirlenmesi ile ilgili yapılan çalışmalara bakıldığında; IPA: Uluslararası Oyun Derneği'nin, "Oyuna Erişim: Engeller ve Fırsatlar" temalı Aktif Yaşam Derneği, Milli Eğitim Bakanlığı ve İstanbul Teknik Üniversitesi ortaklığında İstanbul'da gerçekleştirilen 19. IPA Dünya Oyun Konferansı'nda (2014), Stuart Lester ana konuşmacı olarak yaptığı sunumda, müzelerde oyun oynama konusundaki görüşlerini paylaşarak müzelerin çocuklar için oyun ortamı olmasını önermiştir.
3. Müzelerin oyun oynama mekanı olarak kabul edilmesi ile ilgili yapılan çalışmalara bakıldığında; Marmara Üniversitesi tarafından hazırlanan Türkiye VI. Dünya Oyun Oynama Günü Etkinliği'nin (2015) teması "Oyun Oynamak İçin Ortam Yaratıyoruz: Müzeler" başlığında gerçekleştirilmiştir. Etkinlikler kapsamında hazırlanan panelde Stuart Lester, "Müzelerde Oyun Kavramı" (The Concept Play in Museums) başlıklı sunumunu gerçekleştirmiş, ayrıca İstanbul'daki iki müze (İstanbul Oyuncak Müzesi ve Üsküdar Belediyesi Mehmet Naci Aköz Uçurtma Müzesi) oyun oynanmak üzere çocuklar için hazırlanmıştır. Böylece, belirlenen bu tema başlığı ile müzelerin hem oyun oynanabilecek mekanlar haline gelmesi hem de çocuklar düşünülerek ortamlarını (çocuk dostu müze) hazırlamaları gerektiğine ilişkin toplumda bir farkındalık oluşturulmaya çalışılmıştır.

### KEŞFEDEREK ÖĞRENME

Müzeler, öğrenme ortamından deneyim ortamına dönüşürken (Birch, 2018) çocuk ziyaretçiler için alanlar (galeri, oyun/öğrenme alanı gibi) hazırlamalarının (Piscitelli ve Penfold, 2015), çocukları yetkin sosyal aktörler olarak kabul etmelerinin (Dockett, Main ve Kelly, 2011) mekânsal tasarım süreçlerinde çocukların görüşlerine başvurmalarının (Birch, Parnell, Patsarika ve Sorn, 2017), kendi ortamlarını çocuklar için (çocuk dostu müze) hazırlamalarının (Kamaraj, Usbaş ve Abacı, 2019), çocukların öğrenme deneyimlerinin anlamının farkına varmalarının (Andre, Durksen ve Volman, 2017) çocuk ve yetişkinler için açık uçlu/yapılandırılmamış deneyimin (Birch, 2018) yanı sıra çocuklar için keşfederek öğrenmenin öneminin farkında olmaları ile (Van Schijndel, Franse ve Raijmakers, 2010) çocuk dostu ortam kavramını desteklemeyi sürdürdükleri anlaşılmaktadır.

Müzelerde çocuklar için keşfederek öğrenmeye ilişkin araştırmalar da (Van Schijndel, Franse ve Raijmakers, 2010) bulunmaktadır. «Keşifsel davranış ölçeği: bilim müzelerinde küçük çocukların uygulamalı davranışlarının değerlendirilmesi» isimli çalışmalarında Van Schijndel, Franse ve Raijmakers (2010), bilim merkezi NEMO'da (Amsterdam/Hollanda) okul öncesi

çocukların fiziksel çevrelerini ne ölçüde keşfettiklerini ölçmek ve keşif davranışlarının kalitesini değerlendirmek amacıyla «Keşifsel Davranış Ölçeği» geliştirmişlerdir. “Araştırmanın birinci deneyinde; iki sergide -Yuvarlanma, Yuvarlanma, Yuvarlanma Sergisi (The Exhibit Rolling, Rolling, Rolling) ve Dönen Kuvvetler Sergisi (The Exhibit Spinning Forces)- yetişkinlerin koçluk stillerinden hangisinin en yüksek düzeyde keşif davranışı ile sonuçlandığı araştırılırken, ikinci deneyde ise; iki sergide ebeveynleri etkili koçluk stili hakkında bilgilendirmenin, okul öncesi çocukların keşif davranışlarını etkileyip etkilemediği araştırılmıştır” (Van Schijndel, Franse, Raijmakers, 2010, s. 794-795). Araştırmada, iki sergide kullanılan “Keşifsel Davranış Ölçeği”, fiziksel çevrenin giderek daha yoğun bir şekilde keşfedilmesinde çocukların keşif davranış düzeyleri ve örnekleri üç düzeyde (1. pasif temas, 2. aktif manipülasyon ve 3. keşif davranışı) incelenecek şekilde tasarlanmıştır (Van Schijndel, Franse ve Raijmakers, 2010, s. 798). “Yuvarlanma, Yuvarlanma, Yuvarlanma Sergisi’ne” ilişkin keşif davranışının üç düzeyi aşağıda sunulmuştur: (Van Schijndel, Franse ve Raijmakers, 2010). 1. “Pasif temas: Çocuk ayakta durur, oturur, yürür, bir şeye yaslanır, nesneyi tutar veya taşır, fakat nesneyi aktif ve dikkatli bir şekilde manipüle etmez”, 2. “Aktif manipülasyon: Çocuk nesneyi aktif ve dikkatli bir şekilde manipüle eder, bu durum çocuğun kendi hareket/lerine/eylem/lerine ve eylem/lerinin sonuç/larına dikkat ettiğini gösterir” ve 3. “Keşif davranışı: Çocuk nesneyi aktif ve dikkatli bir şekilde manipüle eder ve hareketlerine/eylemlerine tekrar (bir hareketi/eylemi (birkaç kez) tekrar etmesi) ve varyasyon (bir nesne ile farklı hareketler/eylemler gerçekleştirmesi veya aynı hareketi/eylemi farklı nesnelere gerçekleştirmesi) uygular” (Van Schijndel, Franse ve Raijmakers, 2010, s. 799).

Araştırmadan (Van Schijndel, Franse ve Raijmakers, 2010), elde edilen sonuçlara bakıldığında; okul öncesi çocukların keşif davranışını göstermesinde ebeveyn rehberliğinin önemi vurgulanırken bir diğer sonucun ise; yedi dakikalık bir eğitim videosu izlemiş olan ebeveynlerin rehberlik yaptığı çocukların keşif davranışını, video izlememiş olan ebeveynlerin çocuklarından daha fazla gösterdikleri belirlenmiştir.

“Müzelerin Keşif Alanı Olarak Kullanımı” isimli araştırmasında da, Sivrikaya (2017), müzelerin koleksiyon çeşitliliği ve sergileme biçimleri ile birer öğrenme alanı olarak görülmemesi gerektiğini ifade ederek eğitim etkinlikleri ile çok disiplinli birer keşif alanına çevrilebilmesinin önemini belirtmiştir. Aynı zamanda, araştırmada (Sivrikaya, 2017) müzelerin öğrencilerin bilgiyi, kendisini ve toplumla olan bağını irdeleyebileceği ve becerilerini geliştirebileceği bir keşif alanı olarak kullanması ve müzelerin ziyaretçi odaklı bir yaklaşımla

koleksiyonunu teknoloji ile destekleyerek topluma sunması gerektiği önerisinde bulunulmuştur.

### SONUÇ ve TARTIŞMA

Müzeler, öğrenme ortamından deneyim ortamına dönüşürken yapılan araştırmalar (Birch, 2018; Piscitelli ve Penfold, 2015; Dockett, Main ve Kelly, 2011; Birch, Parnell, Patsarika ve Sorn, 2017; Kamaraj, Usbaş ve Abacı, 2019; Andre, Durksen ve Volman, 2017; Van Schijndel, Franse ve Raijmakers, 2010) dikkate alınarak aşağıdaki önerilerde bulunulmuştur.

Müzelerin;

- ziyaretçi merkezli (çocuk ziyaretçiler) bir yaklaşımla binalarının fiziksel ortamlarını hazırlamalarının son derece önemli olduğu düşünülmektedir. Bu bakış açısından müzeler yapılandırmacılık yaklaşımı teorilerinden (Piaget, Vygotsky ve Bruner) yararlanmalıdırlar.
- çocuk ziyaretçilerin müze ortamında yetişkinlerle, akranları ile teknoloji ve çevre ile etkileşimlerine fırsat vermesi öğrenme deneyimlerini kolaylaştırırken aynı zamanda onlara deneyim ortamı sunması açısından da son derece önemlidir.
- çağdaş müze yaklaşımında ziyaretçinin (çocuk ziyaretçiler) deneyiminin tasarlanmasının önemli olması nedeniyle deneyim temelli öğrenme yaklaşımına yer vermesi son derece önemlidir.
- çocuk ziyaretçilerin bakış açısına ağırlık vermesi önemlidir.
- çocuk ziyaretçilere yönelik çocuk dostu mekanlar hazırlamaları, çocukları toplumun önemli aktörleri olarak kabul ederek müze deneyimlerini dikkate almaları son derece önemlidir.
- çocuk ziyaretçilerin müze deneyimi yaşantılarında yaratıcı oyuna yer vererek hem yetişkinlerle hem de akranları ile uygulamalı etkinliklerle ve etkileşimli sergilerle keşfetme ve öğrenme fırsatı vermesi son derece önemlidir.
- çocuk ziyaretçiler için hazırlanan sergilerde çocuklar için küratörlük yapılması çocuk dostu müze kavramının desteklenmesi açısından da son derece önemlidir.
- diğer kültürleri anlama ve toplum uyumunu sağlamada önemli kültürel kurumlar olduğu dikkate alınmalıdır.

- toplumun önemli aktörleri olan çocuk ziyaretçilere danışması, toplumda görünür olmalarını sağlarken aynı zamanda ilgi, istek ve beklentilerini dikkate alması çocukların katılım süreçlerine saygı gösterilmesi açısından da önem taşımaktadır.
- toplumun önemli aktörleri olan çocuk ziyaretçiler için müze ortamında yapılabilecek aktivitelerin yanı sıra ev ortamında yapılacak aktiviteler hazırlaması son derece önemlidir.
- mekansal tasarım süreçlerinde çocuk dostu müze kavramını destekleyecek şekilde müzenin fiziksel mekanını hazırlamasının önemli olduğu düşünülmektedir.
- çocuk ziyaretçiler için müze deneyiminin açık uçlu/yapılandırılmamış deneyime ve keşfederek öğrenmeye fırsat verecek şekilde hazırlanması son derece önemlidir.
- çocuk ziyaretçiler ve yetişkinleri birlikte düşünerek etkinlikler hazırlaması ve her iki grup için müze deneyiminin belirsiz ve açık uçlu olmasına dikkat edilmesi son derece önemlidir.
- çocuk ziyaretçilerin müze deneyiminde kişi ve nesne arasındaki ilişkiye odaklanarak müzenin deneyim ortamı olarak görülmesinin önemli olduğu dikkate alınmalıdır.
- çocuk ziyaretçiler için eğlenceli, keşfederek öğrenmeye fırsat veren ve oyun oynayabildikleri bir mekan olduğu dikkate alınmalıdır.

Hein (1998) ve Hooper-Greenhill (1999) “yapılandırmacılığın, müze öğreniminde ziyaretçilerin öğrenme deneyimlerine anlam vererek kişisel anlamlarını inşa ettikleri aktif bir süreç olarak kabul edildiğini” ifade etmişlerdir (Akt. De Backer ve diğerleri, 2014, s. 744). Anderson, Lucas ve Ginns (2003) ve Falk ve Dierking (2000) “bu öğrenme süreçlerinin yalnızca ziyaretçinin geçmişinden, önceki deneyimlerinden veya ziyaret koşullarından etkilenmediğini aynı zamanda müze nesnelere kendilerinden ve sunulma biçimlerinden de önemli ölçüde etkilendiğini” ifade etmişlerdir (Akt. De Backer ve diğerleri 2014, s. 744). Anderson, Lucas ve Ginns (2003) ve Falk ve Dierking (2000), hem ziyaretçi bakış açısının hem de müzenin fiziksel bağlamının ziyaretçilerin öğrenme davranışı üzerinde etkiye sahip olduğunu (Akt. De Backer ve diğerleri 2014) belirtmeleri nedeniyle, müzelerin bu iki bakış açısını bir araya getiren bütüncül bir yaklaşımla hareket etmelerinin müzelerde Birch (2018) tarafından ifade edilen *atmosfer* kavramının oluşturulmasında son derece önemli olduğu düşünülmektedir.

“Müzelerde görsel sanatlar arabuluculuğu için bütünleştirici yaklaşım” isimli çalışmada De Backer ve diğerleri (2014), genel müze deneyimi için müzelerin yapılandırmacılık teorilerinden yararlanmasının öneminden bahsedilerek sanat eğitimi uygulamalarının tasarımında bütünleştirici bir yaklaşım önerilmiştir. Araştırmacılar (De Backer ve diğerleri, 2014), bu yaklaşımın her bir alanın (kişi, yer/mekan, ortaklar ve politika) temel unsurlarını birleştirdiği ve yapılandırmacı prensipleri merkeze aldığı için yenilik içerdiğini ifade etmişlerdir.

Çağdaş müzelerin yaşam boyu öğrenme mekanları olarak öğrenme ortamından deneyim ortamına dönüşürken; toplumun tüm kesimlerini kapsayan, ziyaretçi odaklı, özellikle çocuk ziyaretçilerin kendi öğrenme deneyimlerini anlamlandırarak kişisel bilgilerini inşa etmelerine fırsat veren bir bağlamın (deneyim ortamı/mekanı/atmosferi) oluşturulmasının önemli olduğu düşünülmektedir. Ayrıca, müzelerin hizmet verdikleri ziyaretçi gruplardan hem çocukları hem de kendi fiziksel ortamlarını dikkate alan iki yönlü bakış açısı ile hareket ederek çocukların müzede öğrenme deneyimlerini kolaylaştıran yapılandırmacılık yaklaşımı teorilerinden yararlanmalarının son derece önemli olduğu düşünülmektedir. Müzelerin yapılandırmacılık yaklaşımından yararlanabilmesi için müze personelinin bu konuda eğitim almasının da önemli olduğu düşünülmektedir.

Sonuç olarak müzelerin öğrenme ortamından deneyim ortamına dönüşürken; hem ziyaretçilerininin bakış açısından bakarak ziyaretçi odaklı, özellikle hizmet verdiği gruplardan çocuk ziyaretçiler için çocuk dostu kalıcı galerilere yer vermeleri, bu galerilerde çocuk merkezli sergiler ve etkinlikler hazırlamaları, etkinlikleri hazırlarken pedagojik yaklaşımlardan ve alan uzmanlarından destek almalarının yanı sıra çocukları yetkin sosyal aktörler olarak kabul etmeleri, çocukların müzede öğrenme deneyimlerinin anlamını dikkate almaları, çocuklar ve yetişkinlerin müze deneyimlerini birlikte düşünerek açık uçlu/yapılandırılmamış deneyim ortamı/mekanı/atmosferi hazırlamaları, çocuklara ve ailelere yönelik ev ortamında yapılabilecek etkinlikler hazırlamaları ve çocukların müze ortamında keşfederek öğrenmelerine fırsat vermelerinin hem de kendi bakış açılarından fiziksel ortamlarını hazırlayarak bir deneyim ortamı (mekanı/atmosferi) sunmalarının yapılandırmacı yaklaşım ile mümkün olacağı düşünülmektedir.

## KAYNAKÇA

- Andre, L. Durksen T. Volman, M. L. (2017). Museums as avenues of learning for children: a decade of research, *Learning Environments Research*, 20, 47-76 <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s10984-016-9222-9.pdf> adresinden 23 Mart 2022 tarihinde alınmıştır. [İngilizce Makale]
- Australian Museum. (2022a). *Activities for kids at home*. <https://australian.museum/inside-out/homeschool-resources/> adresinden 23 Mart 2022 tarihinde alınmıştır. [Müze Veritabanından Alınmış Yazı]
- Australian Museum. (2022b). *How to make a rock engraving*. <https://australian.museum/inside-out/homeschool-resources/how-to-make-rock-engraving/> adresinden 23 Mart 2022 tarihinde alınmıştır. [Müze Veritabanından Alınmış Yazı]
- Australian Museum. (2022c). *How to make traditional matjka-wuma (string figures)*. <https://australian.museum/inside-out/homeschool-resources/how-to-make-matjka-wuma-string-figures/> adresinden 23 Mart 2022 tarihinde alınmıştır. [Müze Veritabanından Alınmış Yazı]
- Birch, J. Parnell, R. Patsarika, M. Sorn, M. (2017). Creativity, play and transgression: children transforming spatial design, *CoDesign International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, 13 (4), 245-260, DOI: 10.1080/15710882.2016.1169300. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/15710882.2016.1169300> adresinden 23 Mart 2022 tarihinde alınmıştır. [İngilizce Makale]
- Birch, J. (2018). Museum spaces and experiences for children - ambiguity and uncertainty in defining the space, the child and the experience, *Children's Geographies*, 16 (5), 516-528, DOI:10.1080/14733285.2018.1447088, <https://doi.org/10.1080/14733285.2018.1447088>, adresinden 23 Mart 2022 tarihinde alınmıştır. [İngilizce Makale]
- De Backer, F. Peeters, J. Buffel, T. Kindekens, A. Romero Reina, V. Elias, W. Lombaerts, K. (2014). An integrative approach for visual arts mediation in museums, *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 143, 743-749. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S187704281404347X> [doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.07.419](https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.07.419) adresinden 23 Mart 2022 tarihinde alınmıştır. [İngilizce Makale]
- Dockett, S. Main, S. & Kelly L. (2011). Consulting young children: experiences from a museum, *Visitor Studies*, 14 (1), 13-33, DOI: 10.1080/10645578.2011.557626 <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10645578.2011.557626> adresinden 23 Mart 2022 tarihinde alınmıştır. [İngilizce Makale]
- Güneş, F. (2014). (Edit). *Öğretim İlke ve Yöntemleri*, Pegem Akademi Yayıncılık, Ankara. [Türkçe Basılmış Kitap]
- ICOM. (2007). *International Council of Museums, Museum definition*. <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/> adresinden 25 Nisan 2022 tarihinde alınmıştır. [Uluslararası Sivil Toplum Kuruluşu Veritabanından Alınmış Yazı]
- Ipswich Art Gallery. (2022a). *Children's Gallery*, <https://www.ipswichartgallery.qld.gov.au/kids/childrens-gallery/> adresinden 23 Mart 2022 tarihinde alınmıştır. [Müze Veritabanından Alınmış Yazı]

- Ipswich Art Gallery. (2022b). *Kids*, <https://www.ipswichartgallery.qld.gov.au/kids/> adresinden 10 Temmuz 2022 tarihinde alınmıştır. [Müze Veritabanından Alınmış Yazı]
- Ipswich Art Gallery. (2022c). *Educators*, <https://www.ipswichartgallery.qld.gov.au/educators/> adresinden 10 Temmuz 2022 tarihinde alınmıştır. [Müze Veritabanından Alınmış Yazı]
- Ipswich Art Gallery. (2022d). *Perception Deception*, <https://www.ipswichartgallery.qld.gov.au/allevnts/perception-deception/> adresinden 10 Temmuz 2022 tarihinde alınmıştır. [Müze Veritabanından Alınmış Yazı]
- Ipswich Art Gallery. (2022e). *Lightplay for Kids*, <https://www.ipswichartgallery.qld.gov.au/allevnts/lightplay-for-kids/> adresinden 10 Temmuz 2022 tarihinde alınmıştır. [Müze Veritabanından Alınmış Yazı]
- Ipswich Art Gallery. (2022f). *Baby-Toddler Light Play*, <https://www.ipswichartgallery.qld.gov.au/allevnts/baby-toddler-light-play/> adresinden 10 Temmuz 2022 tarihinde alınmıştır. [Müze Veritabanından Alınmış Yazı]
- Kamaraj, I. Usbaş, H. Abacı, O. (2019). İstanbul'daki Müzelerin Çocuk Dostu Ortam Bağlamında İncelenmesi, 6. *Uluslararası Okul öncesi Eğitimi Kongresi Tam Metin Bildiriler E-Kitabı*, 02-05 Ekim 2019, Kars, s. 265-286. <https://kafkas.edu.tr/IECEC-UOEK/TR/duyuru/Tam-Metin-Kitabi-icin-Tiklayiniz-13173> adresinden 23 Mart 2022 tarihinde alınmıştır. [Üniversite Veritabanından Alınmış Makale]
- Kandemir, Ö. Uçar, Ö. (2015). Değişen müze kavramı ve çağdaş müze mekanlarının oluşturulmasına yönelik tasarım girdileri, *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 5 (2), 17-47. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sanattasarim/issue/20644/220249> doi.org/10.20488/austd.01850 adresinden 23 Mart 2022 tarihinde alınmıştır. [Türkçe Makale]
- Lester, S. Strachan, A. Derry, C. (2014). A more playful museum: exploring issues of institutional space, children's play and well-being, *International Journal of Play*, 3 (1), 24-35, DOI: 10.1080/21594937.2014.886137. Erişim Adresi: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/21594937.2014.886137> adresinden 23 Mart 2022 tarihinde alınmıştır. [İngilizce Makale]
- Piscitelli, B. Penfold, L. (2015). Child-centered practice in museums: experiential learning through creative play at the Ipswich art gallery. *Curator The Museum Journal*, 58 (3), 263-280. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/cura.12113> adresinden 23 Mart 2022 tarihinde alınmıştır. [İngilizce Makale]
- Sivrikaya, G. (2017). Müzelerin keşif alanı olarak kullanımı, *Milli Eğitim Dergisi*, 46 (214), 123-135. <https://dergipark.org.tr/en/pub/milliegitim/issue/36135/405923> adresinden 10 Haziran 2022 tarihinde alınmıştır. [Türkçe Makale]
- Türkiye VI. Dünya Oyun Oynama Günü. (2015). *Oyun Oynamak İçin Ortam Yaratıyoruz: Müzeler*, Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi, İlköğretim Bölümü, Okul Öncesi Öğretmenliği Anabilim Dalı, 06-08 Mayıs 2015, İstanbul. <http://okl.aef.marmara.edu.tr/sayfalar/vi-dunya-oyun-oyinama-gunu> adresinden 10 Haziran 2022 tarihinde alınmıştır. [Üniversite İnternet Sitesinden Alınmış Yazı]



- Unicef. (2022). *Çocuk Haklarına Dair Sözleşme, Madde 12* <https://www.unicef.org/turkey/%C3%A7ocuk-haklar%C4%B1na-dair-s%C3%B6zle%C5%9Fme> adresinden 10 Haziran 2022 tarihinde alınmıştır. [Uluslararası Sivil Toplum Kuruluşu İnternet Sitesinden Alınmış Yazı]
- Van Schijndel, T. J. P., Franse, R. K., Raijmakers, M. E. J. (2010). The exploratory behavior scale: assesing young visitors' hand-on behavior in science museums, *Science Learning In Everyday Life*, 94 (5), 794-809. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/sce.20394> adresinden 10 Haziran 2022 tarihinde alınmıştır. [İngilizce Makale]
19. IPA Dünya Oyun Konferansı. (2014). IPA: *Uluslararası Oyun Derneği, Oyuna Erişim: Engeller ve Fırsatlar*, Aktif Yaşam Derneği, Millî Eğitim Bakanlığı ve İstanbul Teknik Üniversitesi ortaklığı ile, 20-23 Mayıs 2014, İstanbul. <https://aktifyasam.org.tr/proje/ipa-dunya-oyun-konferansi/> adresinden 10 Haziran 2022 tarihinde alınmıştır. [Sivil Toplum Kuruluşu İnternet Sitesinden Alınmış Yazı]