



eTwinning Platformunda Sanat Eğitimi İçin Sanal Müzelerin Rolü: Türkiye Örneği

Seda TÜKEL¹ ve Cihan Şule KÜLÜK²

Öz

eTwinning, Avrupa'daki okulların birbirleriyle işbirliği kurması ve projeler üretmesine olanak sağlayan, etkin katımlı bir platformdur. Bu çalışmada, eTwinning platformunda Türkiye'nin yer aldığı projeler kapsamında, sanat eğitiminde sanal müzelerin kullanılmasının önemi ve avantajlarının vurgulanması amaçlanmıştır. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden doküman inceleme ve betimsel analiz kullanılmıştır. Veri toplamada eTwinning platformunda 2009-2024 yılları arasında yayımlanan, sanal müze ve sanat eğitimi içerikli proje metinlerine ulaşılmıştır. Projelerin taraması "sanal müze" anahtar kelimesi, "Türkiye" ve "sanat öğretim alanı" filtrelemeleriyle, 2024 yılı Temmuz ayında yapılmıştır. Türkiye'nin dâhil olduğu sanat eğitimiyle ilgili 28 projeye ulaşılmıştır. Türkiye odaklı 70.000'in üzerinde projeye sahip platformda, sanal müzelere ve sanat eğitimine yeterince yer verilmediği görülmüştür. eTwinning platformundaki sanal müze ve sanat eğitimi kapsamında geliştirilen projelerin Covid-19 pandemi döneminde ivme kazandığı ve yaygınlaştığı, 2021'den sonra ise azaldığı görülmüştür. Bu bağlamda; sanat eğitimi dersleri yeterli olmayan okullarda sosyal kulüp çalışmaları kapsamında projeler yapılabileceği; öğretmenlerin sanal müze, yabancı dil ve web2.0 araçlarıyla ilgili Milli Eğitim ve özel kuruluşların kurslarına katılabileceği; müze-okul işbirliğiyle sanal müze eğitim ve oyun etkinlikleri tasarlanabileceği önerileri verilmiştir. Bu bakış açısıyla değerlendirildiğinde, sanat eğitimi alanını desteleyecek sanal müze projeleri oluşturma noktasında, eTwinning ve diğer e-öğrenme ortamlarının yaygınlaştırılmasına yönelik eğitici eğitimleri yapılması önemlidir.

Anahtar Kelimeler: eTwinning, Sanal Müze, Sanat Eğitimi, e-Öğrenme

The Role of Virtual Museums for Art Education on the eTwinning Platform: The Case of Turkey

Abstract


eTwinning is an interactive platform that enables schools across Europe to collaborate and develop projects. This study aims to highlight the importance and advantages of using virtual museums in art education within the projects involving Turkey on the eTwinning platform. The study employed qualitative research methods, specifically document analysis and descriptive analysis. Data collection has revealed project texts published between 2009 and 2024 in eTwinning that focus on virtual museums and art education. The scanning of projects was conducted in July 2024 using the keywords "virtual museum," along with filters for "Turkey" and "art education field". A total of 28 projects related to art education have been reached in which Turkey is involved. The platform, which focuses on Turkey, hosts over 70,000 projects; however, it has been observed that there is insufficient emphasis on virtual museums and art education. It has been observed that the virtual museum and art education projects developed on the eTwinning platform gained momentum and became widespread during the COVID-19 pandemic, but declined after 2021. In this context, it has been suggested that projects could be developed within social club activities at schools where art education courses are insufficient; teachers could participate in training courses offered by the Ministry of Education and private organizations related to virtual museums, foreign languages, and Web 2.0 tools; and educational and gaming activities could be designed through collaboration between museums and schools. From this perspective, it is important to conduct training sessions aimed at promoting the use of eTwinning and other e-learning environments to create virtual museum projects that will support the field of art education.

Key Words: eTwinning, Virtual Museum, Art Education, e-Learning


Atf İçin / Please Cite As:

Tükel, S. ve Külük, C. Ş. (2024). eTwinning Platformunda Sanat Eğitimi İçin Sanal Müzelerin Rolü: Türkiye Örneği. *Uluslararası Medeniyet Çalışmaları Dergisi*, 9 (2), 256-272. Doi: <https://doi.org/10.58648/inciss.1533251>

¹ Yüksek Lisans Öğrencisi –Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, byse Demir@gmail.com,

 ORCID: 0009-0000-6308-2857

² Doç. Dr. – Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, csule82@hotmail.com,

 ORCID: 0000-0002-8088-746X

Giriş

eTwinning, oluşumu bakımından Avrupa'daki okulları birbirleri ile buluşturan, işbirliğine dayalı projeler üretmeleri ve hayata geçirmelerini sağlayan bir platformdur. Topluluğun üyesi olmak için gereken, Avrupa ülkesi katılımcı bir okulda personel olmaktır. Okullarda öğretmenler, müdürler, kütüphaneciler vb. platformdan yararlanabilir. Bilgi-işlem teknolojilerinin kullanımıyla okulların kısa ve uzun süreli ortaklıklar oluşturmasına imkân sağlar, gerekli desteği ve araçları sunarak Avrupa'da okullar arası işbirliğini teşvik eder ("MEB", 2023). Avrupa eTwinning programı, yaşam boyu öğrenmenin bir parçasıdır. Avrupa'da binlerce okula ulaşmıştır. Eğitimde kültürel bir eğilim haline gelen platform teorik zeminleri, yönetsel fikirleri, pratik çözümleri, yabancı dilde iletişimi, sosyal ve bilişsel yaklaşımları bir araya getirmektedir. Öğrencilerin farklı alanlarda becerilerini keşfetmesini ve kendilerini geliştirmelerini sağlamak, kültürler arası iletişim, hoşgörü ve empati anlayışını geliştirmek eTwinning faaliyetlerinin amaçlarındandır (Gajek, 2012:116).

eTwinning portalı yapısal olarak 3 bölümden oluşmaktadır. eTwinning ana sayfası öğretmenlerin yapılan projeleri inceleyebildiği alandır. Öğretmenler Avrupa'daki diğer okulları bulabilir, eğitim alanında güncel gelişmeleri takip edebilir, oluşturulan etkinliklerle ilgili duyuru ve bilgilere ulaşabilir. eTwinning kullanımıyla ilgili ihtiyaç duyulabilecek genel ve teknik destek ana sayfadan sağlanmaktadır. eTwinning Live alanına sadece eTwinning portaline kaydolmuş öğretmenler erişebilmektedir. Proje başvuruları, ortak bulma, projeye dâhil olma, okul ve kişisel bilgileri düzenleme işlemleri buradan yapılır. Proje kurucuları kendi ülkelerinden ve diğer üye ülkelerden eğitimcilerle mesajlaşarak iletişime geçebilir (eTwinning Nedir?, 2019). eTwinning Twinspace proje ortaklarının birbirleriyle paylaşım sağlayabildiği özel ve sanal bir alanıdır. Yöneticilerin, proje kurucularının, ortakların ve katılımcı öğrencilerin erişimine izin verilen alanda, projelerin tüm paylaşımları yayınlanmaktadır. Dosya paylaşımı, üye ekleme, görsel veri paylaşımı, projeye ait gönderiler bu alanda yapılabilecek faaliyetlerdir. Twinspace üzerinden yapılan bütün eylemler ve paylaşımlar, proje kalite etiketi alma konusunda etkili olmaktadır. Kalite etiketleri projelerin kalitesini arttırmak, başarılı projeleri tanıtmak, öğretmen ve öğrencileri motive etmek için verilen sertifikalardır (eTwinning Twinspace, 2019).

eTwinning, Avrupa Birliği e-öğrenme programı kapsamında 2005 yılında başlatılmış bir girişimdir ve 46 ulusal destek servisi tarafından desteklenmektedir. Platformun 28 dilde çalışma alanı vardır. 2014 yılında Erasmus+ programına entegre olarak erişim ve özelliklerini genişletmiştir. Platformun büyümesi, Avrupa genelinde eğitim işbirliği ve mesleki gelişimi teşvik etmede başarısını yansıtır. eTwinning Ulusal Kalite Etiketleri ve Avrupa Kalite Etiketleri ödülleriyle, öğretmenlere kaynaklar, seminerler ve tanınma konularında destek sağlanmaktadır (Kılıç ve Yalı, 2022:126). Türkiye eTwinning'e 2009'da katılmıştır. eTwinning Türkiye Ulusal Destek Servisi, Milli Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü bünyesinde faaliyetlerini yürütmektedir. 2023 yılı verilerine göre Türkiye'de 140 binden fazla öğretmen eTwinning'e kayıtlıdır. Türkiye'de 2024 yılına kadar yapılan eTwinning proje sayısı 70.000'in üzerine çıkmıştır (MEB, 2024).

Teknolojik gelişme, interaktif uzaktan eğitim, çevrimiçi öğrenmeler, uluslararası eğitim, yaşam boyu öğrenme, alternatif ölçme değerlendirme yöntemleri, kültürel ve kültürler arası etkileşim, öğrenmeyi öğrenme becerileri, değerler eğitimi, dil temalarının 21. yüzyıl eğitimi için belirleyici kavramlar olacağı yapılan araştırmalarda vurgulanmaktadır (Gelen, 2017:17). eTwinning 21.yüzyıl eğitimi anlayışına uyumlu bir platformdur. Avcı'ya göre (2021:4), Z kuşağı olarak tanımlanan yeni nesil bireyler bilişim teknolojilerini kullanmaya daha isteklidir. Dijital ortamda metinler üzerinden iletişim kurmayı, ekrandan okuma ve araştırma yapmayı tercih etmektedir. Eğitimcilerin Z kuşağını anlaması, analizini doğru yapması ve eğitim-öğretim sürecini bu bulgular eşliğinde düzenlemesi, başarılı bir gelecek nesil yetiştirebilmek için önemlidir.

Müzecilik anlayışı yeni yüzyılda değişime uğramış, eserleri koruma ve sergilemeye yarayan kurumlar olmanın ötesine geçerek, teknoloji ve internetin de aracılığıyla toplumsal programlar düzenleyen kurumlara dönüşmüştür. Dünyada olduğu gibi Türkiye'de de, bu çağdaş müzecilik

çalışmalarının etkileri görülmüştür. İnternet kanallarını kullanan ziyaretçiler, müzelerle direk iletişim kurma ve etkinliklerin içine girme fırsatı bulmuştur (Özden ve Erbay, 2019:47). Dijital müzecilik, sanal müzecilik ve sanal gerçeklik gibi teknoloji tabanlı platformların birbirine entegrasyonu ile geleneksel müzecilik anlayışı değişim yaşamıştır. Modern çağın sanat terminolojisine, dijital görüntüleme, çevrimiçi erişim imkânı sunan görüntüler, elektronik sanat eserleri ve sanal dijital sergiler gibi birçok yeni kavram dâhil olmuştur (Bostancı, 2019:38). Modern müzecilik, etkinliklerini toplumun farklı kesimlerini göz önünde bulundurarak ve internet olanaklarını kullanarak gerçekleştirir. Sürekli sergiler, geçici sergiler, rehberli turlar, film gösterimleri, söyleşiler, seminerler ve atölye eğitimleri, modern müze aktivitelerinin önde gelen örneklerindedir. Bu aktivitelerle müze içinde eğitim süreci yaşanırken, müzeye gelmeyi düşünmeyen kitlelerin de ilgisi çekilerek, etkinliklerle ulaşmaları hedeflenir (Keleş, 2010:7). Müzeler 21.yüzyıl başlarından itibaren internet teknolojisiyle buluşmuş ve sanal müze kavramı ortaya çıkmıştır. Doğru tasarlanmış bir sanal müze, eğitim kurumu olma sıfatını da kazanarak, e-öğrenme ortamlarının parçası haline gelmiştir. Gerçek müzelere ulaşamayan bireyler, sanal müze ziyaretçisi olarak müze deneyimlerini yaşayabilir. Sanal müzeler öğretmen ve öğrencilere müzeciliğin tanınması, müze eğitiminde geniş kitlelere ulaşma, kültür ve sanat eğitimi konularında yardımcı olmaktadır. Bulunduğu bölgede müzesi olmayan ya da farklı türde müzeleri bulunmayan yerlerde sanal müzeler, bilgiye ulaşmada ve eğitimde ciddi bir kaynak olmaktadır (Buyurgan ve Mercin, 2005:55).

Öğrenci ve araştırmacılar için zengin bilgi kaynağı olan sanal müzeler, dijital teknolojinin sunduğu imkânlarla e-öğrenme ortamlarında, verimli şekilde ders işlenişlerine katılabilir. Tarih, sanat, bilim gibi konularda öğrencilere verilmesi gereken kazanımlar, sanal müze ziyaretleri ile sağlanabilir ve interaktif öğrenme deneyimleri yaşatılabilir. Özellikle Z kuşağı bireylerde, ilgi odağı teknoloji olduğundan, öğrencilerde etkili ve kalıcı öğrenmeler sağlanabilir. 21.yüzyıl eğitim anlayışına cevap veren sanal müze ve eTwinning platformu teknolojileri birbirine entegre edilerek, yaratıcı ve eğitici projeler üretilebilir. Öğrencilerin ulusal kültür miraslarını tanımaları, tarihsel olayları ve dönemleri eserler üzerinden keşfetmeleri, bilim ve teknoloji alanında bilgi edinmeleri, farklı ülkelerin sanat akımları ve eserlerini keşfetmeleri, doğa ve çevre bilinçlerini geliştirmeleri, dünyadaki önemli yapı ve sit alanlarını tanımaları, eğlenceli bir öğrenme ortamını deneyimlemeleri, yabancı dil becerilerini farklı ülke sanal müzeleri üzerinden geliştirmeleri gibi konularda projelerle öğrenme süreçleri zenginleştirilebilir.

eTwinning'le ilgili araştırma sayısının yetersiz, yürütülen çalışmaların da öğretmen görüşlerine odaklı olduğu görülmüştür. Öğretmen görüşleri açısından eTwinning'in ne olduğu, öğrencilere sağladığı kazanımlar, mesleki gelişime faydası, zorlukları, hangi disiplinlerde proje üretmenin daha faydalı olabileceği gibi soruların yer aldığı araştırmalara sıklıkla rastlanmaktadır (Karataş ve Öztay, 2023:108). Yapılan akademik araştırmalar incelendiğinde, genel olarak öğretmenlerin uyguladıkları eTwinning projelerine yönelik görüşleri, eTwinning proje sürecinin değerlendirmesi, öğrencilerin katıldığı eTwinning projelerine yönelik görüşleri, öğrencilerin eTwinning proje sürecini nasıl değerlendirdiği gibi sorulara cevap arandığı görülmüştür. Alanda yapılan araştırmalarda eTwinning'le ilgili araştırmalara rastlansa da sanal müze, sanat eğitimi ve eTwinning projeleri bağlamında çalışılmış bir araştırmaya rastlanmamıştır. Ancak sanal müze kavramı ile ilgili çok sayıda araştırmanın var olduğu, içerik olarak sanal müze tanımları, sanal müzenin tarihsel süreçleri, dünyada ve Türkiye'deki sanal müze örnekleri, sanal müze ve eğitim ilişkisi, müze teknolojileri ve sanal müzelere erişim gibi konuların ele alındığı görülmüştür.

Kahraman'a göre (2021:149), günümüzde teknolojik ilerlemeler, bilgisayar ve yapay zekâ odaklı iletişim yöntemlerinin yaygınlaşması ve kullanımının kolaylaşmasıyla birlikte, bu teknolojilerin ürettiği cihazların bireylerin gündelik yaşamlarında çeşitli alanlarda entegre edilmesi, özellikle bilimsel araştırmalar ve eğitim süreçleri üzerinde olumlu bir etki yaratmıştır. Küreselleşme süreci bağlamında günümüz gelişmiş ülkeleri, yeni ve ileri düzey kitle iletişim araçları, daha modern ve bilimsel nitelikte eğitim programları ile toplumların ihtiyaç duyduğu sosyal etkinlikleri hedefleyen bir müzecilik düzenini benimsemiştir.

Müze ve eTwinning üzerine makaleler tarandığında, “Erasmus+ ve eTwinning Projeleri Perspektifinden Göbeklitepe” bildirisine ulaşılmıştır. Kılıç ve Yalın’ın yürüttüğü çalışmada (2022), Erasmus+ ve eTwinning projeleri üzerinden kültürel miras öğrenme alanının eğitimdeki önemine değinilmiştir. Eğitim alanında ilk kademelerden itibaren kültürel miras alanının programlara entegre edilmesi gerektiği vurgulanmıştır. Çalışma sonucunda da kültürün kalkınmasında eğitimin görevi ve etkilerine dikkat çekilmiştir.

Ada, İnce ve Olcay’ın (2022) ortaya koydukları “Sanal Müze Turlarının Covid-19 Pandemi Sürecinde Eğitsel Amaçlı Kullanılması Üzerine Nitel Bir Araştırma” başlıklı makalede, müzelerin kültür, sosyalleşme ve eğitim işlevlerinin pandemi sürecinde kapanmaya gidilmesi nedeniyle olumsuz etkilendiğinden bahsedilmiştir. Müzelerin çoğunluğunun dijital ortama yöneldiği ve sanal turlarla ziyaretçileri arasında bağ kurmaya çalıştığı ifade edilmiştir. Çalışmanın amacı, eğitim uygulamalarında sanal müzeleri kullanan öğretmenlerin konuyla ilgili düşüncelerinin belirlenmesidir. Makalede katılımcı bir öğretmenin, sanal müzeleri ilişkilendirdiği eTwinning projesi yürüttüğü verisine ulaşılmıştır. Buradan hareketle de sanal müzelerin ders dışı eğitimde kullanılmasının önemine değinilmiştir.

Sanat eğitiminin amacı, toplumların sahip olduğu kültürel zenginliği korumayı öğrenmesi ve sahip oldukları değerleri gelecek kuşaklara aktarmasını sağlamaktır. Kültürel değerler toplumun zenginliğinin göstergesi olmakla birlikte, değeri de verilen sanat eğitimiyle anlaşılmaktadır (Buyurgan ve Buyurgan, 2012:5). Sanal müzeler, zamandan bağımsız ve kolay erişilebilir olması, çeşitli eğitim materyalleri sunması, sanat eserlerinin detaylı ve istenilen sürede incelenebilmesi, küresel anlamda erişime olanak vermesiyle sanat eğitimine destek olabilmekte ve sanata olan ilgiyi arttırabilmektedir. Dijital teknolojileri kullanan sanal müzeler, yine dijital bir platform olan eTwinning’de yerini bulmuş, kültürel ve sanatsal etkileşime destek sağlamıştır. Bu çalışmada, sanat eğitiminin hem kendi içerisinde, hem de diğer disiplinlerle ilişki kurarak eğitime sağladığı katkılar, işbirlikçi ve proje tabanlı yapıya sahip olan eTwinning projeleri üzerinden irdelenmiştir. Teknoloji, sanat, kültür, çoklu disiplin anlayışı, işbirliği bu projeler aracılığıyla iç içe geçmiştir.

Yöntem

Bu çalışmada, eTwinning platformu içerisinde Türkiye’nin katıldığı projeler üzerinden sanal müzelerin sanat eğitimi alanında kullanımını incelenmiştir. Sanal müzelerin sanat eğitiminde kullanılmasının önemi ve avantajlarını vurgulamak amaçlanmıştır. Nitel araştırmalarda yorumlama deseninde tasarlanan çalışmada, verilerin dijital ortamda bulunması ve çeşitli değişkenler içermesi nedeniyle doküman inceleme ve betimsel analiz yöntemleri kullanılmıştır. Nitel araştırmalar, disiplinler arası bütüncül bakış açısını esas alıp, araştırma problemini yorumlayıcı bir yaklaşımla incelemeyi benimsemektedir. Araştırmaya konu olan olgu ve olaylar kendi bağlamında ele alınarak, insanların onlara yükledikleri anlamlar açısından yorumlanır (Altunışık ve Coşkun, 2010:302). Bu doğrultuda, eTwinning platformunda sanal müzeler ve sanat eğitimi içeren projelerde aşağıda yer alan değişkenler incelenmiştir.

- Var olan sanal müzelerin kullanılması ya da yeni bir sanal müze tasarlama durumları
- Ulusal ve uluslararası proje üretme durumları
- Projelere dâhil edilen eğitim kademeleri (yaş grupları)
- Proje üye sayıları
- Proje oluşturma tarihleri
- Projelerin aktif/kapalı olma durumları
- Projelerin Ulusal Kalite Etiket ve Avrupa Kalite Etiket sertifikası alma durumları
- Sanat eğitiminin projelerde yer alması durumu
- Sanat eğitiminin diğer disiplinlerle bir arada verilmesi durumu

Evren - Örneklem

Çalışmanın evreni; eTwinning platformunda Türkiye'nin dâhil olduğu 70.000'in üzerindeki projelerdir. Türkiye'nin platforma dâhil olduğu 2009-2024 zaman aralığında gerçekleştirilmiş, sanal müzeleri içeren 41 projeden, sanat eğitimi kapsayan 28 proje ise araştırmanın örneklemine oluşturmaktadır.

Veri Toplama Araçları

Çalışmanın amacına bağlı olarak Avrupa Birliği resmi sitesinde yer alan eTwinning platformunda, "sanal müze" anahtar kelimesiyle, "Türkiye" ve "sanat öğretim alanı" filtrelemesiyle projelerin taraması yapılmıştır. Doküman inceleme yöntemi kullanılarak, belirlenen projelerin platformda paylaşılan yazılı metinlerine ulaşılmıştır. Madge'nin tanımına göre (1965:91), var olan kayıt ve belgeleri inceleyerek veri toplamaya belgesel tarama denir. Olgular hakkında yazılmış ve çizilmiş her türlü mektup, rapor, kitap, ansiklopedi, resmi ve özel yazı ve istatistikler, tutanak, anı, yaşam öyküsü vb. tarama kaynaklarıdır. Bu anlamda doküman inceleme belli bir amaca dönük olarak, kaynakları bulma, okuma, not alma ve değerlendirme işlemlerini kapsar.

Verilerin Analizi

Taramalardan elde edilen veriler betimsel analiz yöntemiyle yorumlanmıştır. Betimsel analiz yaklaşımında amaç elde edilen verilerin düzenlenerek ve yorumlanarak okuyucuya sunulmasıdır. Daha önceden belirlenen temalara göre sınıflandırılan veriler düzenlenir ve yorumlanır. Bulgular arasında neden-sonuç ilişkisi kurularak, olgular arasında karşılaştırmalar yapılabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2008:224).

Bulgular

2024 yılı Temmuz ayında, Avrupa Birliği resmi sitesinde yer alan eTwinning platformunda, "Sanal müze" anahtar kelimesi, "Türkiye" ve "sanat öğretim alanı" filtrelemesiyle yapılan tarama sonucu 41 adet proje tespit edilmiştir. Bunlardan 28'i sanat eğitimi ve sanal müzeleri kapsamaktadır. Bu 28 proje içerisinde 7'sinde sanat eğitimi temel bir disiplin olarak ele alınırken, diğer 21 projede ise disiplinler arası bir alan olarak projeleri desteklemek amacıyla kullanılmıştır. Platformda proje isimlerinin bir kısmının Türkçe, bir kısmının İngilizce, bir kısmının da Türkçe ve İngilizce olarak adlandırıldığı görülmüştür. Bu çalışmada proje isimleri, platformda yer aldığı şekliyle yansıtılmıştır. Sayının çokluğu nedeniyle projeler "ulusal, uluslararası olan" ve "var olan sanal müzelerle çalışılan, yeni bir sanal müze tasarlayan değişkenleri açısından kategorilere ayrılmış ve dört tablo halinde sunulmuştur. Projelerin ulusal ve uluslararası olma durumları, ortaklar arasında yabancı ülke paydaşlarının bulunup bulunmaması değişkenine göre gruplandırılmıştır. eTwinning projeleri, iş birliğine dayalı çalışma sistemine dayanmaktadır ve çeşitli eğitim disiplinlerini içermektedir. Bu disiplinler ana başlıklarıyla sanat, beşeri bilimler, yabancı diller, matematik, doğa bilimleri, sosyal bilimler, teknoloji ve beden eğitimidir. Projelerde aynı anda birden çok disiplin ele alınabilmektedir. Tespit edilen projelerde 23 farklı eğitim disiplini olduğu görülmüş, bu verilere projeler hakkında sunulan ayrıntılı bulgularda değinilmiştir.

Tablo 1'de var olan sanal müzeleri çalışmasına dâhil eden ulusal projelerle ilgili detaylar sunulmuştur.

Tablo 1. eTwinning’de Var Olan Sanal Müzeleri Kullanarak Çalışılan Ulusal Projeler

| Proje | Üye Sayısı | Yaş Aralığı | Oluşturma Tarihi | Durum | Sertifika |
|---|------------|-------------|------------------|--------|-----------------------|
| Anadolu’yu Tanıyoruz | 7 | 13-14 | 28.02.2022 | Kapalı | Ulusal Kalite Etiketi |
| Uzağı Yakın Edelim | 8 | 5-10 | 17.02.2022 | Aktif | Ulusal Kalite Etiketi |
| Tarih Dijitale Ne Kadar Uzak: Bir Oyun İçinde Göbeklitepe | 8 | 19-20+ | 28.12.2021 | Aktif | - |
| Inspiration in Education Museums /Eğitimde İlham Perisi; Müzeler | 6 | 14-18 | 23.12.2021 | Aktif | - |
| Çağın E-Seyy@h'ları | 2 | 7-12 | 02.12.2021 | Kapalı | - |
| Minik Parmaklarımla Dünyayı Sanata Boyuyorum | 10 | 6-10 | 03.07.2021 | Kapalı | - |
| Müzedede Ne Var?--What is in The Museum? | 5 | 11-14 | 11.11.2021 | Kapalı | - |
| Museum Education With Virtual Reality in Preschool | 10 | 4-7 | 04.11.2021 | Aktif | Ulusal Kalite Etiketi |
| Makevt ile Göbeklitepe Sanal Gezisi | 2 | 11-14 | 27.03.2021 | Kapalı | - |
| Geze Geze, Sanal Müze | 10 | 3-6 | 23.02.2021 | Aktif | Ulusal Kalite Etiketi |
| Müzeyle Yıldırım Düştü | 3 | 10-13 | 29.01.2021 | Kapalı | - |
| Müzelerin Sırrı | 3 | 7-10 | 12.01.2021 | Aktif | - |
| Let's Build Bridges Beyond Cultures(Haydi Kültürler Ötesine Köprüler Kuralım) | 4 | 12-18 | 07.12.2019 | Kapalı | - |
| Sınıfımız Müzeyle Dönüşüyor | 5 | 7-12 | 05.12.2019 | Kapalı | - |

Tabloda yer alan 14 projeden 9 tanesi sanat eğitimi alanını da içeren şekilde projelendirilmiştir.

“Anadolu’yu Tanıyoruz” isimli proje, 13-14 yaş grubu ortaokul öğrencileriyle ve 7 paydaş okulla yürütülmüştür. Proje sekizinci sınıflarda turizm ile ilgili kazanımları vermeyi amaçlamaktadır. Kültür tarihi, tarih, coğrafya, yabancı diller, çapraz müfredat ve sanat eğitimi disiplinleri bir arada verilmiştir. Türkiye’nin taşınır ve taşınmaz kültür ve sanat varlıkları sanal turlar ile gezilmiştir. Türkiye’de gezilecek yerlerin belirlenen rota ile gezilmesi, son olarak 23 Nisan’da proje ortaklarıyla sanal ortamda Ankara’da buluşulup bayramlaşılması üzerine bir planlama yapılmıştır. 2022 tarihli proje Covid-19 tedbirleri nedeniyle sanal turlar üzerinden yürütülmüştür. Ulusal Kalite Etiketi ile ödüllendirilen proje etkinliğini sonlandırmış, kapalı durumda görünmektedir (eTwinning, t.y.).

“Uzağı Yakın Edelim” isimli proje, 5-10 yaş grubu okul öncesi, ilkökuller ve ortaokul öğrencileriyle ve 8 paydaş okulla yürütülmüştür. İlkokul konuları, kültür tarihi ve sanat eğitimi disiplinleri bir arada verilmiştir. 2022 yılında başlatılan projenin amacı gidilemeyecek durumda uzak mekânlara sanal müzelerle ulaşmak, farklı kültürlerle ait eserlerle çocukları karşılaştırmaktır. Öğrencilerde geçmiş tarihi bilme, eserler aracılığıyla estetik ve yaratıcılık duyguları geliştirme, farklı sanat dallarını tanıma becerilerinin gelişmesi hedeflenmiştir. Sanal tur tercih edilmesinin sebebi ulaşım olanaklarıyla ilgilidir. Ulusal Kalite Etiketi ile ödüllendirilen çalışma aktif durumda, etkinliğini sürdürmektedir (eTwinning, t.y.).

“Inspiration in Education Museums /Eğitimde İlham Perisi; Müzeler” isimli proje, 14-18 yaş grubu lise öğrencileriyle ve 6 paydaş okulla yürütülmüştür. Projede katılımcı kurumlardan yerel olarak üç müze etkinliği ve iki sanal müze etkinliği yapmaları istenmektedir. Yapılan geziler sonunda uygulanacak etkinliklerle sergi düzenlenmesi söz konusudur. Projede bilişim teknolojileri, kültür tarihi, tarih, Avrupa çalışmaları, çevresel eğitim, vatandaşlık ve sanat eğitimi disiplinleri bir arada verilmiştir. Proje, henüz kalite etiketi almamıştır. 2021’de başlatılan proje aktif konumda, etkinliğini sürdürmektedir (eTwinning, t.y.).

“Minik Parmaklarımla Dünyayı Sanata Boyuyorum” isimli proje, 6-10 yaş grubu ilkökuller öğrencileriyle, 10 paydaş okulla yürütülmüştür. Çevresel eğitim ve sanat eğitimi konuları birlikte verilmiştir. Öğrencilere görsel sanatlar etkinlikleriyle estetik bilinci kazandırmak, görsel algılarını geliştirmek amaçlanmış, etkinlikler sanal müze gezileriyle desteklenmiştir. 2021’de

başlatılan proje kalite etiketi almamıştır ve etkinliklerini sonlandırmış kapalı konumdadır (eTwinning, t.y.).

“Müzedede Ne Var?-What is in The Museum?” isimli proje, 11-14 yaş grubu ortaokul öğrencileriyle, 5 paydaş okulla yürütülmüştür. Psikoloji, kültür tarihi, tarih, jeoloji, etik ve sanat eğitimi alanları birlikte verilmiştir. Aktif öğrenme, kaynak kullanımı ve araştırma becerilerini geliştirme projenin temel amaçlarıdır. Projede pandeminin getirdiği endişeler doğrultusunda çevrimiçi ortamların avantajları fark edilmiştir. Kültür, tarih ve sanat alanında önemli dört müzede sanal tur yapılması planlanmıştır. Proje kalite etiketi almamıştır. 2021’de başlatılan proje etkinliğini sonlandırmış, kapalı durumda görünmektedir (eTwinning, t.y.).

“Museum Education with Virtual Reality in Preschool” isimli proje, 4-7 yaş grubu okul öncesi öğrencileriyle, 10 paydaşın katılımıyla yürütülmüştür. Teknoloji, medya eğitimi, kültür tarihi, tarih, jeoloji, yabancı diller, drama ve sanat eğitimi alanları bir arada verilmiştir. Pandemi koşullarında müzelerde gerçek nesnelere iletişime geçemeyen öğrencilerin, sanal gerçeklik teknolojileriyle müzeleri gezmeleri sağlanmıştır. Projede asıl amaç çocukların sanatsal değerleri öğrenebilmesidir. 2021’de başlatılan proje aktif konumdadır ve Ulusal Kalite Etiketi ile ödüllendirilmiştir (eTwinning, t.y.).

“Geze Geze, Sanal Müze” isimli proje, 3-6 yaş grubu okul öncesi öğrencileriyle ve 10 paydaş okulla birlikte yürütülmüştür. Tarih, drama ve sanat eğitimi disiplinlerini bir arada veren projede eleştirel ve yaratıcı düşünme, analiz, keşfetme, sorgulama davranışlarının kazandırılması esas alınmıştır. Müzelerin okul dışı eğitim ortamları olarak öneminden bahsedilmiştir. Salgın şartlarından dolayı çevrimiçi ortamlar ve sanal müze turları gerçekleştirilmiştir. 2021 yılında başlatılan proje Ulusal Kalite Etiketi almıştır ve aktif konumda etkinliğini sürdürmektedir (eTwinning, t.y.).

“Müzelerin Sırrı” isimli proje, 7-10 yaş grubu ilkökullü öğrencileriyle ve 3 okulla birlikte yürütülmüştür. Öğrencilerin sanal müze gezileri aracılığıyla tarih, kültür, bilim, sanat, doğa alanlarında kendini geliştirmesi amaçlanmıştır. Bu bağlamda sosyal bilgiler, fizik, doğa bilimleri, kültür tarihi, tarih, jeoloji, coğrafya, yabancı diller, drama, kimya ve sanat eğitimi disiplinlerine birlikte yer verilmiştir. Proje, henüz kalite etiketi almamıştır. 2021 yılında başlatılan proje aktif durumda, etkinliğini sürdürmektedir (eTwinning, t.y.).

“Sınıfımız Müzeye Dönüşüyor” isimli proje, 7-12 yaş grubu ilkökullü ve ortaokul öğrencileriyle, 5 paydaş okulla birlikte yürütülmüştür. Projede sosyal bilgiler, ilkökullü konuları, bilişim teknolojileri, kültür tarihi, tarih, drama ve sanat eğitimi disiplinleri bir arada verilmiştir. Ulaşım imkânlarının kısıtlı oluşu nedeniyle çalışmada sanal müze gezileri tercih edilmiştir. Gezi sonrası düzenlenecek drama, mektup yazımı, resim yapma gibi sanatsal etkinlikler yapılması tasarlanmıştır. Proje, kalite etiketi almamıştır. 2019 başlama tarihli proje, etkinliğini sonlandırmış kapalı konumdadır (eTwinning, t.y.).

Ulusal düzeyde, var olan sanal müzelerle ve sanat eğitimi alanıyla çalışılan projelerde, projelerin paydaş sayıları 3-10 aralığındadır. Bütün eğitim kademelerini kapsayan projelerde, 7 projede tek eğitim kademesiyle, 2 projede birden fazla eğitim kademesiyle çalışılmıştır. Tabloda yer alan 13 projenin tamamının covid-19 salgınının ortaya çıkış tarihi olan 2019’dan itibaren tasarlandığı görülmektedir. Detaylara bakıldığında, 4 çalışmanın sanal müze tercih nedeni pandemi olarak belirtilmiştir. Ulaşım imkânlarındaki kısıtlılığı sebep gösteren 2 projenin yanında, diğer 3 çalışma neden belirtmemiştir. Verilen proje açıklamalarından hareketle 9 projeden 4’ünde düzenlenen etkinliklerde sanat eğitimi alanının ön planda olduğu, diğer 5’inde ise farklı kazanımlara ulaşma noktasında sanattan faydalandığı söylenebilir. Projelerden 4’ü kapalı, 5’i aktif konumdadır. Projelerden 4’ü Ulusal Kalite Etiketi almıştır.

Tablo 2’de var olan sanal müzeleri çalışmasına dâhil eden uluslararası projelerle ilgili detaylar sunulmuştur.

Tablo 2. eTwinning’de Var Olan Sanal Müzeleri Kullanarak Çalışılan Uluslararası Projeler

| Proje | Üye Sayısı | Yaş Aralığı | Oluşturma Tarihi | Durum | Sertifika |
|---|------------|-------------|------------------|--------|--|
| I’am Learning at the Museum | 6 | 15-18 | 11.03.2024 | Aktif | - |
| Müze Eğitimi Projesi | 3 | 3-18 | 03.04.2023 | Kapalı | - |
| There is Life in the Museum. | 5 | 14-17 | 17.01.2023 | Aktif | - |
| Journey Of Discovery-Keşif Yolculuğu | 57 | 3-6 | 06.10.2021 | Kapalı | Avrupa Kalite Etiket Ulusal Kalite Etiket |
| Şhrimin Tarihi Yerlerini Geziyorum Şhrimi Tanıyorum/I Visit The Historical Places Of My City, I Get To Know My City | 13 | 6-12 | 28.06.2021 | Aktif | Avrupa Kalite Etiket Ulusal Kalite Etiket |
| Tüm Ülkem Artık Evimde | 10 | 6-10 | 30.09.2020 | Kapalı | Ulusal Kalite Etiket |
| Let’s Travel | 16 | 4-11 | 05.08.2020 | Kapalı | Ulusal Kalite Etiket |
| Farklılıklarımız Zenginliğimizdir/Our Differences Are Our Richness | 14 | 11-15 | 29.01.2020 | Kapalı | Ulusal Kalite Etiket |
| Museum In The Classroom/Classroom In The Museum | 13 | 6-19 | 12.12.2019 | Kapalı | - |
| Mirasımız Geleceğimiz/Our Legacy Our Future | 10 | 5-12 | 13.11.2018 | Kapalı | Ulusal Kalite Etiket |
| Montessori Gözüyle Kültürel Miraslarımız/Our Cultural Heritage With The Montessori Method | 16 | 5-9 | 31.01.2018 | Kapalı | Ulusal Kalite Etiket |

Tabloda yer alan 11 projeden 8 tanesi sanat eğitimi alanını projesine dâhil etmiştir.

“Journey Of Discovery-Keşif Yolculuğu” isimli proje, 3-6 yaş grubu okul öncesi öğrencileriyle, 57 okulun katılımıyla yürütülmüştür. Projede kültür tarihi, tarih, coğrafya, Avrupa çalışmaları, yabancı diller ve sanat eğitimi disiplinleri bir arada verilmiştir. Okul öncesi öğrencilerin kendi ülkeleri ve diğer ülkelerin kültürlerini tanımaları, dünya kültürel mirasının farkında olup dünya vatandaşlığı kavramını özümsemeleri amaçlanmıştır. Amaç doğrultusunda sanal müze turlarıyla diller, bayraklar, yemekler, danslar, müzikler, kültürel motifler, anıtlar, eserler tanıtmaya yönelik etkinlikler yapılmıştır. 2021’de başlatılan, etkinliğini sonlandırmış ve kapalı durumdaki proje, Avrupa Kalite Etiket ve Ulusal Kalite Etiket ile ödüllendirilmiştir (eTwinning, t.y.).

“Şhrimin Tarihi Yerlerini Geziyorum Şhrimi Tanıyorum/I Visit The Historical Places Of My City, I Get To Know My City” isimli proje, 6-12 yaş grubu ilkök ve ortaokul öğrencileriyle, 13 paydaş okulun katılımıyla yürütülmüştür. Öğrencilerde yaşadığı yerin tarihini ve tarihi eserlerini tanıma ve tanıtılma becerileri oluşması hedeflenmiştir. Hedeflere yönelik teknoloji, sosyal bilgiler, medya eğitimi, kültür tarihi, tarih, coğrafya, drama, vatandaşlık ve sanat eğitimi disiplinleri birlikte verilmiştir. Proje sonunda, komşu şehirlerin ve paydaş ülkelerin tarihini öğrenmek hedeflenmiştir. Gerçek müze gezilerinin yanında ağırlıklı olarak sanal müze gezileri yapılması planlanmıştır. 2021’de başlatılan proje aktif durumda etkinliğini sürdürmektedir. Proje, Avrupa Kalite Etiket ve Ulusal Kalite Etiket ile ödüllendirilmiştir (eTwinning, t.y.).

“Tüm Ülkem Artık Evimde” isimli proje, 6-10 yaş grubu ilkök öğrencileriyle ve 10 paydaş okulla yürütülmüştür. Sanal müzeler aracılığıyla ülkemizdeki kültürel değerlerin, tarihi anıt ve yapıların, müzelerin, ören yerlerinin öğrencilere tanıtılması amaçlanmıştır. Amaç doğrultusunda kültür tarihi, tarih ve sanat eğitimi disiplinlerine yer verilmiştir. Sanal müze turlarının tercih edilmesinde ekonomik nedenler ve salgın süreci etkili olmuştur. Paydaş okullar Türkiye ve Azerbaycan’dan katılmıştır. İki Türk devletinin katıldığı proje, Türk kültürünün öğrenciler tarafından tanınmasına katkı sağlamayı amaçlamıştır. 2020’de başlatılan ve etkinliğini sonlandırmış kapalı durumda olan proje Ulusal Kalite Etiket almıştır (eTwinning, t.y.).

“Let’s Travel” isimli proje, 4-11 yaş grubu okul öncesi ve ilkök öğrencileriyle, 16 okulun katılımıyla yürütülmüştür. İlkok konuları, bilişim teknolojileri, kültür tarihi, tarih, coğrafya, yabancı diller, Avrupa çalışmaları, çevresel eğitim, drama, çapraz müfredat, vatandaşlık ve sanat

eğitimi disiplinlerine yer verilmiştir. Öğrencilerin interaktif ortamda sanal müze turlarıyla kendi ve diğer ülkelerin kültür ve sanat değerleriyle tanışmaları amaçlanmıştır. Dünyaya bakışlarının genişlemesi, küresel ortamda yer edinmelerinin önemi vurgulanmıştır. 2020 yılında başlatılan proje, etkinliğini sonlandırmış kapalı durumdadır ve Ulusal Kalite Etiketini almıştır (eTwinning, t.y.).

“Farklılıklarımız Zenginliğimizdir/Our Differences Are Our Richness” isimli proje, 11-15 yaş ortaokul öğrencileriyle, 14 paydaş okulla birlikte yürütülmüştür. Süreçte web 2.0 araçlarından yararlanılması ve sanal müze ziyaretleri yapılması planlanmıştır. Proje amaçları UNESCO kapsamındaki dünya kültürel mirasının tanınması ve kültürler arası hoşgörü oluşturma olarak belirlenmiştir. Bu bağlamda kültür tarihi, tarih, coğrafya, etik, çevresel eğitim, drama ve sanat eğitimi disiplinleri birlikte verilmiştir. 2020’de başlatılan proje Ulusal Kalite Etiketini almıştır ve etkinliğini sonlandırmış kapalı durumdadır (eTwinning, t.y.).

“Museum In The Classroom/Classroom In The Museum” isimli proje, 6-19 yaş grubu okul öncesi, ilkököl, ortaokul ve lise öğrencileriyle, 13 paydaş okulun katılımıyla yürütülmüştür. Hem fiziki olarak müzelerden, hem de sanal müzelerden faydalanılmıştır. Müzelerin eğitim amaçlı kullanılması ön planda tutulup, öğrencilerin entelektüel gelişimine destek sağlanması, kültürel miras, sanat ve tarih konularının işlenmesi hedeflenmiştir. Hedefi doğrultusunda teknoloji, ilkököl konuları, bilişim teknolojileri, kültür tarihi, tarih, coğrafya, yabancı diller, drama, çapraz müfredat ve sanat eğitimi disiplinlerine yer vermiştir. Proje, kalite etiketini almamıştır. 2019’da başlatılan proje, etkinliğini sonlandırmış kapalı durumdadır (eTwinning, t.y.).

“Mirasımız Geleceğimiz/Our Legacy Our Future” isimli proje, 5-12 yaş grubu ilkököl ve ortaokul öğrencileriyle, 10 okulun ortaklığıyla yürütülmüştür. İlkööl konuları, teknoloji, kültür tarihi, tarih, Avrupa çalışmaları, çevresel eğitim, drama ve sanat eğitimi konuları verilmiştir. Kültürel mirasın sanal turlar, web2.0 araçları, dijital materyaller yoluyla tanıtılması amaçlanmıştır. 2018’de başlatılan ve Ulusal Kalite Etiketini alan proje, etkinliklerini sonlandırmış kapalı durumdadır (eTwinning, t.y.).

“Montessori Gözüyle Kültürel Miraslarımız/Our Cultural Heritage With The Montessori Method” isimli proje, 5-9 yaş grubu okul öncesi ve ilkököl öğrencileriyle, 16 okulla birlikte yürütülmüştür. UNESCO kültür miraslarının öğretilmesi amacıyla montessori yöntemi kullanılmıştır. Gidilebilecek yerlere fiziki ziyaretler yapılması, gidilemeyecek bölgelere sanal tur düzenlenmesi ve geziler sonunda üç boyutlu sanatsal etkinlikler yapılması planlanmıştır. Bu bağlamda ilkököl konuları, kültür tarihi, tarih, coğrafya, Avrupa çalışmaları, çevresel eğitim, çapraz müfredat ve sanat eğitimi disiplinlerine birlikte yer verilmiştir. 2018’de başlatılan proje, etkinliğinin sonlandırmış kapalı konumdadır ve Ulusal Kalite Etiketini ile ödüllendirilmiştir (eTwinning, t.y.).

Var olan sanal müzeleri kullanarak, sanat eğitimi alanıyla çalışılan uluslararası projelerde, paydaş sayıları 10-57 aralığındadır. Bütün eğitim kademelerinde projeler düzenlenmiştir. Tek eğitim kademesiyle çalışan 3 proje, birden fazla eğitim kademesiyle çalışan 5 projede bulunmaktadır. Tabloda gösterilen 11 projenin 9’u covid-19 salgınının başladığı 2019 yılı ve sonrasında tasarlanmıştır. 2018 tarihli 2 proje bulunmaktadır. Sanat eğitimi alanını içeren 8 projeden 2’sinde sanal müze tercih etme sebepleri ulaşım ve salgın tedbirleri olarak belirtilmiştir. Diğer 6 projede tercih sebebi belirtilmemiştir. Ancak projelerin uluslararası düzeyde olması dikkate alındığında, sanal müze tercihlerinin ulaşım sınırlılıkları olduğu düşünülebilir. Proje açıklama metinlerinden ulaşılan detaylara göre 2 projenin sanat eğitimini ön plana aldığı, 6 tanesinde ağırlıklı olarak tarih ve kültürel kazanımlara yer verdiği görülmüştür. Diğer kazanımları verme noktasında sanattan faydalandığı söylenebilir. Projelerden 7’si kapalı, 1’i aktif durumdadır. Projelerden 2’si hem Avrupa Kalite Etiketini, hem de Ulusal Kalite Etiketini almıştır. Ulusal Kalite Etiketini alan 7 proje bulunmaktadır.

Tablo 3’de sanal müze oluşturmaya yönelik çalışılan ulusal projelerle ilgili detaylar sunulmuştur.

Tablo 3. eTwinning'de Sanal Müze Oluşturmaya Yönelik Çalışılan Ulusal Projeler

| Proje | Üye Sayısı | Yaş Aralığı | Oluşturma Tarihi | Durum | Sertifika |
|--|------------|-------------|------------------|--------|----------------------|
| Tekno Müze | 10 | 15-19 | 23.02.2022 | Aktif | - |
| Milas'ı Steam'le Öğreniyorum | 10 | 7-11 | 02.02.2022 | Aktif | Ulusal Kalite Etiket |
| Okuyorum, Üretiyorum, Yaşıyorum | 4 | 11-15 | 29.11.2021 | Aktif | Ulusal Kalite Etiket |
| Matematik Müzesi | 2 | 12-15 | 27.12.2021 | Aktif | - |
| Altın Portakal Almış Yönetmenler Müzesi | 4 | 10-14 | 25.12.2021 | Aktif | - |
| Matematik Müzesi | 5 | 11-14 | 22.12.2021 | Aktif | - |
| Geçmişimin Şarkısı | 9 | 6-11 | 27.02.2021 | Kapalı | Ulusal Kalite Etiket |
| Sanal Seksenler | 6 | 14-19 | 03.01.2021 | Kapalı | Ulusal Kalite Etiket |
| Sanal-Artırılmış Gerçeklik İle STEAM ve Kodlama Öğretimi | 2 | 14-18 | 02.11.2020 | Kapalı | - |
| Klasik ve Dijital Dokunuşlar | 2 | 13-17 | 01.12.2020 | Aktif | - |

Tabloda yer alan 10 projeden 7 tanesi sanat eğitimi alanını projesine dâhil etmiştir.

“Milas'ı Steam'le Öğreniyorum” isimli proje, 7-11 yaş grubu ilkokul öğrencileriyle ve 10 okulun ortaklığıyla yürütülmüştür. İlkokul konuları, doğa bilimleri, bilişim teknolojileri, kültür tarihi, tarih, çevresel eğitim, çapraz müfredat ve sanat eğitimi disiplinleri bir arada verilmiştir. Öğrencilerden beklenen yaşadıkları ilçenin tarihi eserlerini ve kültürel unsurları yapacakları gezintilerle fotoğraflamaları, bilgi notları tutmalarıdır. Eserler hakkında edindikleri verilerle de dijital ortamda yeni bir sanal müze tasarımları istenmektedir. 2022'de başlatılan proje aktif durumda etkinliğini sürdürmektedir ve Ulusal Kalite Etiket almıştır (eTwinning, t.y.).

“Okuyorum, Üretiyorum, Yaşıyorum” isimli proje 11-15 yaş grubu ortaokul öğrencileriyle, 4 okulun ortaklığıyla yürütülmüştür. Projede, öğrencilerin okudukları romanla ilgili hazırladıkları görsel ve işitsel materyallerle sanal müze oluşturmaları beklenmektedir. Teknoloji, psikoloji, çevre eğitimi, drama ve sanat eğitimi alanları birlikte verilmiştir. 2021'de başlatılan proje aktif konumdadır ve Ulusal Kalite Etiket almıştır (eTwinning, t.y.).

“Matematik Müzesi” isimli proje, 12-15 yaş grubu ortaokul öğrencileriyle, 2 okul ortaklığıyla yürütülmüştür. Matematik/geometri, bilişim teknolojileri ve sanat eğitimi disiplinleriyle çalışılan proje, matematik dersinde bir yıl boyunca kullanılan ders materyallerinin fotoğraf ve bilgilerinin derlenerek yeni bir sanal müze geliştirilmesini içermektedir. Proje, henüz kalite etiketi almamıştır. 2021 yılında başlatılan proje aktif durumda etkinliğini sürdürmektedir (eTwinning, t.y.).

“Altın Portakal Almış Yönetmenler Müzesi” isimli proje, 10-14 yaş grubu ortaokul öğrencileriyle, 4 paydaş okulun katılımıyla yürütülmüştür. Paydaş kurumların birlikte yapacağı araştırmalar sonucu elde ettikleri verilerle sanal sinema müzesi tasarlanması amaçlanmıştır. Yönetmenlerin biyografileri ve ödüllü film afişleri müzede sergilenmektedir. Projede drama, vatandaşlık ve sanat eğitimi disiplinleri bir arada verilmiştir. Tasarlanan müze daha sonra diğer öğrencilerle paylaşılacaktır. Proje, henüz kalite etiketi almamıştır. 2021'de başlatılan proje aktif durumda etkinliğini sürdürmektedir (eTwinning, t.y.).

“Geçmişimin Şarkısı” isimli proje, 6-11 yaş grubu ilkokul öğrencileriyle, 9 okulun katılımıyla yürütülmüştür. Projede teknoloji, kültür tarihi, drama, çapraz müfredat ve sanat eğitimi disiplinleri birlikte verilmiştir. Öğrencilerin geçmiş ve gelecek arasında bağ kurabilmeleri, zamanın hayatımızda değiştirdiklerini fark etmeleri amaçlanmıştır. Öğrencilerin geçmişte kullanılan eşyalardan örnekler toplamaları ve sanal ortama aktarmaları istenmiştir. Oluşacak sanal müzeyle de büyük kitlelere ulaşılabilecektir. Son olarak da şiir yazma ve şarkı besteleme etkinliği yapılarak eğlendirici bir ürün ortaya konacaktır. 2021 yılında başlatılan proje etkinliğini sonlandırmış kapalı konumdadır ve Ulusal Kalite Etiket almıştır (eTwinning, t.y.).

“Sanal-Artırılmış Gerçeklik İle STEAM ve Kodlama Öğretimi” isimli proje, 14-18 yaş grubu lise öğrencileriyle ve 2 okulun ortaklığıyla yürütülmüştür. Bir arada kullanılan disiplinler teknoloji, fizik, doğa bilimleri, matematik/geometri, bilişim teknolojileri, çapraz müfredat, kimya

ve sanat eğitimidir. Aynı anda kodlama, tasarım ve STEAM becerilerinin oluşması amaçlanmaktadır. 21.yüzyıl becerileri olan sanal-artırılmış gerçeklik, kodlama, tasarım ve STEAM'ın bireyler için önemine vurgu yapılmıştır. Proje uygulama içeriğinde bilim alanında AR-VR oyun tasarımı, teknoloji alanında AR uygulaması geliştirme, AR-VR bir mühendislik ürünü tasarımı, sanat becerileri için sanal müze tasarımı, AR ile matematik problemi çözme yer almaktadır. Öğrencilerin her alanda en az bir tasarım yapması beklenmekte ve bu materyallerin sanal gözlük, web ve mobil ortamda kullanılabilmesi istenmektedir. Ortaya çıkacak bütün materyallerin web ortamında sergilenmesi hedeflenmektedir. Proje, kalite etiketi almamıştır. 2020'de başlatılan proje etkinliğini sonlandırmış kapalı durumdadır (eTwinning, t.y.).

"Klasik ve Dijital Dokunuşlar" isimli proje, 13-17 yaş grubu lise öğrencileriyle ve 2 okulun katılımıyla yürütülmüştür. Öğrencilerden fotoğraf çekme, karakalem çalışması ve serbest konulu resim yapma, yerel efsane araştırması yapma, web2.0 araçları veya robotik kodlamayla uygulama geliştirme çalışmaları istenmektedir. Öğrencilerin yeteneklerini ortaya çıkarmak amaçlanmıştır. Yapılan çalışmalar sanal müze oluşturularak sergilenecektir. Bilişim teknolojileri ve sanat eğitimi birlikte kullanılmıştır. 2020'de başlatılan proje, henüz kalite etiketi almamıştır. Etkinliklerini sürdüren proje aktif durumdadır (eTwinning, t.y.).

Sanal müze oluşturmaya yönelik çalışılan ulusal projelerde, paydaş okul sayısı 2-10 aralığındadır. Projelerin her biri tek öğretim kademesiyle çalışılmıştır. Projeler 2020-2022 tarih aralığındadır. Platformda verilen proje açıklama metinleri incelendiğinde, 2 projenin yeni bir sanal müze tasarlamayı tercih etme nedeni, topladıkları verileri ve materyalleri daha büyük kitlelere ulaştırılabilme olarak ifade edilmiştir. Diğer 5 proje tercih nedeni belirtmemiştir. Projelerde verilmek istenen kazanımların kültür, bilim ve teknoloji alanında yoğunlaştığı görülmüştür. Sadece 1 projede sanat eğitimi odaklı çalışılmıştır. Sanat etkinlikleri projelerde destekleyici rol oynamıştır. Projelerden 2'si kapalı, 5'i aktif durumdadır. Ulusal Kalite Etiketini alan 3 proje bulunmaktadır.

Tablo 4'de sanal müze oluşturmaya yönelik çalışılan uluslararası projelerle ilgili detaylar sunulmuştur.

Tablo 4. eTwinning'de Sanal Müze Oluşturmaya Yönelik Çalışılan Uluslararası Projeler

| Proje | Üye Sayısı | Yaş Aralığı | Oluşturma Tarihi | Durum | Sertifika |
|--|------------|-------------|------------------|--------|-------------------------|
| Virtuelles Museum der 2000er Jahre / Virtual 2000s Museum | 11 | 14-19 | 14.11.2023 | Aktif | - |
| Virtuelles Museum der 2000er Jahre / Virtual 2000s Museum | 8 | 15-19 | 08.01.2023 | Aktif | - |
| "My Precious Museum" "Benim Kıymetli Müzem | 6 | 11-14 | 18.03.2022 | Aktif | Ulusal Kalite Etiketini |
| "Sanal Doksanlar" (Virtuelle 90er Jahre / Virtual 90s) | 9 | 14-18 | 24.12.2021 | Aktif | Ulusal Kalite Etiketini |
| "Yeşil Umut" Çocukların Land Art Çevre, Toprak, Yeryüzü Sanatı ile doğanın çeşitli alanlarına olumlu müdahalesi. | 10 | 6-11 | 03.03.2021 | Kapalı | Ulusal Kalite Etiketini |
| Z Kuşağı Barış MANÇO'yu ICT (BIT) Teknolojileri İle Yaşatıyor! | 24 | 5-13 | 19.02.2019 | Kapalı | - |

Tabloda yer alan 6 projeden 4 tanesi sanat eğitimi alanını da içeren şekilde projelendirilmiştir.

"Virtuelles Museum der 2000er Jahre / Virtual 2000s Museum" isimli proje, 15-19 yaş grubu lise öğrencileriyle ve 8 paydaş okulla yürütülmüştür. Projede, dijitalleşme ve internet kullanımının yaygınlaşmasıyla sanal müze uygulamalarının fiziki müze ziyaretlerinin önüne geçtiğinden bahsedilmiştir. Milenyum kültür varlıklarının araştırılması ve tarihi değerlerine dikkat çekecek bir sanal müze tasarımı yapılması planlanmıştır. Projede yabancı diller, tarih, kültür tarihi, teknoloji ve sanat eğitimi disiplinleri verilmiştir. Proje, henüz kalite etiketi almamıştır. 2023'de başlatılan proje aktif durumda etkinliğini sürdürmektedir (eTwinning, t.y.).

“My Precious Museum/Benim Kıymetli Müzem” isimli proje, 11-14 yaş grubu ortaokul öğrencileriyle ve 6 paydaş okulla yürütülmüştür. Projede, öğrencilere müze kültürünün kazandırılması, ulusal ve uluslararası düzeyde bilgi ve farkındalık oluşturmak amaçlanmıştır. Kültür tarihi ve sanat eğitimi disiplinleri verilmiştir. Projede, öğrencilerin kendileri ve ailelerine ait değerli buldukları materyalleri kayıt altına alarak okul müzesi oluşturmaları hedeflenmektedir. Oluşturulan okul müzeleri sanal ortama da aktarılarak, paydaş kurumların birbirlerinin sanal müzelerini gezebilmeleri sağlanacaktır. 2022 oluşturulma tarihli proje, Ulusal Kalite Etiketini almıştır ve aktif durumda etkinliğini sürdürmektedir (eTwinning, t.y.).

“Yeşil Umut, Çocukların Land Art Çevre, Toprak, Yeryüzü Sanatı ile Doğanın Çeşitli Alanlarına Olumlu Müdahalesi” isimli proje, 6-11 yaş grubu okul öncesi ve ilkökullü öğrencileriyle, 10 okulun ortaklığıyla yürütülmüştür. Projede, öğrencilerin doğayla iletişime geçerek ortaya çıkardıkları eserlerden oluşan bir sanal müze sergisi yapmaları planlanmıştır. Çalışma süresince paydaş okullarla işbirliği içerisinde olunması, öğrencilere estetik bilinci, çevre duyarlılığı, toplumsal sorumluluk, matematik, geometri kazanımlarının verilmesi hedeflenmiştir. Sanal müze tasarımlarıyla paylaşım kitlesinin genişlemesi amaçlanmıştır. Hedefler bağlamında teknoloji, ilkökullü konuları, doğa bilimleri, matematik/geometri, kültür tarihi, jeoloji, coğrafya, etik, çevresel eğitim, çapraz müfredat, vatandaşlık, biyoloji ve sanat eğitimi disiplinleri birlikte verilmiştir. 2021’de başlatılan proje, etkinliğini sonlandırmış kapalı durumdadır ve Ulusal Kalite Etiketini almıştır (eTwinning, t.y.).

“Z Kuşağı Barış MANÇO’yu ICT (BIT) Teknolojileri İle Yaşatıyor!” isimli proje, 5-13 yaş grubu okul öncesi, ilkökullü ve ortaokullü öğrencileriyle, 24 okulun ortaklığıyla yürütülmüştür. Projede teknoloji, ilkökullü konuları, bilişim teknolojileri, Avrupa çalışmaları, çapraz müfredat ve sanat eğitimi disiplinleri verilmiştir. Barış MANÇO’yu Z kuşağına tanıtmak amaçlanmıştır. Yapılacak etkinlikler ve materyallerden oluşan 360 sanal tur tasarımı yapılması planlanmıştır. Proje, kalite etiketini almamıştır. 2019’da başlatılan proje etkinliğini sonlandırmış kapalı durumdadır (eTwinning, t.y.).

Sanal müze oluşturmaya yönelik, sanat eğitimi alanıyla çalışılan uluslararası projelerde, paydaş sayıları 6-24 aralığındadır. Tek eğitim kademesinde ve birden fazla eğitim kademesinde çalışılan 2’şer proje bulunmaktadır. Projeler 2019-2023 tarih aralığındadır. Projelerde, yeni bir sanal müze tasarlamayı tercih etme sebebinin daha fazla kişiye ulaşmak olduğu belirtilmiştir. Projelerden 1’inde sanat eğitimi alanının, diğerlerinde ise kültürel kazanımların ağırlıklı olduğu görülmüştür. Ulusal Kalite Etiketini alan 2 proje bulunmaktadır. Projelerden 2’si kapalı, diğer 2’si aktif durumdadır.

Proje metinlerinden elde edilen bulgular sonucu, 7 projenin sanat eğitimi odaklı olduğu anlaşılmaktadır. Bu projeler "Montessori Gözüyle Kültürel Miraslarımız/Our Cultural Heritage with The Montessori Method", "Sınıfımız Müzeye Dönüşüyor", "Klasik ve Dijital Dokunuşlar", "Let's Travel", "Yeşil Umut, Çocukların Land Art Çevre, Toprak, Yeryüzü Sanatı ile Doğanın Çeşitli Alanlarına Olumlu Müdahalesi", "Museum Education with Virtual Reality in Preschool" ve "Uzağı Yakın Edelim" projeleridir.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

eTwinning platformunda, sanat eğitiminde sanal müzelerin rolünü inceleyen bu çalışmada, Türkiye’nin dâhil olduğu ilgili 28 projeye ait bulgular yorumlanmıştır. Sanal müzeleri ve sanat eğitimini kapsayan projelerden, mevcut sanal müzeleri kullanmayı tercih eden 17 proje olduğu tespit edilmiştir. Mevcut sanal müzelerle çalışan projelerin 6’sı sanal müzeleri covid-19 pandemi etkileri nedeniyle, 2’si müzelere ulaşım zorlukları nedeniyle tercih ettiğini belirtmiştir. Diğer 9 proje ise, sanal müzeleri çalışmasında neden kullandığı konusunda bilgi vermemiştir. Yeni bir sanal müze oluşturmayı amaçlayan proje sayısı 11’dir. Sanal müze tasarım boyutunda, teknolojinin imkânlarından faydalanarak daha geniş kitlelere ulaşma isteği etkili olmuştur. Bu projelerden 6’sı, geniş kitlelere ulaşmak amacıyla projesinde sanal müze tasarlamayı tercih ettiğini belirtmiştir. Tercih sebebi belirtmeyen 5 proje bulunmaktadır.

Mevcut sanal müzeleri çalışmalarına dâhil eden projelerin ve tamamıyla yeni bir sanal müze tasarlamayı planlayan projelerin, sanal müze tercih sebeplerinin birbirinden farklı olduğu görülmüştür. Mevcut sanal müzeleri gezmeyi tercih etme noktasında, pandeminin etkisi diğer nedenlere göre daha fazladır. Var olan sanal müzeleri gezmeyi tercih eden projelerin fazla olması, tasarım konusunda bilgi ve donanım eksikliğiyle ilişkilendirilebilir. Sanat eğitimi ön planda tutan 7 projeye bakıldığında ise, sanal müzeleri tercih etme konusunda; 2 projenin neden belirtmediği, 3 projenin ulaşım zorluklarını, 1 projenin pandemi şartlarını ileri sürdüğü görülmüştür. Ayrıca projelerden 5'i mevcut sanal müze gezilerini tercih ederken, 2 tanesi yeni bir müze tasarlamayı planlamıştır. Sanat eğitimi odaklı projelerde, kurucuların bilişim teknolojilerini kullanma konusunda yaşadığı zorluklar, sanat eğitimcilerinin projelerden haberdar olmama ya da ilgisizlik gibi nedenlerle projelerde yer almama gibi durumlar, yeni bir sanal müze tasarlamaktan kaçınılmasının nedenleri olabilir.

Çalışılan projelerde, ulusal düzeye sanal müze ve sanat eğitimi içerikli 16, uluslararası düzeyde 12 proje bulunmaktadır. Bazı projelerin Türkiye'deki okullar tarafından oluşturulduğu görülürken, bazı projelerin ise farklı ülkeler tarafından oluşturulduğu ve Türkiye'nin bu projelere paydaş olarak katıldığı görülmektedir. Yabancı ülke paydaşlarıyla ortaklık kurabilmek için yabancı dilde iletişim gereklidir. Farklı ülke paydaşlarıyla iletişimde zorluk yaşayacağını düşünen proje liderleri, ulusal projelere yönelmiş olabilir. Proje kurucuları arasında yabancı dil öğretmenlerinin varlığı da durumu etkilemiş olabilir. Sanat eğitimi odaklı 7 projede ise 3 ulusal, 4 uluslararası proje bulunmaktadır.

Projelerin 20'si tek eğitim kademesi için planlanırken, 8'i birden fazla eğitim kademesine uygulanacak şekilde planlanmıştır. Okul öncesi düzeyinde 9, ilkökul ve ortaokul düzeylerinde 13, lise düzeyinde 5 proje mevcuttur. İlkokul ve ortaokul düzeylerinde proje sayıları daha yüksektir. İlkokul ve ortaokulda verilen derslere ait konuların, projelere entegre edilebilmede esnek bir yapıya sahip oluşu, bu kademelerde öğretmenleri okul dışında eğitimi destekleyen eTwinning platformuna yönlendirmiş olabilir. Lise düzeyinde yapılan projeler, diğer kademelere oranla düşük sayıdadır. Liselerde öğrencilerin üniversite giriş sınavlarına hazırlanması, derslerin ve konuların yoğunluğu, özellikle bazı meslek liselerinde sanat eğitimi derslerinin bulunmaması ya da sınırlı sınıf düzeyinde olması, proje sayılarındaki azlığın sebebi olarak düşünülebilir. Sanat eğitimi odaklı 7 projede, okul öncesi ve ilkökul kademesindeki okullar 5 projeye dâhil olmuştur. Ortaokul kademesi 2, lise 1 projede yer almıştır. Ortaokul ve liselerde öğretmenlerin, okul öncesi ve ilkökul öğretmenlerinin aksine birden fazla sınıfla etkileşimde olması ve projeler için yeterli zaman ayıramaması gibi etkenler, öğretmenlerin projelerde daha az yer almasına neden olmuş olabilir.

Sanat eğitimi ve sanal müzeleri içeren projelerin paydaş sayıları, 2 ve 57 aralığında değişkenlik göstermektedir. eTwinning projelerinde paydaş sayıları proje koordinatörü tarafından, projenin ihtiyacına göre belirlendiğinden, projelerin kapsam genişliğiyle ilgili çıkarımlarda bulunulabilir. Çok sayıda paydaşa sahip projelerde, içeriklerin daha kapsamlı ve detaylı olduğu düşünülebilir. Projelerden 7'sinde 10 okulla paydaşlık kurulduğu, bu bağlamda en fazla 10 paydaşlı ortaklıkların tercih edildiği görülmüştür. Diğer projelerde "2 ortaklı 3", "3 ortaklı 1", "4 ortaklı 2", "5 ortaklı 2", "6 ortaklı 2", "7 ortaklı 1", "8 ortaklı 2", "9 ortaklı 1", "13 ortaklı 2", "14 ortaklı 1", "16 ortaklı 2", "24 ortaklı 1", "57 ortaklı 1" proje bulunmaktadır. Sanat eğitimi odaklı 7 projeden "2'si 10", "2'si 16", diğerleri 2, 5 ve 8 paydaşlı ortaklıklardır. Bu alanda da 10 ve 16 ortaklı projeler daha fazla tercih edilmiştir. Yüksek sayıda paydaşın yönetimi ve takibinin zorluğu, proje koordinatörlerini az sayıda ortakla işbirliğine yöneltmiş olabilir.

Yıllara göre proje sayılarına bakıldığında, Aralık 2019'da kendini gösteren covid-19 salgınının, eTwinning platformunda sanal müze kullanım sıklığını arttırdığı gözlenmektedir. Pandemi öncesinde oluşturulan 2018 tarihli 2 proje bulunmaktadır. "2019'da 3", "2020'de 5", "2021'de 13", "2022'de 4", "2023'de 1" proje oluşturulmuştur. Salgın nedeniyle alınan tedbirler ve yasakların yoğun olduğu 2021 yılında, proje sayısının arttığı görülmüştür. Projelerde sanal müzelerin kullanılmasına yönelik ilginin artışında, pandemi koşullarının etkili olduğu söylenebilir. 2022 yılı itibarıyla sanal müze ve sanat eğitimi içerikli proje sayılarında düşüş görülmüştür. Sanat eğitimi odaklı 7 projede 2019, 2020 ve 2022 tarihli birer proje

bulunmaktadır. 2018 ve 2021 yılına ait 2'şer proje vardır. Salgın tedbirlerinin etkisi sanat eğitimi odaklı projelerde de kendini göstermektedir.

Proje başlama ve bitiş süreleri koordinatörler tarafından önceden belirlenir. 13 proje aktivitelerini devam ettirmektedir. Projelerden 15'i etkinliklerini sonlandırmış, kapalı konumdadır. Projelerin sonlandırılmasıyla ilgili olası nedenler; belirlenen hedeflere ulaşılmış olması, başta belirlenen sürenin dolması, yetersiz katılım, istenilen hedefe ulaşamama veya sürdürülemezlik durumları olarak sıralanabilir. Sanat eğitimi alanını ön planda tutan 4 proje kapalı, 3 proje aktif konumdadır. Bu projelerde etkinliklerin çoğunluğunun sonlandırılmış olmasıyla ilgili, belirtilen genel nedenler etkili olabilir.

Projeler içerisinde 16'sı, eTwinning Ulusal Destek Servisi (NSS) tarafından verilen Ulusal Kalite Etiketini almıştır. Ulusal Kalite Etiketini alan projelerden 2'sine aynı zamanda Merkezi Destek Servisi (CSS) tarafından Avrupa Kalite Etiketini de verilmiştir. Bu sertifikayı alabilmek için öncelikle Ulusal Kalite Etiketini alınması şartı vardır. Projeler planlama, işbirliği, yenilikçi olma, teknoloji kullanımı, sürdürülebilirlik ve öğrencilerin aktif katılımı unsurları bakımından değerlendirilerek bu sertifikalar verilmektedir. Bu değerlendirme unsurları dikkate alındığında, ilgili projelerin başarılı olduğu sonucuna ulaşılabilir. Ulusal Kalite Etiketini alan projelerde sanat eğitimi odaklı 5 proje bulunmaktadır. Kalite etiketini almamış diğer 12 proje içerisinde sanat eğitimi odaklı olan 2 proje vardır. Sanat eğitimi odaklı projelerin kalite etiketini alma konusunda olumlu etki sağladığı düşünülebilir.

Projelerde sanat eğitimi disiplininin iki amaçla yer aldığı görülmektedir. Sanat eğitimi verilmek istenen temel amaç olmuştur ya da diğer disiplinlere yardımcı olmuştur. Bu bağlamda açıklayıcı proje metinleri üzerinde yapılan incelemelerde, 7 projenin sanat eğitimi odaklı olduğu, diğer 21 projede farklı disiplinlerin verilmesinde sanat eğitiminden faydalandığı görülmüştür. Sanat eğitimcilerinin sanal müzeleri kullanmada ve eTwinning projeleri üzerine çalışma konusunda diğer disiplinlere göre geri planda kaldığı düşünülebilir. Burada eğitimcilerin yeterli bilgi ve donanıma sahip olmaması, sanal müze teknolojilerini yeterince tanımaması olasılıkları, sanat eğitimi odaklı projelerin platformda diğer disiplinlere oranla daha geri planda kalmasına neden olmuş olabilir.

Sanal müzelerin eğitimde kullanılabileceği birçok öğretim alanı bulunmaktadır. eTwinning platformundan ulaşılan sanal müzelerle ilgili 41 projeye bakıldığında, 23 farklı öğretim alanıyla karşılaşılmaktadır. Sanat eğitimi de bu alanlar arasındadır ve 28 farklı projede karşımıza çıkmaktadır. Projelerde 17 tarih, 20 kültür tarihi, 5 vatandaşlık, 3 sosyal bilgiler, 2 medya eğitimi, 9 ilköğretim konuları, 10 teknoloji, 12 drama, 7 Avrupa çalışmaları, 7 yabancı diller, 9 bilişim teknolojileri, 9 coğrafya, 9 çapraz müfredat, 9 çevresel eğitim, 2 psikoloji, 4 jeoloji, 3 etik, 2 fizik, 4 doğa bilimleri, 2 kimya, 2 matematik/geometri, 1 biyoloji alanının sanat eğitimi alanıyla birlikte verildiği görülmüştür. Sanat eğitimi alanı çoğunlukla kültür tarihi, tarih ve drama alanlarıyla bir arada yer almıştır. Sanat eğitimiyle öğrencilerin yaratıcılık, eleştirel düşünme ve problem çözme becerileri gelişmektedir. Bu bağlamda sanat eğitimi alanı, projelerde farklı disiplinlerle bir arada sıkça karşımıza çıkmaktadır.

2024 yılı itibarıyla eTwinning platformunda yer alan 70.000'in üzerindeki proje içerisinde, "Sanal müze" anahtar kelimesi, "Türkiye" ve "sanat öğretim alanı" filtrelemesiyle yapılan tarama sonucu 41 adet proje tespit edilmiştir. Bunlardan 28'i sanat eğitimi ve sanal müzeleri kapsamaktadır. Bu 28 proje içerisinde 7'sinde sanat eğitimi temel bir disiplin olarak ele alınırken, diğer 21 projede ise disiplinler arası bir alan olarak projeleri desteklemek amacıyla kullanılmıştır. Genel proje sayısı ile kıyasladığımızda, platformda yer alan projelerde, sanal müzeleri ve sanat eğitimi bir arada içeren çalışmalara yeterince yer verilmediği sonucuna ulaşılmıştır. Ulaşılan sonuçlar bağlamında, sanat eğitimi alanında proje sayılarının azlığı; internete erişim sorunu, teknolojik araç-gereç yetersizliği, web2.0 araçlarının yeterince tanınmaması, gerekli bütçenin sağlanamaması, yabancı dilde iletişim konusunda yaşanan zorluklar, sanat eğitimiyle ilgili derslerin bazı lise türlerinde sınırlı olması ya da olmaması, proje ortağı bulmada karşılaşılan zorluklar, sanal müze uygulamalarında eğitim içeriklerinin

yetersizliği, sanat eğitimcilerinin proje üretme konusunda ilgisizliği, eTwinning platformundan haberdar olmama durumları olarak sıralayabileceğimiz sebeplere bağlanabilir.

Milli Eğitim Bakanlığının Fatih Projesi kapsamında birçok okulda, internet erişimi ve gerekli donanımlar sağlanmıştır. eTwinning platformuna ulaşması gereken öğrenci ve öğretmenler için okul dışı zamanlarda bazı erişim sorunları yaşanabilir. Bu konuda okul yönetimi ile işbirliği yapılarak, ders dışı zamanlarda okulun internet ve donanım imkânlarının, öğrenci ve öğretmenler tarafından kullanılması sağlanabilir. Ülke genelinde düşünüldüğünde, Milli Eğitim Bakanlığı'nın desteği istenerek, öğretmen ve öğrencilere eTwinning platformunda kullanılmak üzere internet kullanım limiti sağlanabilir. Öğretmenlerin yabancı dil iletişimi ve web2.0 araçlarını kullanması konusunda yeterliliklerinin sınırlı olması durumu, Milli Eğitim Bakanlığı ve özel kuruluşların vermiş olduğu kurs ve seminerlere katılımlarıyla geliştirilebilir. Projelerin uygulanmasında teknik desteğin yanında ekonomik olarak da yardım gerekebilir. Bu anlamda okul aile birliği ve gönüllü bağışçılarla iletişim kurulabilir, eğitimi destekleyen dernek ve kuruluşlardan yardım istenebilir. Programında sanat eğitimine sınırlı zaman ayıran ya da bu alanda hiç ders bulunmayan liselerde, sosyal kulüp çalışmaları yapılarak projeler tasarlanabilir. Müzelerle iletişime geçilerek, sanal müze teknolojilerinin eğitim amaçlı etkinliklerde nasıl kullanılabileceğiyle ilgili müze-okul işbirliği çalışmaları yapılabilir. Sanal müze uygulamalarında öğrencilerin ilgisini çekebilecek, müze etkinlikleri ve oyunlar tasarlanabilir. Proje sayılarının artışına katkı sağlama konusunda, sanat eğitimcilerinin sanal müzeleri tanımaları, derslerinde kullanmaları, eTwinning ve diğer çevrimiçi e-öğrenme ortamlarına ilişkin eğitimci eğitimlerine katılması etkili olabilir.

Sonuç olarak eTwinning projeleri ve sanal müzeler, sanat eğitimiyle birlikte erişilebilir ve zengin içerikler sunarak eğitime katkı sağlayabilir. Öğrenciler sanat yoluyla ve sanal müzeler aracılığıyla, platformda kendini ifade edebilir, kendi sanal müzelerini tasarlayarak sanatsal yaklaşımlarını geniş kitlelere ulaştırabilir.

Etik Beyan

"eTwinning Platformunda Sanat Eğitimi İçin Sanal Müzelerin Rolü: Türkiye Örneği" başlıklı çalışmanın yazım sürecinde bilimsel kurallara, etik ve alıntı kurallarına uyulmuş; toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifat yapılmamış ve bu çalışma herhangi başka bir akademik yayın ortamına değerlendirme için gönderilmemiştir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Yazarların çalışmadaki katkı oranları eşittir.

Çatışma Beyanı

Çalışmada herhangi bir potansiyel çıkar çatışması söz konusu değildir.

Kaynakça

- Ada, M., İnce, E. ve Olcay, A. (2022). Sanal müze turlarının covid-19 pandemi sürecinde eğitsel amaçlı kullanılması üzerine nitel bir araştırma. *Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(3), 1103-1112. doi: 10.36362/gumus.1102191
- Altunışık, R. ve Coşkun, R. (2010). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri SPSS uygulamalı* (6. Baskı). Sakarya: Sakarya Yayıncılık.
- Avcı, F. (2021). Çevrim içi bir öğrenme ortamı olarak etwinning platformuna ilişkin öğretmenlerin görüş ve değerlendirmeleri. *Cumhuriyet Uluslararası Eğitim Dergisi*, 10(1), 1-22. doi: 10.30703/cije.663472
- Bostancı, M. (2019). Dijital müzecilik ve interaktif iletişim: Sfmoma ve Mori dijital sanat müzesi örneklemeleri. *Unimuseum*, 2(2), 34-39.
- Buyurgan, S. ve Buyurgan, U. (2012). *Sanat eğitimi ve öğretimi*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Buyurgan, S. ve Mercin, L. (2005). *Görsel sanatlar eğitiminde müze eğitimi ve uygulamaları*, Edt. Özsoy, V. Ankara: Görsel Sanatlar Eğitimi Derneği Yayınları.
- eTwinning. (t.y.). eTwinning projects. https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects?keywords=sanal%20m%C3%BCze&f%5B0%5D=membership_countries%3ATurkey
- eTwinning nedir? eTwinning projesi nasıl başlatılır?. (2019, 15 Ekim). Erişim Adresi: <https://www.egiteknoloji.com/etwinning-nedir-etwinning-projesi-nasil-baslatilir.html>

- eTwinning Twinspace ve ortak bulma forumları. (2019, 16 Ekim). Erişim Adresi: <https://www.egiteknoloji.com/etwinning-twinspace-ve-ortak-bulma-forumlari.html>
- Gajek, E. (2012). *Avrupa eTwinning projeleri içinde eylemde yapılandırıcılık*. Edt. Zhang, F. Bilgisayar destekli ve mobil destekli dil öğrenimi: Ortaya çıkan sorunlar ve eğilimler (s. 116-136). IGI Global. doi: 10.4018/978-1-61350-065-1.ch006
- Gelen, İ. (2017). P21-program ve öğretimde 21. yüzyıl beceri çerçeveleri (ABD uygulamaları). *Disiplinlerarası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 1(2), 15-29. Erişim adresi: <http://dergipark.org.tr/jier/issue/33877/348852>
- Kahraman, Z. (2021). Sanal müzecilikte yeni yaklaşımlar. *Ankara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 3(2), 145-160.
- Karataş, F. R. ve Öztay, E. S. (2023). Öğretmen ve öğrencilerin eTwinning proje uygulamalarına ilişkin görüşleri. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi* (14), 105-120. doi: 10.21733/ibad.1190441
- Keleş, V. (2010). Modern müzecilik ve Türk müzeciliği. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2(1-2).
- Kılıç, H. ve Yalı, S. (2022). Erasmus+ ve eTwinning projeleri perspektifinden göbeklitepe. Edt. Akman, K. Ve Tekke, A., *Akademik Düşünce Yayınları*, 125-135.
- Madge, J. (1965). *The tools of science an analytical description of social science techniques*. Anchor Books Doubleday and Comp.
- MEB. (2023). eTwinning nedir?. Erişim Adresi: <http://etwinning.meb.gov.tr/etwnedir/>
- MEB. (2024). eTwinning faaliyetlerinde Türkiye 44 ülke içinde 1. sırada yer alıyor. Erişim Adresi: <https://www.meb.gov.tr/etwinning-faaliyetlerinde-turkiye-44-ulke-icininde-1-sirada-yer-aliyor/haber/33129/tr>
- Özden, H. U., ve Erbay, D. F. (2019). *Türkiye sanat müzeciliğinde internet kanallarının etkin kullanımı*. (Yüksek lisans tezi). İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2008). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (6. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.

EXTENDED ABSTRACT

eTwinning is a platform that enables schools in Europe to collaborate and develop projects together. This study aims to highlight the significance and advantages of using virtual museums in art education within the projects that involve Turkey in eTwinning. Virtual museums can support art education by enhancing accessibility, providing educational materials, allowing artworks to be examined at desired durations, and enabling global access. Virtual museums and eTwinning share common features in that they utilize digital technologies and contribute to cultural and artistic education. The literature primarily addresses the opinions of teachers and students regarding eTwinning projects, as well as their evaluations of the project process. However, no research has been encountered concerning virtual museums and art education within the context of eTwinning projects. This study utilized document analysis and descriptive analysis methods. The texts shared from 28 projects related to virtual museums and art education conducted in Turkey between 2009 and 2024 have been accessed on the eTwinning platform. After the document analyses of the projects were conducted, the following variables were examined and interpreted using descriptive analysis: "the use of existing virtual museums and the situation of designing a new virtual museum", "the national and international status", "age groups", "number of members", "dates of project creation", "the active and inactive status of projects", "the status of obtaining the National Quality Label and European Quality Label", "the involvement of art education in the projects", and "the incorporation of art education alongside other disciplines". Of the 28 projects that encompass virtual museums and art education, 17 prefer to utilize existing virtual museums, while 11 aim to create a new virtual museum. The prevalence of projects working with existing virtual museums may be related to a lack of knowledge and resources in design. The Covid-19 pandemic measures, transportation difficulties, and the desire to reach wide audiences have influenced these preferences. Sixteen of the projects were conducted at the national level, while twelve were at the international level. Project leaders who anticipated challenges in communicating with stakeholders from different countries may have opted for national projects instead. Twenty of the projects are planned to be implemented at a single educational level, while eight are designed to be applied across multiple educational levels. There are 9 projects at the preschool level, 13 at the primary and middle school levels, and 5 at the high school level. The high number of projects at the primary and

middle school levels may be related to the flexible structure that allows the integration of various subjects into the projects. The number of members in the projects varies between 2 and 57, depending on the needs of each project as determined by the project coordinator. Projects with multiple stakeholders are considered to have more comprehensive content. In 7 of the projects, partnerships were established with 10 schools, indicating a preference for collaborations with a maximum of 10 stakeholders. The difficulty of managing and monitoring a large number of stakeholders may have led project coordinators to opt for collaborations with fewer partners. The increase in the number of projects in 2021, a year marked by strict measures due to the pandemic, is notable. The first projects involving virtual museums and art education were launched in 2018. The number of projects, which had increased due to the effects of COVID-19, started to decline again after 2021. The start and end times of the projects are determined by the coordinators during the planning phase. Fifteen of the projects have concluded their activities, while thirteen are currently active. Possible reasons for the closure of the projects may include achieving the set objectives, the expiration of the initially determined timeframe, insufficient participation, failure to meet the desired targets, or lack of sustainability. Sixteen of the projects have received the National Quality Label from the eTwinning National Support Service. Out of the 16 projects awarded the National Quality Label, 2 have also received the European Quality Label from the Central Support Service. Considering the evaluation criteria of the projects, it can be concluded that these projects have been successful. The other 12 projects have not received a quality label. In seven of the projects, art education is treated as a core discipline, while in twenty-one projects, it is used as an interdisciplinary field to support the projects. It is possible that art educators may not have sufficient knowledge and expertise in virtual museum and eTwinning technologies. In the 41 projects involving virtual museums accessed through the eTwinning platform, 23 teaching fields were identified, with art education being addressed in 28 projects. Art education was mostly combined with cultural history, history, and drama. Through art education, students develop their creativity, critical thinking, and problem-solving skills. In this context, the field of art education frequently appears in projects alongside various disciplines. Among the over 70,000 eTwinning projects in which Turkey has participated, only 28 projects have included virtual museums and art education. In this context, it can be concluded that projects incorporating virtual museums and art education are not adequately represented on the platform. The low number of projects in the field of art education can be attributed to reasons such as "internet access issues," "insufficient technological tools and equipment," "lack of awareness of Web 2.0 tools," "budget constraints," "communication difficulties in foreign languages," "limited or non-existent art education courses in some high schools," "challenges in finding stakeholders," "insufficient educational content in virtual museum applications," "lack of interest among art educators in producing projects," and "lack of awareness of the eTwinning platform". To address issues related to internet access and technological equipment, cooperation with school management can be established to utilize the school's internet and equipment outside of class hours. Support from the Ministry of National Education can be sought to provide internet quotas for use on the eTwinning platform. Teachers can participate in courses offered by public and private institutions to improve their skills with Web 2.0 tools and foreign languages. Budget constraints can be addressed by seeking support from parent-teacher associations and donors. In high schools with limited or no art education courses, projects can be designed through extracurricular social club activities. For virtual museum applications, collaboration between museums and schools can be pursued to create engaging educational activities and games for students. Increasing the number of projects can be supported by encouraging art educators to become familiar with virtual museums, use them in their lessons, and participate in educator training related to eTwinning and other online e-learning environments. In conclusion, eTwinning projects and virtual museums can contribute to education by providing accessible and rich content alongside art education. Through art and virtual museums, students can express themselves on the platform and expand their artistic approaches to a wider audience by designing their own virtual museums.