

Makalenin Türü:	Başvuru Tarihi:	Kabul Tarihi:
Araştırma Makalesi	28/12/2024	14/07/2025

Yaratıcı Drama Yöntemiyle Müzecilik Eğitimi: Katılımcı Deneyimlerine Dayalı Nitel Bir Araştırma

Yavuz ALKAYA¹

Özet

Müzecilik, bireyi kültürle buluşturan, geçmişi anlamasına ve geleceğe farklı bir perspektiften bakmasına olanak sağlayan; yaratıcı düşünmeyi destekleyen önemli bir öğrenme alanıdır. Müzeciliği yalnızca müze gezileri ve teorik bilgilerle sınırlı tutmak, birey ile müze arasında bir mesafe oluşmasına ve müzelerin potansiyelinin tam anlamıyla anlaşılmasına neden olmaktadır. Bu nedenle, birey ile müze arasındaki bağı güçlendirecek; deneyime, keşfe ve hayal gücüne dayalı, yenilikçi ve yaratıcı yaklaşımlara ihtiyaç duyulmaktadır. Bu yöntemlerden biri de müzecilik eğitiminin yaratıcı drama yoluyla verilmesidir. Geleneksel öğretim yöntemleri çoğu zaman öğrencilerin aktif katılımını sağlamada yetersiz kalmaktadır. Bu araştırma, müzecilik eğitiminin yaratıcı drama yöntemiyle ele alınmasının öğrenci deneyimlerine olan etkisini incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırma, Enstitü İstanbul İsmek'te yaratıcı drama yöntemiyle müzecilik eğitimi verilen öğrencilerin öğrenme süreçlerini, algılarını ve deneyimlerini anlamaya odaklanmaktadır. Çalışma grubunu, uygulamalı drama atölyesi eğitimine katılan 15 katılımcı oluşturmaktadır. Çalışma kapsamında, 64 saatlik uygulamalı drama atölyesi çerçevesinde müzecilik eğitimi gerçekleştirilmiştir. Araştırma nitel bir çalışma olarak tasarlanmış, verilerin toplanması sürecinde iki temel yöntem uygulanmıştır. Bunlardan ilki literatür taraması, ikincisi ise yarı yapılandırılmış görüşme tekniğidir. Yarı yapılandırılmış görüşme formları aracılığıyla öğrencilerle gerçekleştirilen görüşmelerden elde edilen veriler, içerik analizi yöntemiyle değerlendirilerek belirli temalar altında gruplandırılmıştır. Araştırma, müzecilik eğitiminin yaratıcı drama yöntemiyle yürütülmesinin etkili bir öğrenme aracı olup olmadığını ortaya koymayı ve bu yöntemin eğitim süreçlerine getirdiği yaklaşımları değerlendirmeyi hedeflemektedir. Çalışmanın sonucunda, katılımcıların müzeciliği bütünsel ve disiplinler arası bir bakış açısıyla ele almaya başladıkları ve müzelerin yaratıcı drama yöntemiyle etkili bir eğitim alanı olarak kullanılabileceğine dair farkındalıklarının arttığı belirlenmiştir. Uygulamanın ardından, müzecilikle ilgili estetik ifade ve yaratıcı düşünme becerileri konusunda ilgi ve farkındalık düzeylerinde artış gözlenmiştir. Bu sonuçlardan hareketle, müzecilik eğitiminde yaratıcı drama yöntemine dayalı etkinlik ve uygulama örneklerine yer verilmesi; ayrıca müzelerin eğitim birimleri tarafından yaratıcı drama yöntemiyle ilişkilendirilmiş öğretim programlarının geliştirilmesi önerilmektedir.

Anahtar Sözcükler: Müzecilik, müzecilik eğitimi, eğitim yöntemleri, yaratıcı drama, Enstitü İstanbul İSMEK

Museum Education through Creative Drama: A Qualitative Study Based on Participant Experiences

Abstract

¹Bağımsız Yazar, İstanbul Büyükşehir Belediyesi, Gençlik ve Spor Hizmetleri Dairesi Başkanlığı, Hayat Boyu Öğrenme Şube Müdürlüğü, yvzalkaya@gmail.com, ORCID 0000-0002-2521-3315.

Museology is a significant field of learning that brings individuals into contact with culture, enables them to understand the past, and provides an opportunity to view the future from a different perspective by supporting creative thinking. Limiting museology to mere museum visits and theoretical knowledge leads to a disconnection between individuals and museums, thereby preventing the full potential of museums from being realized. Therefore, innovative and creative approaches that are based on experience, exploration, and imagination are needed to strengthen the bond between the individual and the museum. One such method is delivering museology education through creative drama. Traditional teaching methods often fall short in ensuring the active participation of students. This research aims to examine the impact of integrating creative drama into museology education on students' experiences. The study focuses on understanding the learning processes, perceptions, and experiences of students who received museology education through the creative drama method at Enstitü İstanbul İSMEK. The study group consists of 15 participants who attended a practical drama workshop. Within the scope of the research, museology education was conducted as part of a 64-hour applied drama workshop. The research was designed as a qualitative study, and two primary methods were employed in the data collection process: literature review and semi-structured interviews. The data obtained from the interviews conducted using semi-structured interview forms were analyzed through content analysis and grouped under specific themes. The research aims to determine whether conducting museology education through creative drama is an effective learning tool and to evaluate the approaches this method contributes to educational processes. As a result of the study, it was observed that participants began to approach museology from a holistic and interdisciplinary perspective and that their awareness of museums as effective educational spaces through creative drama increased. Following the implementation, an increase was noted in participants' interest and awareness regarding aesthetic expression and creative thinking skills related to museology. Based on these findings, it is recommended that museology education incorporate activities and practical examples grounded in the creative drama method, and that museums' educational departments develop instructional programs associated with creative drama.

Keywords: *Museology, museology education, educational methods, creative drama, Enstitü İstanbul İSMEK*

GİRİŞ

Müze kelimesi, Yunanca'da ilham perilerinin tapınağı anlamına gelen “mouseion” kelimesinden türetilmiştir (Çerkez, 2011, s.21). Bu kelimenin kökeni, Yunan mitolojisinde “mousalar” veya “müz” olarak ifade edilen “perilerin tapınağı” (Demir, 2015, s.8), Atina'da “mousalara tahsis edilen tepe” anlamına gelir (Peker, 2014, s.7). Müze, “Bilimler Tapınağı” olarak da yorumlanmaktadır (Buyurgan ve Mercin, 2005, s.29). Müze, somut ve somut olmayan mirası araştıran, toplayan, koruyan, yorumlayan ve sergileyen, toplumun hizmetinde bulunan kâr amacı gütmeyen bir kuruluştur. Halka açık olan müzeler, toplumun erişimini sağlayarak çeşitliliği ve sürdürülebilirliği teşvik eden kurumlar olarak önemli bir rol üstlenmektedir. Bu açıdan müzeler, eğitim ve bilgi paylaşımına yönelik çeşitli deneyimler sunmaktadır (ICOM, 2022). Müzeler ayrıca, toplumun sahip olduğu değerleri anlamasına yardımcı olmaktadır ve gelecekteki gelişmelere de uyum sağlayabilecek kurumlar olarak önemli bir rol oynamaktadır (Eroğul, 2018, s.6). Bu nedenle müzeler, hem bilgi aktarımı hem de eğitim alanında çeşitli deneyimler sunarak çok yönlü bir hizmet sağlamaktadır. Müzelerin zamanla daha fazla önem kazanmasıyla birlikte, müze türlerinde de bir artış gözlemlenmiştir. Bu artış, müzelerle ilgili bir sınıflandırma yapılmasını zorunlu hale getirmiştir (Ertürk, 2019, s.17). Diğer yandan müzelerin eğitim amacına hizmet etmesiyle, tüm koleksiyonların kategorize edilip tanıtılması sınıflandırmayı daha basit hale getirmektedir (Çınar, 2021, s.11). Müzelerin en temel sınıflandırılması, sahip oldukları koleksiyonlara göre yapılmaktadır. Ancak, müzeler aynı zamanda yönetim şekilleri, hizmet ettikleri coğrafi alanlar, sergileme stratejileri, işlevleri ve bilgiyi kullanım biçimlerine göre de farklı kategorilere ayrılmaktadır (Özkan, 2010, s.32). Müze koleksiyonları ise, özellikle estetik ve eğitsel açıdan taşıdığı önem ya da başvuru materyali olma potansiyeli nedeniyle toplanıp korunan nesnelerden oluşan bir bütün olarak tanımlanmaktadır

(Burcaw, 1997, s.14). Bu yüzyılda müzelerde koleksiyon düzenlemelerinde sanat, doğa bilimleri, teknik bilimler ve tarih gibi kategorilere ayrılma, ayrıca sanat koleksiyonlarının ekoller ve dönemlere göre sergilenmesi, temel kriterler olarak benimsenmiştir (Özkasım, 2013, s.9). Bu bağlamda müzeler, türleri, koleksiyonları, bağlı oldukları kurumlar ve statülerine göre farklı sınıflara ayrılmaktadır. Eskiden müzeler arkeoloji müzeleri, sanat müzeleri ve etnografya müzeleri olarak üç ana grupta toplanırken, günümüzde bu sınıflandırma daha fazla çeşitlenmiştir. (Ata, 2002, s.59). Günümüzde müzeler, insanlık tarihinin ilerleyişi, doğa olaylarının evrimi ve teknolojik değişimler gibi konularda araştırmalar yürüten, toplumların bilimsel ve sanatsal değerlerini ve yer altı ile yer üstü zenginliklerini sergileyen kurumlara dönüşmüştür (Sezgin ve Karaman, 2009, s.179). Bu ölçütler, müzelerin koleksiyonlarının sistematik bir şekilde tanıtılmasını ve eğitim amacına hizmet etmesini kolaylaştırmaktadır.

Müzecilik disiplini, müzelerin yapısal organizasyonunu ve işlevlerini analiz eden, ayrıca müzelerin toplumsal rolü ile bu rolün desteklenmesine yönelik işlevleri bilimsel bir bakış açısıyla inceleyen bir alandır (Schwarzer, 2001, s.31). Bu disiplinin geleceği, etkinliklerin geliştirilmesine ve bu alandaki profesyonellerin eğitim seviyelerinin artırılmasına bağlıdır. Bu noktada müzecilerin en önemli ihtiyacı eğitimidir. Ekonomik ve teknolojik gelişmeler müzeciliği etkilese de, onu korumak ve geliştirmek eğitimin sorumluluğundadır (Erbay, 2009, s.322). Son dönemde üniversitelerde müzecilik eğitime daha fazla odaklanılmaya başlanmış, aynı zamanda öğretmenlik alanlarında müzecilik ve eğitim konularında akademik derslere yer vermeye başlanmıştır (Buyurgan, 2019, s.2-4).

Eğitimde çağdaş yaklaşımlar, öğrenimin sadece sınıf içinde değil, aynı zamanda okul dışı ortamlarda da gerçekleştirilmesine büyük önem vermektedir. Bu yaklaşımla, öğrencilerin aktif birer katılımcı olmaları sağlanarak, hem okul içinde hem de okul dışında uygulamalı öğrenim süreçlerine katılmaları teşvik edilmektedir (Peker, 2014, s.17). Bu durum, öğrenmenin çok boyutlu bir süreç olduğunu ve yalnızca dört duvarla sınırlı kalmaması gerektiğini vurgulamaktadır. Günümüz dünyasında müzeler, eğitici yönleriyle öne çıkarak, bu işlevlerini müze eğitimi aracılığıyla güçlendirmektedir. Müze eğitimi, bireylerin ve toplumun müze kültürü kazanmasını ve bu konuda bilinçlenmesini sağlamayı hedefleyen önemli bir araçtır (Karadeniz ve Okvuran, 2018). Bu bağlamda, müzelerin öğrenme ve kültürel etkileşim merkezleri haline geldiği söylenebilir. Bir diğer açıdan bakıldığında, müze eğitimi, müze koleksiyonları ile ziyaretçiler arasında etkileşim kurmayı amaçlayan faaliyetlerin bir bütünüdür (Tezcan ve Ödekan, 2006). Bu faaliyetler, ziyaretçilerin koleksiyonlarla doğrudan bağ kurarak öğrenme sürecine aktif katılmasını sağlamaktadır. Bu etkileşim sayesinde, ziyaretçilerin kavram, bilgi, değer ve içeriklere yönelik farkındalıkları artırılmakta ve bu süreç, yaşam boyu öğrenmenin bir parçası olarak değerlendirilmektedir. Nitekim bu süreç, müzenin koleksiyonları ile izleyicilerin ilgilerini bir araya getiren yenilikçi, katılımcı ve demokratik bir bağ kurmayı da içermektedir (Sandell ve Nightingale, 2012, s.60). Müzelerin eğitimdeki rolüne dair yapılan yorumlar, bu kurumların sadece bilgi depolayan yerler olmadığını ortaya koymaktadır. Cleaver'e (1988, s.112) göre müzeler, öğrenmenin sessiz bir şekilde gerçekleştiği yerler değil, hareketin ve sesin sürekli olduğu dinamik alanlardır. Bu bakış açısı, müzelerin eğitimin yenilikçi yönlerini nasıl benimsediğini göstermektedir. Hooper-Greenhill (1996, s.136) ise müzeleri, yaşamın bir parçası olarak, eğitimin etkin biçimde gerçekleştirildiği ve görsel araçlarla desteklenen çağdaş eğitim anlayışıyla uyumlu merkezler olarak değerlendirmektedir. Bu ifadeler, müzelerin, toplumsal öğrenme süreçlerinde daha geniş bir rol üstlendiğini vurgulamaktadır. Bu çerçevede, yaratıcı drama yöntemi müze eğitimi süreçlerinde kullanılabilecek etkili bir yaklaşım olarak öne çıkmaktadır. Yaratıcı drama; bir lider eşliğinde, belirli bir olay, durum ya da olgudan hareketle grup üyelerinin kişisel deneyimlerini süreçle harmanladıkları, yaratıcı drama teknikleri, oyunlar ve tiyatro çalışmalarıyla şekillenen bir canlandırma sürecidir. Bu süreçte katılımcılardan doğallık, rol oynama yoluyla “-mış gibi

yapma” ve o anda, o mekânda sürece tam katılım beklenir (Adıgüzel, 2018, s.73). Ancak, yaratıcı drama, tiyatro yapmak ve oyunculuk sergilemekten farklıdır (San, 2021, s.57). Woolland (2010, s.49), ise dramayı bireylerin yaşadıkları dünyayı kavrayış biçimlerini, diğer insanlarla ve toplumla kurdukları ilişkileri ve etkileşimleri inceleyen bir sosyal sanat olarak tanımlamaktadır.

Eğitimde etkili bir yöntem haline gelen yaratıcı drama, sınıf ortamlarında giderek daha yaygın kullanılmakta ve derslerin önemli bir parçası olmaktadır. Yaratıcı dramanın bu denli tercih edilmesinin temel nedenlerinden biri, öğrenme ve öğretme süreçlerini canlandırmaya dayalı bir yapıya dönüştürerek tiyatrolaştırma olarak nitelendirilebilecek bir yaklaşımı mümkün kılmasıdır. Bu yöntem, yalnızca drama alanına özgü konularla sınırlı kalmayıp, diğer tüm ders ve konuların öğretiminde de kullanılabilir. Yaratıcı dramanın sınıf ortamında farklı derslerde bir yöntem olarak kullanılması, öğrenci merkezli öğrenme ortamının oluşmasını desteklediği gibi, işlenen konuların kalıcılığını ve yaşantısal olmasını da artırabilmektedir (Adıgüzel, 2018, s.17). Bu yöntem, özellikle öğrencilerin yaratıcı potansiyellerini geliştirirken, öğrenme süreçlerine aktif katılım göstermelerini sağlamaktadır. Diğer yandan yaratıcı drama, eğitim ortamlarını sadece sınıflarla sınırlandırmaz; okul dışındaki ortamların önemini de ortaya koymaktadır. Eğitim bilimlerinde, öğrenmenin okullarla sınırlı kalmaması gerektiği anlayışının yaygınlaşmasıyla birlikte, müzeler, tarihi ve sanatsal alanlar gibi mekanlar öğrenme ortamı olarak kullanılmaya başlanmıştır (2018, s.18). Geleneksel öğretmen merkezli yöntemlerin, ezberci bireylerin yetişmesine ve öğrencilerin yaratıcı düşünme ya da eleştirel bakış açısı geliştirme becerilerinden yoksun kalmasına yol açtığı görülmektedir. Buna karşılık, yaratıcı drama gibi etkileşimli yöntemler, öğrencilerin kendini ifade etmesine, araştırmacı bireyler olarak yetişmesine olanak tanımaktadır. (Aykaç, Çelik vd., 2021). Özellikle yaratıcı drama sürecinde kullanılan oyun temelli ısınma aktiviteleri, öğrencilerin eğlenerek öğrenme süreçlerini desteklemektedir. Bu oyunlar, öğrencilerin fizyolojik ve psikolojik birçok özelliğini geliştirirken, öğrenme seviyelerinin artmasına da katkı sağlamaktadır (Bayramoğlu ve Başbuğ, 2018, s.61). Yaratıcı drama sürecinde her katılımcının aktif rol olması, iletişimi ve öğrenmeyi yüksek bir seviyeye taşımaktadır. Drama sürecinde katılımcılar, etkin katılım, gözlem, araştırma, canlandırma ve tartışma gibi etkinliklerde yer almaktadır. Bu süreçte bireyler, kendilerini, başkalarını, nesneleri ve kavramları keşfetmek için aktif bir şekilde sürece katılmaktadır. Yaratıcı drama, iş birliği temelli öğrenmeyi desteklemekte ve öğrencilerin yaratıcılıklarını, iletişim becerilerini, somut ve soyut düşünme yeteneklerini geliştirmektedir (Aykaç ve Köğce, 2014, s.930). Bu bağlamda, müzecilik eğitimi gibi özgün ve uygulamalı alanlarda da yaratıcı drama, katılımcıların soyut kavramları somutlaştırmalarına, farklı bakış açıları geliştirmelerine ve konuyla ilgili derinlemesine düşünmelerine olanak tanıyacak bir öğrenme yöntemi olarak öne çıkmaktadır. Özellikle müzecilik eğitimi gibi kültürel ve tarihsel bağlamda zengin içeriklere sahip alanlarda, yaratıcı drama, katılımcıların tarihsel objeleri, müze kavramını, kültürel mirası daha iyi anlamalarına yardımcı olabilecek bir yöntem olarak öne çıkmaktadır.

Bu çalışma, müzecilik eğitiminin yaratıcı drama yöntemiyle ele alınması sürecini incelemek ve bu süreçte katılımcıların kazanımlarını analiz etmek amacıyla tasarlanmıştır. Araştırmanın dayanağını, yaratıcı dramanın bireysel ve kolektif öğrenme deneyimlerini zenginleştirme potansiyeli oluşturmaktadır. Yaratıcı drama, öğrenmeyi yalnızca bilişsel bir süreç olarak görmeyip, duygusal ve sosyal boyutları da kapsayan bütüncül bir yöntem sunmaktadır. Bu bağlamda, yaratıcı drama yönteminin müzecilik eğitimi alanında uygulanması, müzelerin geleneksel bir bilgi aktarım mekânı olmaktan çıkarılarak etkileşimli ve dönüştürücü bir öğrenme ortamına dönüştürülmesini sağlayabilecek önemli bir araçtır. Bu kapsamda, araştırmada şu temel soruya yanıt aranmıştır: “Yaratıcı drama yöntemiyle yürütülen müzecilik eğitimi sürecinde katılımcılar hangi deneyimleri yaşamış ve bu süreci nasıl algılamışlardır?”

Bu soruya yanıt ararken, yaratıcı drama yönteminin eğitsel etkileri, katılımcıların müzeciliğe ilişkin algı ve tutumlarındaki değişimler ve yaratıcı öğrenme süreçleri kapsamlı biçimde incelenmiştir.

1. Yöntem

1.1. Araştırmanın Amacı

Araştırmanın amacı, yaratıcı drama yöntemiyle müzecilik eğitimi alan katılımcıların bu süreçteki deneyimlerini ve algılarını derinlemesine anlamaktır. Özellikle, katılımcıların yaratıcı drama yöntemine ilişkin görüşleri, bu yöntemin müzecilik eğitimindeki rolü ve katılımcıların müzecilikle ilgili tutum ve bakış açılarındaki yarattığı değişimler incelenmiştir. Bu doğrultuda araştırma, aşağıdaki alt amaçlar çerçevesinde yapılandırılmıştır:

1. Yaratıcı drama yöntemi, katılımcıların müzecilikle ilgili tutumlarını ve bakış açılarını nasıl etkilemektedir?
2. Yaratıcı drama temelli müzecilik eğitimi sürecinde, katılımcılar ne tür öğrenme deneyimleri yaşamaktadır ve bu deneyimler hangi niteliklere sahiptir?
3. Katılımcılar, yaratıcı drama yöntemine ilişkin algılarını nasıl tanımlamaktadır ve bu yöntemin hangi yönlerini eğitsel açıdan etkili bulmaktadır?

Bu bağlamda araştırma, yaratıcı drama yönteminin müzecilik eğitimine sağlayabileceği katkıları, somut deneyimlere dayalı olarak analiz etmeyi ve elde edilen bulgular aracılığıyla alanyazına nitelikli bir katkı sunmayı hedeflemektedir.

1.2. Araştırma Modeli

Araştırmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Nitel araştırmalar, bireylerin yaşantılarına, anlamlandırma biçimlerine ve sosyal bağlam içindeki deneyimlerine odaklanarak zengin ve ayrıntılı veriler elde etmeyi amaçlamaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Bu bağlamda, araştırmanın temel amacı olan “katılımcıların yaşadıkları deneyimleri ve bu süreci nasıl algıladıklarını” ortaya koymak, nitel araştırma yaklaşımıyla daha sağlıklı biçimde gerçekleştirilebilecektir. Creswell’e (2013) göre de nitel araştırma yöntemi, özellikle katılımcıların öznel deneyimlerinin, tutumlarının ve düşünce yapılarının anlaşılmasında etkili bir araç olarak öne çıkmaktadır. Bu nedenle, yaratıcı drama gibi dinamik ve deneyim temelli bir öğretim yönteminin eğitsel etkilerini değerlendirmek, ancak derinlemesine görüşme ve içerik analizi gibi nitel tekniklerle mümkündür. Bu yönüyle nitel araştırma, çalışmanın amacıyla doğrudan örtüşmekte; hem yöntemsel uygunluk hem de veri bütünlüğü bakımından araştırmaya açıklık kazandırmaktadır. Ayrıca araştırma sürecinde, katılımcıların algıları ve deneyimlerini derinlemesine incelemek amacıyla yarı yapılandırılmış görüşme yöntemi tercih edilmiştir. Bu yöntem, bireylerin belirli bir deneyimle ilgili algılarını ve duygularını daha kapsamlı bir şekilde anlamayı sağlamaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2013).

1.3. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu, Enstitü İstanbul İsmek’te yaratıcı drama yöntemiyle müzecilik eğitimi alan 15 katılımcı oluşturmaktadır. Katılımcılar, amaçlı örnekleme yöntemiyle seçilmiş olup, eğitime gönüllü olarak katılan bireylerden oluşmaktadır. Katılımcı seçiminde, yaratıcı drama eğitimine aktif katılım gösteren bireyler ölçüt olarak belirlenmiştir. İstanbul Büyükşehir Belediyesi Gençlik ve Spor Hizmetleri Dairesi Başkanlığı ve Enstitü İstanbul İSMEK Hayat Boyu Öğrenme Müdürlüğü’nden 27.09.2024 tarihinde gerekli izinler alınmış olup, katılımcıların her birine gönüllü onam formu imzalatılmıştır.

Katılımcılar “K” (K1, K2, K3, K4, K5, ..., K15) harfi ve sıra numarası ile kodlanmıştır.

Tablo 1: Katılımcılara ilişkin demografik bilgiler.

Katılımcı Kodu	Yaş	Cinsiyet	Eğitim Düzeyi	Meslek
K1	55	Kadın	Lisansüstü	Akademisyen
K2	32	Kadın	Lisans	Okul Öncesi Öğretmeni
K3	51	Kadın	Lisans	Emekli
K4	25	Kadın	Lisans	Laborant
K5	54	Kadın	Lisans	Emekli
K6	49	Kadın	Lisans	Mühendis
K7	52	Kadın	Lise	Öğretmen
K8	46	Kadın	Lisans	Mali Müşavir
K9	23	Kadın	Lisans	Öğrenci
K10	28	Kadın	Lisans	Hemşire
K11	32	Kadın	Lisansüstü	Akademisyen
K12	40	Erkek	Lisans	Dış Ticaret Uzmanı
K13	36	Kadın	Önlisans	Marka Yöneticisi
K14	38	Kadın	Lisans	Görsel Sanatlar Öğretmeni
K15	24	Kadın	Lisans	Rehberlik Öğretmeni

Yukarıdaki tabloda, yaşları 23 ile 55 arasında değişen toplam 15 katılımcının demografik profillerine yer verilmiştir. Katılımcıların büyük bir çoğunluğu kadın (n=14) olup, yalnızca bir katılımcı erkektir. Eğitim durumlarına bakıldığında, katılımcıların önemli bir kısmının lisans (n=10) ve lisansüstü (n=2) düzeyinde eğitime sahip olduğu belirlenmiştir. Geriye kalan iki katılımcının biri lise, diğeri ise ön lisans mezunudur. Eğitim seviyesinin genellikle yüksek olduğu bu grup, meslek dağılımı açısından da çeşitlilik göstermektedir. Katılımcıların meslekleri arasında akademisyen, öğretmen, mühendis, mali müşavir, hemşire gibi profesyonel meslek gruplarının yanı sıra öğrenci ve emekli bireyler de yer almaktadır. Katılımcıların yalnızca biri erkek olup, mesleği dış ticaret uzmanıdır. Bu durum, çalışmanın katılımcı profilinin büyük ölçüde kadınlardan oluştuğunu ve cinsiyet dengesinin eşit olmadığını gösterse de çalışma grubu, yaş, eğitim seviyesi ve meslek dağılımları açısından heterojen bir yapı sergilemektedir. Özellikle, genç yaş gruplarında (23-32 yaş arası) eğitim seviyesinin lisans ve ileri düzeyde olduğu, meslek çeşitliliğinin daha belirgin olduğu dikkat çekmektedir. Daha ileri yaş gruplarındaki katılımcıların ise emeklilik ve diğer profesyonel meslek gruplarında yoğunlaştığı görülmüştür.

1.4. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak literatür taraması ve yarı yapılandırılmış görüşme formları kullanılmıştır. Araştırmanın temel veri toplama aracı olarak kullanılan yarı yapılandırılmış görüşme formu, yaratıcı drama yöntemiyle yürütülen müzecilik eğitiminin katılımcı deneyimleri üzerindeki etkisini derinlemesine analiz etmeyi amaçlamaktadır. Görüşme soruları, yaratıcı drama, müze eğitimi ve nitel araştırma konularında çalışan üç alan uzmanının katkılarıyla geliştirilmiştir. Bu uzmanlardan ikisi yaratıcı drama ve müze eğitimi alanlarında akademik çalışma yürüten öğretim üyeleri, biri ise nitel araştırma yöntemleri ve eğitim psikolojisi alanında uzmanlaşmış bir öğretim görevlisidir. Ayrıca soruların açık ve anlaşılır bir dille ifade edilmesini sağlamak amacıyla bir dil uzmanının görüşüne başvurulmuş, dilsel sadeleştirmeler bu doğrultuda yapılmıştır. Hazırlanan taslak form, çalışmaya dahil

olmayan beş katılımcıyla pilot olarak uygulanmış, ardından anlaşılamayan veya tekrara düşen sorular ayıklanarak form beş açık uçlu soruya indirgenmiştir. Sorular şu şekildedir:

1. *Yaratıcı drama yöntemini nasıl tanımlarsınız, bu yöntemin sizin için ifade ettiği şey nedir?*
2. *Müzecilik eğitimi sırasında yaratıcı drama uygulamaları, konuyu anlama ve yorumlama biçiminizi nasıl etkiledi?*
3. *Yaratıcı drama yöntemi, müzecilik ile ilgili bakış açınızı ve tutumlarınızı nasıl etkiledi?*
4. *Eğitim sırasında yaşadığınız en etkileyici an veya etkinlik neydi? Bunu nasıl tanımlarsınız?*
5. *Bu eğitim yöntemiyle ilgili önerileriniz ve eklemek istediğiniz başka düşünceler var mı?*

Görüşmeler uygulama sürecinin tamamlanmasının ardından, her katılımcıyla bireysel olarak gerçekleştirilmiştir. Tüm görüşmeler sesli olarak kaydedilmiş ve yazılı dökümler içerik analizi sürecinde kullanılmıştır.

1.5. Verilerin Toplanması ve Analizi

Veriler, 64 saatlik yaratıcı drama atölyesi sürecinde toplanmıştır. Araştırma süresince görüşmeler, atölye çalışmalarının tamamlanmasının ardından gerçekleştirilmiştir. Görüşme sürecinde, her katılımcıya aynı sorular yöneltilmiş ve gerektiğinde ek sorularla görüşme daha derinleştirilmiştir. Alan notları, uygulama sırasında araştırmacı tarafından kaydedilmiş, bu notlar uygulama sürecine ilişkin tamamlayıcı veriler sunmuştur.

Bu araştırmada, yüz yüze gerçekleştirilen görüşmelerden elde edilen veriler içerik analizi yöntemiyle incelenmiş; sonuçlar, temalar ve kategoriler halinde düzenlenerek, şekil ve tablolarla desteklenmiştir. İçerik analizi; yazılı, sözel ya da başka türdeki veri kaynaklarında yer alan bilgileri anlam ve dilbilgisi boyutunda nesnel ve sistematik biçimde sınıflandırmayı, kodlamayı, sayısal verilere dönüştürmeyi ve yorum yapmayı mümkün kılan bir tekniktir (Tavşancıl ve Aslan, 2001). Bu teknik, verilerin içeriğini temsil eden kelime veya kelime gruplarını özetleyerek kategorilere ayırmayı ve araştırmacıların belirlediği kurallara uygun kodlar oluşturarak bilgiyi aktarabilmeyi amaçlamaktadır (Büyüköztürk vd., 2008). Araştırmada, katılımcıların görüşlerinde yer alan ifadelerin düzenlenerek özetlenmesi ve bu ifadelerin belirli kategoriler ve temalar altında gruplanması hedeflenmiştir. Bu nedenle içerik analizi yöntemi tercih edilmiştir. İnceleme sırasında, benzer özellikler taşıyan veriler ortak kavramlar ve temalar etrafında bir araya getirilmiş ve okuyucuya daha anlaşılır şekilde sunulmuştur. İçerik analizinin temel amacı, verilerden hareketle anlamlı kavramlara ulaşmak ve bu kavramlar arasındaki ilişkileri açıklığa kavuşturmadır (Yıldırım ve Şimşek, 2013)

Yıldırım ve Şimşek'in (2013) içerik analizi yöntemi çerçevesinde önerdiği işlem basamakları aşağıdaki gibidir:

- Verileri kodlama,
- Temalara ve kategorilere ulaşma,
- Temalara ve kategorilere göre verileri organize etme, belirleme,
- Sonuçları yorumlama.

Creswell'e (2007) göre, veri analiz süreci araştırma ile eşzamanlı yürütülür. Bu sürecin aşamaları aşağıda sıralanmıştır:

Tablo 2: Veri analizi süreci basamakları.



Öncelikle, katılımcıların yarı yapılandırılmış görüşme sorularına verdikleri yanıtlar yazılı hale getirilmiş; ardından çevrimiçi formlarda yer alan yazılı yanıtlarla birlikte değerlendirilmiştir. Araştırmada tümevarımsal analiz yöntemi kullanılmış; alt boyutlar belirlenerek, bunlar alt temalar ve kategoriler şeklinde organize edilmiştir. Tümevarımsal analiz, kodlama süreciyle elde edilen verilerin altında yatan kavramları ve bu kavramlar arasındaki ilişkileri ortaya koymayı amaçlamaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s.259). Analiz sonucunda, verilerden elde edilen kodlar anlamlı gruplar halinde bir araya getirilmiş, kategorilere ayrılmış ve nihayetinde temalara ulaşılmıştır. Her bir yazılı form ve görüşme kaydına, alıntılarının kaynağını belirtmek amacıyla birer numara atanmıştır. Katılımcılar “K” (Katılımcı) harfiyle numaralandırılmış, birinci katılımcı “K1” olarak belirtilmiştir. Bulgular kısmında, nitel araştırmanın gerekliliklerine uygun olarak, yüz yüze yapılan görüşmelerde katılımcıların yanıtları temaları ve kategorileri destekleyecek şekilde doğrudan alıntılarla sunulmuştur. Bu alıntılar, tematik analiz sürecinde belirlenen ana temaları ve alt temaları somutlaştırmak amacıyla seçilmiş; analiz birimi olarak ise anlamlı cümle ve cümle grupları esas alınmıştır.

1.6. Veri Toplama Süreci

Araştırmanın verileri, 2024-2025 eğitim-öğretim yılının güz döneminde toplanmıştır. Uygulama toplamda 64 saat sürmüştür. Çalışmaya gönüllü olarak katılan bireylere araştırmanın amacı ve süreci detaylı biçimde açıklanmış; elde edilen verilerin yalnızca bu araştırmada kullanılacağı ve üçüncü taraflarla paylaşılmayacağı bilgisi verilerek gerekli izinler alınmıştır.

Uygulama süreci yapılandırılmadan önce, eğitim faaliyetlerinin gerçekleştirileceği tema ve içerikler belirlenmiştir. Uygulamanın gerçekleştirildiği Enstitü İstanbul İSMEK bünyesindeki atölyede, yaratıcı drama yöntemi ile bütünleştirilmiş bir müzecilik eğitimi programı planlanmıştır. Sürecin tasarımı, yaratıcı drama teknikleri aracılığıyla katılımcıların hem müze kavramını hem de müzecilik tarihini, türlerini, sergileme stratejilerini ve eğitimdeki rolünü deneyimleyerek öğrenebilecekleri bir yapı hedeflenmiştir.

Eğitim içeriğinin oluşturulmasında, müzecilik alanında yaygın olarak ele alınan kuramsal ve tarihsel başlıklar ile yaratıcı dramanın öğrenme süreçlerine uygun düşen temalar arasında örtüşen noktalar tespit edilmiştir. Bu bağlamda, sergileme stratejileri, müze türleri, nadire kabineleri, çağdaş müzecilik anlayışı, müzelerin eğitim işlevi ve İstanbul müzeleri gibi konu başlıkları belirlenmiştir. Belirlenen konuların işlenişinde yaratıcı drama oturumlarının doğasına uygun olarak kronolojik ve tematik bir ilerleme modeli benimsenmiştir.

Araştırma, “Yaratıcı Drama ile Müzecilik Eğitimi” temalı bir drama atölyesi çerçevesinde yürütülmüştür. Araştırmanın uygulama süreci, yaratıcı drama yöntemine uygun olarak yapılandırılmıştır. Süreç boyunca her bir oturum üç temel aşamada gerçekleştirilmiştir:

1. Isınma ve Hazırlık,
2. Canlandırma,
3. Değerlendirme ve Tartışma (Adıgüzel, 2018).

Her oturum, katılımcının bil edinmesini, içerikle duygusal bağ kurmasını ve estetik deneyim yaşamasını da hedeflemiştir. Hazırlık aşamasında, ısınma oyunları ve temaya özgü yaratıcı

etkinliklerle katılımcıların dikkat, duygu ve düşünce düzeyleri yapılandırılmış; canlandırma sürecinde doğaçlama, donuk imge, dramatik durum, sıcak sandalye, istasyon ve yaratıcı yazma gibi tekniklerle müze ve müzecilikle ilişkili kavramlar uygulamalı biçimde çalışılmıştır. Değerlendirme aşamasında ise, yaratıcı yazma, afiş tasarımı, istasyon gibi üretime dayalı yansıtma etkinlikleri ile kazanımlar pekiştirilmiştir.

Süreç boyunca katılımcıların aktif rol aldığı öğrenme ortamları sağlanmış; bireysel ve grup temelli çalışmalarla deneyim paylaşımı teşvik edilmiştir. Uygulama sırasında araştırmacı tarafından sistematik gözlem notları tutulmuş, uygulama sonunda ise her katılımcıyla yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Bu görüşmeler, uygulama sürecine ilişkin deneyimlerin değerlendirilmesi amacıyla gerçekleştirilmiş; elde edilen veriler araştırmanın analiz bölümünde içerik analizi yöntemiyle çözümlenmiştir.

Bu atölyede, yaratıcı drama yöntemine dayalı olarak katılımcılarla şu başlıklarda oturumlar gerçekleştirilmiştir:

1. Yaratıcı drama ve sanat
2. Müzecilik ve sergileme
3. Müze türleri
4. Müzeler ve eğitim
5. Dünyada çağdaş müzecilik
6. İstanbul müzeleri

Oturumlara ait ayrıntılı kazanım ve etkinlik planı Tablo 3'te özetlenmiştir. Detaylı oturum planları ise çalışmanın ekinde örnek olarak sunulmuştur.

Tablo 3. Yaratıcı drama temelli müzecilik oturumlarının kazanım ve etkinlik planı.

Oturum Başlığı	Temel Kazanımlar	Öne Çıkan Etkinlikler
1. Yaratıcı Drama ve Sanat	- Yaratıcı drama ve sanat ilişkisini kavrar - Estetik farkındalık geliştirir - Sanatsal algıyı sorgular	- Bakmak ve Görmek Oyunu - Yarım Kalan Hikâyeler - Fotoğraf Karesiyle Doğaçlama
2. Müzecilik ve Sergileme	- Müze ve sergileme kavramlarını tanır - Antik çağdan günümüze müzeciliği tartışır	- Kaçırılan Eserler - Olmasaydı Ne Olurdu? - Sergi Afişi
3. Müze Türleri	- Müze türlerini ayırt eder - Kurumlara bağlılıklarını tanır - Hayali müze tasarlar	- Bilgi Kartlarıyla Eşleştirme - Dedikodu Halkası - Benim Müzem Etkinliği
4. Müzeler ve Eğitim	- Müze nesnelerinin eğitsel işlevini deneyimler - Müzenin öğrenme ortamı olarak işlevini tartışır	- Müzede Bir Gece (Pantomim) - Zamanda Kapanan Kapı - Müze Rüzgârı
5. Dünyada Çağdaş Müzecilik	- Çağdaş müzecilik anlayışını kavrar - Geleneksel müzecilikle karşılaştırma yapar	- Müzayede - Nasıl Müze? - Harita ve Şema ile Müze Tasarımı
6. İstanbul Müzeleri	- İstanbul'daki müzeleri ve bağlı oldukları kurumları tanır - Zihinsel müze haritası oluşturur	- İstanbul Müzeleri Müzesi - Kartları Canlandırma - His Müzesi

1. **Yaratıcı drama ve sanat:** Bu oturumda, yaratıcı dramanın sanatsal ifade biçimleriyle ilişkisi ele alınmış; katılımcıların estetik algı ve yaratıcılık becerilerinin geliştirilmesi amaçlanmıştır. “Bakmak ve görmek” kavramları üzerinden sanatın algılanma biçimi sorgulanmış; bireylerin sanatsal nesnelerle kurduğu ilişki yaratıcı etkinliklerle yapılandırılmıştır.
2. **Müzecilik ve sergileme:** Müze, müzenin işlevleri, müzecilik, müze yönetimi, sergileme, nadire kabineleri, stüdyo kavramlarının öğrenilmesi ve antik çağdan günümüze müzeciliğin gelişim süreci bu atölyenin temel amacı olmuştur. Müzelerin sergileme stratejileri yaratıcı drama teknikleri ile keşfedilmiş, Türkiye’deki müzecilik anlayışı, ülkemizde kurulan ilk müzeler ve ilk müzeciler üzerine yoğunlaşmıştır.



Görsel 1: Müzecilik ve sergileme atölyesinden katılımcıların ‘sergi afişi’ çalışmaları.

3. **Müze türleri:** Müze türlerinin ayırt edici özelliklerinin kavranmasına yönelik bu oturumda, katılımcıların farklı müze türlerini tanımaları ve sınıflandırmaları hedeflenmiştir. Bilgi kartları aracılığıyla temel kavramlar aktararak, tanım ve örnekler üzerine eşleştirme çalışmaları yapılmıştır. Doğaçlama ve dedikodu halkası teknikleriyle, müze türlerinin temsil ettiği kültürel, bilimsel ve sanatsal değerler dramatik biçimde canlandırılmıştır. Katılımcılar, görsellerle desteklenen etkinliklerde çeşitli müze türlerine özgü sergi ve işleyiş biçimlerini deneyimlemişlerdir. Tüm süreç boyunca, müze kavramının çeşitliliği ve çok boyutluluğu yaratıcı drama aracılığıyla somutlaştırılmış ve eleştirel düşünme becerileri desteklenmiştir.
4. **Müzeler ve eğitim:** Müzelerin eğitsel işlevinin ele alındığı bu oturumda katılımcılar, müze nesnelerinin bilgi aktarımındaki rolünü deneyim yoluyla keşfetmiş; içeriklerin estetik, tarihsel ve kültürel bağlamda nasıl yapılandırılabilirliğini sorgulamıştır. Müzenin bir öğrenme ortamı olarak sunduğu olanaklar, grup temelli üretimlerle değerlendirilmiş; süreç boyunca, müzelerin eleştirel düşünme ve yaratıcı ifade becerilerinin gelişimini destekleyen dinamik bir eğitim mekânı olduğu vurgulanmıştır.
5. **Dünyada çağdaş müzecilik:** Çağdaş müzecilik anlayışının temel dinamiklerini kavratmaya yönelik bu oturumda, katılımcılar müze kavramının tarihsel süreçte geçirdiği dönüşümü yaratıcı drama teknikleriyle deneyimlemiştir. Geleneksel ve çağdaş müzecilik yaklaşımları karşılaştırmalı biçimde ele alınmış; sanal, dokunulabilir, mobil ve tematik müze türleri dramatik durum canlandırmalarıyla somutlaştırılmıştır. Katılımcılar, müze biçimlerinin toplumsal ihtiyaçlara göre nasıl evrildiğini sorgulamış

ve kendi çağdaş müze tasarımlarını harita ve şema oluşturma yoluyla ifade etmiştir. Süreç boyunca müze, yalnızca bilgi aktaran bir yapı değil; bireyler arası etkileşime açık, dönüştürücü bir kültürel mekân olarak ele alınmıştır.

6. **İstanbul Müzeleri:** İstanbul'daki müzelerin çeşitliliğini ve kurumsal yapılarını tanımaya yönelik bu oturumda, katılımcılar kentteki önemli müzeleri yaratıcı drama teknikleriyle deneyimlemiştir. Pantomim, dedikodu halkası ve doğaçlama gibi yöntemlerle müzelerin bağlı oldukları kamu, özel ya da yerel yönetim yapıları temsil edilmiştir. Katılımcılar, popüler müzelerdeki eserleri dramatik kurgularla canlandırarak tarihî ve kültürel bağlamlarıyla ilişkilendirmiştir. Süreç, İstanbul'un müze haritasını zihinsel ve duygusal düzeyde yeniden inşa etmeye olanak tanımıştır.



Görsel 2: İstanbul müzeleri atölyesinden katılımcıların 'İstanbul müzeleri müzesi' çalışması.

Bu oturumların tümü, yaratıcı dramanın deneyimsel, yaparak-yaşayarak öğrenme ilkesi çerçevesinde yapılandırılmış ve araştırma süreci boyunca katılımcıların müzecilik kavramına ilişkin algılarının dönüşümünü izlemeye imkân sağlamıştır.

Araştırma, katılımcıların bu başlıklar çerçevesindeki deneyimlerini ve algılarını nitel bir perspektifle incelemeyi hedeflemektedir. Bir sonraki bölümde, araştırmanın yöntemi detaylı bir şekilde ele alınacaktır. Araştırma sürecinde kullanılan yaratıcı drama teknikleri, veri toplama araçları ve analiz yöntemleri açıklanacak; ayrıca, atölye çalışmalarının nasıl yapılandırıldığına ve bu yapılandırmanın araştırma sorularını yanıtlamaya nasıl katkı sunduğuna dair bilgi verilecektir.

1.7. Geçerlik ve Güvenirlik

Nitel araştırmalarda geçerlik ve güvenirlik, elde edilen bulguların olgusal gerçekliği ne ölçüde yansıttığı ve benzer koşullarda tekrarlanabilir olup olmadığını belirlemede temel ölçütlerdir (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Bu çalışmada geçerlik ve güvenirlik; veri çeşitliliği, katılımcı doğrulaması, uzman incelemesi ve kodlayıcılar arası görüş birliği süreçleriyle sağlanmıştır. Araştırmanın iç geçerliğini sağlamak amacıyla, yarı yapılandırılmış görüşmeler sesli olarak kaydedilmiş, ardından yazılı metne dönüştürülmüştür. Elde edilen transkriptler katılımcılara tekrar gönderilerek doğrulama yapılmış, anlam kaymalarına yol açabilecek ifadeler varsa yeniden düzenlenmiştir. Bunun yanında, farklı veri kaynaklarının (görüşmeler, literatür taraması) birlikte kullanılması iç geçerliği desteklemiştir (Jupp, 1996).

Verilerin analiz süreci araştırmacı ve iki bağımsız alan uzmanı tarafından yürütülmüştür. Öncelikle araştırmacı, görüşme verilerini içerik analizi yoluyla kodlamış ve

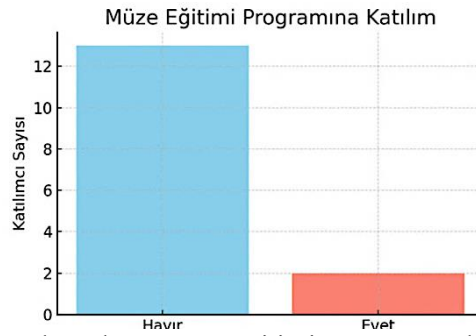
tematik gruplara ayırmıştır. Ardından kodlamalar, yaratıcı drama ve nitel veri analizi alanlarında uzman iki akademisyen tarafından bağımsız şekilde incelenmiştir. Her bir kod ve tema için araştırmacı ve uzmanlar arasında görüş birliği / güvenilirlik oranı Miles ve Huberman (1994) formülüne göre hesaplanmıştır:

$$\text{Güvenirlik} = \text{Görüş Birliği} / (\text{Görüş Birliği} + \text{Görüş Ayrılığı}) \times 100.$$

Bu doğrultuda, görüşme verilerinde ulaşılan görüş birliği oranı %86 olarak hesaplanmış; bu oran, nitel araştırmalarda kabul edilebilir sınır olan %80'in (Miles ve Huberman, 1994; Patton, 2002) üzerinde olduğu için analiz sürecinin güvenilir olduğu sonucuna varılmıştır. Araştırmanın dış geçerliliğini artırmak adına, yöntem bölümünde çalışma grubuna, veri toplama sürecine ve veri analizine ilişkin ayrıntılı açıklamalara yer verilmiştir.

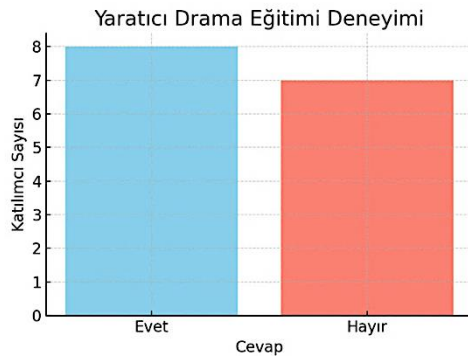
2. Bulgular

Araştırmanın bu bölümünde, müzecilik eğitimi bağlamında yaratıcı drama yöntemiyle öğrenim gören 15 katılımcı ile gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen bulgulara yer verilmiştir. Araştırma kapsamında katılımcılara, daha önce bir müze eğitimi programına katılıp katılmadıkları ve yaratıcı drama eğitimi alıp almadıklarına dair iki ön soru sorulmuştur. Bu sorulara verilen yanıtlar, çalışma grubunun müze eğitimi ve yaratıcı drama deneyimleri bağlamında sahip olduğu farklı geçmişleri anlamak açısından değerlendirilmiştir.



Grafik 1: Katılımcıların müze eğitimi programına katılım dağılımı.

Araştırmada yer alan katılımcıların büyük bir çoğunluğu (%86,7), daha önce herhangi bir müze eğitimi programına katılmadıklarını ifade etmiştir. Sadece iki katılımcı (%13,3) geçmişte bir müze eğitimi programına katılmıştır. Mercin'e (2006) göre müzeler, pek çok bilim alanıyla etkileşim içinde kalarak bireylere olağan yaşam koşulları içinde erişilemeyecek deneyimler kazandırmaktadır. Bu bağlamda müze eğitimi geçmişi olmayan katılımcıların araştırmaya dâhil edilmesi, yaratıcı dramayla yürütülen eğitimin öğrenme sürecine etkisini değerlendirmek adına önemli bir zemin sağlamıştır.



Grafik 2: Katılımcıların yaratıcı drama eğitimi deneyimi dağılımı.

Yaratıcı drama eğitimi açısından ise daha dengeli bir dağılım gözlemlenmiştir. Katılımcıların %53,3'ü daha önce yaratıcı drama eğitimi aldığını belirtirken, %46,7'si yaratıcı drama yöntemiyle ilgili bir eğitime katılmamıştır. Bu oran, yaratıcı drama eğitiminin bilinirliğinin müze eğitime kıyasla daha yaygın olduğunu ve katılımcıların bu yönetime ilişkin belirli bir farkındalık seviyesine sahip olduğunu göstermektedir.

2.1. Yaratıcı Dramanın Tanımına Yönelik Bulgular

Araştırma kapsamında katılımcılara yöneltilen ilk görüşme sorusu “Yaratıcı drama yöntemini nasıl tanımlarsınız, bu yöntemin sizin için ifade ettiği şey nedir?” olmuştur. Görüşmelerden sonra ortaya çıkan bulgulara göre, yaratıcı drama yönteminin katılımcılar için kendini ifade etme ve özgürlük teması altında, bireylerin kendilerini özgürce ifade etmelerine olanak tanıdığı; farkındalık ve kişisel gelişim boyutunda kişisel farkındalık ve gelişimlerini desteklediği görülmüştür. Bunun yanı sıra, grup etkileşimi ve sosyal bağlar teması doğrultusunda grup çalışmaları ile sosyal bağlar kurmalarına imkân sağladığı tespit edilmiştir. Yaratıcılık ve doğaçlama teması bağlamında katılımcıların yaratıcı düşünme ve doğaçlama becerilerini geliştirdiği, eğitim ve öğrenme sürecini daha eğlenceli ve etkili hale getirdiği anlaşılmıştır.

Tablo 4: Yaratıcı dramanın tanımına yönelik bulgular.

Tema	Frekans	Kod	Frekans
Kendini İfade Etme ve Özgürlük	6	- Kendini özgürce ifade etme	4
		- Kendini rahat hissetme	2
Eğitim ve Öğrenme	7	- Kalıcı ve etkili öğrenme	3
		- Eğlenceli öğrenme	2
		- Derinlemesine öğrenme	2
Grup Etkileşimi ve Sosyal Bağlar	4	- Grup çalışması ve iş birliği	3
		- Sosyal bağlar kurma	1
Farkındalık ve Kişisel Gelişim	5	- Farkındalık kazanma	3
		- Kişisel gelişim	2
Yaratıcılık ve Doğaçlama	5	- Yaratıcılığı destekleme	3
		- Doğaçlama ve spontanlık	2
Hayatla Bağlantı ve Gerçeklik	3	- Günlük yaşamla örtüşen deneyimler	2
		- Hayatın kaotik yapısından uzaklaşma	1
Değerlendirme ve İçsel Paylaşım	3	- Deneyimlerin paylaşılması	2
		- İçsel paylaşım ve uyum	1

Katılımcılar yaratıcı dramayı, kendilerini özgürce ifade edebildikleri ve rahat hissettikleri bir alan olarak tanımlamışlardır. Bu tema, katılımcıların yaratıcı drama yöntemini, kendi duygularını ve düşüncelerini daha açık ve özgür bir şekilde paylaşabildikleri bir deneyim olarak gördüklerini ortaya koymaktadır. K1, “*Bir lider eşliğinde belirli bir mekânda belli bir konunun katılımcılarla doğaçlama olarak canlandırılması ve değerlendirilmesidir. İlk kez deneyimledim. Müzelere ve hayata bakışım çok değişti*” diyerek yaratıcı drama deneyiminin, katılımcıyı özgürleştirdiğini ve farklı bir bakış açısı kazandırdığını ifade etmektedir. K3, “*Kendimizi daha rahat hissetmemiz için harika fırsat ve imkanlar veriliyor. Topluluk içinde*

rahat konuşma, kendini ifade etme ve hazır cevap olma yolunda insanı geliştiriyor” diyerek, kendini ifade etmenin, grup içinde daha rahat bir şekilde gerçekleştiğini ve bireysel özgürlüğü artırdığını belirtmiştir.

Yaratıcı drama, katılımcılar için etkili ve eğlenceli bir öğrenme süreci sunmaktadır. Katılımcılar bu yöntemin, geleneksel eğitim yöntemlerinden farklı olarak daha kalıcı ve etkili öğrenme sağladığını belirtmişlerdir. K6, *“Bir olay, olgu ya da konunun bilgilendirme, sorgulama, düşünme ya da canlandırmalarla ele alınarak kişinin hem bilgisinin hem farkındalığının çeşitli iletişim ve oyun yöntemlerinin de kullanılarak artırılmasıdır”* diyerek, yaratıcı dramanın bilgiyi daha derinlemesine ve etkili bir şekilde sunduğunu ifade etmiştir. K11 ise *“Yaratıcı drama bir konuyu öğrenme, araştırma sürecinde çok etkili bir yöntemdir. Hem konuyu öğrenirken eğleniliyor hem de konu hakkında daha iyi öğrenme sağlıyor”* ifadesi ile öğrenmenin hem eğlenceli hem de öğretici olduğuna vurgu yapmaktadır. Diğer yandan yaratıcı drama, grup çalışmasını teşvik eden bir yöntem olarak görülmektedir. Katılımcılar, grup içindeki etkileşimlerin ve iş birliğinin, öğrenmeyi daha verimli hale getirdiğini belirtmişlerdir. Örneğin K2, *“Herhangi bir konu hakkında daha kalıcı ve etkili öğrenme sağlayan yöntemlerden biridir. Aktif katılım gerçekleştirdiğimiz için daha verimli bir çalışma sağlanmış oluyor”* diyerek, grup çalışmalarının etkisini vurgulamaktadır. K12 ise, *“Bir grubu oluşturan bireylerin, bir olayı, bir düşünceyi, geçmiş yaşam deneyimlerinden yola çıkarak, doğaçlaması ve rol oynayarak canlandırmasıdır”* diyerek, sosyal bağların ve grup içindeki deneyimlerin önemli olduğunu belirtmiştir.

Katılımcılar, yaratıcı drama sürecinin kişisel farkındalıklarını artırdığını ve bu yöntemin kendilerini daha iyi anlamalarına yardımcı olduğunu ifade etmişlerdir. K5, *“Yaratıcı drama benim için farkındalığı ve içsel bir paylaşımı tanımlıyor. Duygu, düşünce, beden hepsinin uyumu ve diğer insanla, insanlarla aramızda oluşan uyum için anlamlı buluyorum”* diyerek, yaratıcı dramanın bir kendini keşif ve paylaşım süreci olduğunu vurgulamaktadır. K6, *“Empati gücüm arttı, dünyamı zenginleştirdi. Kişiliklerin birbirinden çok farklı olduğunu, farklı algı ve anlayışların olduğunu görmüş oldum”* ifadesi de kişisel farkındalığın artışına dikkat çekmektedir. Ayrıca yaratıcı drama, katılımcılara yaratıcılıklarını ifade etme ve doğaçlama yapma fırsatı sunmaktadır. Katılımcılar, yaratıcı drama sürecinin onları daha yaratıcı ve spontane hale getirdiğini belirtmişlerdir. K13, *“Yaratıcı drama benim için deneyimlerimle öğrenme yöntemi. Yaratıcılığı destekleyen, kendimi ifade etmemi sağlayan anlatım biçimi”* diyerek, yaratıcılığın desteklendiği bir yöntem olduğunu ifade etmiştir. K9, *“Yaratıcı drama benim normal hayatın kaotik yapısından bir miktar uzaklaştığım ve eğlenerek öğrenebildiğim bir yöntem”* diyerek, doğaçlamanın ve yaratıcılığın hayatın karmaşasından uzaklaşma sağladığını belirtmiştir. Katılımcılar, yaratıcı dramayı günlük yaşamla bağlantılı bir yöntem olarak da görmüşlerdir. K4, *“Yaratıcı dramayı günlük yaşamla örtüşen bir yöntem olarak görüyorum. Hayat akışı içerisindeki çatışmayı, anlık kararlarımızı, doğaçlamayı daha derinden hissettiğim durum olarak tanımlayabilirim”* ifadesi ile, yaratıcı dramatik deneyimin hayatın gerçek yönleriyle örtüştüğünü ifade etmektedir. K8, *“Yaratıcı drama, bir eğitmen eşliğinde, bir grupta yapılan, bir süreç içinde işleyen; ısınma, canlandırma, değerlendirme bölümlerinden oluşan, -mış gibi yaparak yürütülen bir yöntemdir. Hayatın kendisidir”* diyerek yaratıcı dramanın tanımının hayatla ne kadar iç içe olduğunu vurgulamaktadır.

Son olarak yaratıcı drama, katılımcıların deneyimlerini paylaşımları ve içsel bir bağ kurmaları için önemli bir alan sağlamaktadır. Katılımcılar, bu süreçte yaşadıkları deneyimleri hem grup içinde hem de kendi iç dünyalarında değerlendirerek paylaşmaktadır. K10, *“Yaratıcı drama sürecinde öğrendiğim ve hissettiklerimi arkadaşlarım ve gruptaki kişilerle paylaştım. İçsel bir paylaşım yaparak, yaşadıklarımızı daha derinlemesine anlamaya çalıştım”* ifadesi ile, içsel paylaşımlarının anlamlı bir deneyim sunduğunu belirtmiştir. K7 de, *“Bütün bu deneyimlerimiz, hem grubun hem de kendi içimdeki uyumun ne kadar önemli olduğunu*

gösteriyor. Kendimizi ifade etme şeklimiz, başkalarının anlayışlarıyla birleşiyor ve bir uyum sağlanıyor” diyerek, grup içindeki uyumun önemine dikkat çekmiştir.

2.2. Müzecilik Eğitiminde Yaratıcı Dramanın Etkilerine Yönelik Bulgular

Araştırma kapsamında katılımcılara yöneltilen ikinci görüşme sorusu, “*Müzecilik eğitimi sırasında yaratıcı drama uygulamaları, konuyu anlama ve yorumlama biçiminizi nasıl etkiledi?*” olmuştur. Katılımcılardan elde edilen bulgular, yaratıcı drama yönteminin müzecilik eğitimine yönelik etkilerini kapsamlı bir şekilde ortaya koymaktadır. Katılımcılar, yaratıcı dramanın bilgilerin kalıcılığı, öğrenme sürecinin etkinliği, yaratıcı düşünce ve hayal gücünün gelişimi, müzecilikle ilgili farkındalık artışı ve müzelerle bağ kurma gibi pek çok açıdan olumlu etkiler sağladığını belirtmiştir.

Tablo 5: Müzecilik eğitiminde yaratıcı dramanın etkilerine yönelik bulgular.

Tema	Frekans	Kod	Frekans
Bilgilerin Kalıcılığı	9	- Kalıcı öğrenme	6
		- İçselleştirme ve deneyim yoluyla öğrenme	3
Öğrenme Sürecinin Etkinliği	8	- Eğlenceli öğrenme	3
		- Daha etkili öğrenme	5
Yaratıcı ve Eleştirel Düşünme	6	- Yaratıcı düşünme	4
		- Hayal gücünün gelişimi	2
Farkındalık ve Derinleşme	7	- Müze farkındalığı	4
		- Görmek ve bakmak arasındaki fark	3
Müzelerle Bağ Kurma	5	- Eserlerin tarihsel bağlamı	3
		- Müzeye ilgiyi artırma	2

Katılımcılar, yaratıcı drama yönteminin öğrenme sürecinde bilgilerin kalıcılığını artırdığını ifade etmişlerdir. Örneğin K1, yaratıcı drama yöntemiyle kazandığı deneyimleri şu şekilde ifade etmiştir: “*Müze çeşitliliğini fark ettim. Koleksiyonculuk, müze kurmak... Tarihsel süreçte Türkiye’de ve dünyada bu konuda katkısı olanları, günümüzde değişen müzecilik algısını gördüm. Bilgiler çok daha kalıcı oldu*”. K2 ise “*bu yöntemle öğrendiğim bilgiler kalıcı oldu. Bilmediğim konularda kendimi geliştirdim. Müzecilik üzerine daha detaylı bilgi sahibi olmamı sağladı. Müzelerle olan ilgim arttı*” demiştir. Bu doğrultuda, yaratıcı drama katılımcıların bilgileri içselleştirerek daha derin oluşumlar kazandıkları bir süreç sunmuştur. K4’ün ifadeleri, yaratıcı dramanın bilgiyi görselleştirme ve dönemsel bağlamda anlamlandırma sürecine yaptığı katkıyı vurgulamaktadır: “*Dönemsel canlandırmalar, müzecilik konularını kafamda görsel bir hale getirdi ve bilgilerin çok daha kalıcı olmasını sağladı. Özellikle tarihsel bağlamda bir müzenin nasıl değerlendirileceğini anlamama çok yardımcı oldu*.” Bu ifadeler, yaratıcı drama sürecinin katılımcıların bilgiye dair zihinsel imgeler oluşturmalarını kolaylaştırdığını göstermektedir.

Yaratıcı dramanın, öğrenme sürecini daha eğlenceli ve etkili hale getirdiği görülmüştür. K3, yaratıcı dramanın eğlenceli ve etkili bir öğrenme süreci sunduğunu belirterek, “*geçmiş dönemden bugüne gelen süreçlerin bilinçaltında net bir şekilde canlandırıldığını ve bu durumun öğrenme sürecini hem eğlenceli hem de unutulmaz hale getirdiğini*” ifade etmiştir. K11 de bu yöntemin “*daha eğlenceli bir öğrenme süreci sağladığını, katılımcıları motive ettiğini ve grup içindeki herkesin sürece aktif katılım gösterdiğini*” belirtmiştir. Bu bağlamda, yaratıcı dramanın katılımcıların öğrenmeye yönelik motivasyonlarını artırdığı ve süreci ilgi çekici hale getirdiği sonucuna varılabilmektedir. Diğer taraftan yaratıcı drama oturumlarının,

katılımcıların yaratıcı düşünce ve hayal gücünü geliştirdiği de saptanmıştır. K3, bu yöntemin “konuları daha net anlamalarına ve hayal gücünün gelişmesine olanak sağladığını, çünkü sadece bilgi almak yerine bu bilgileri kendi hayal gücüyle yeniden yapılandırması gerektiğini” ifade ederken, K13 ise yaratıcı dramanın “kişiyi yaratıcı düşünmeye teşvik ettiğini ve bu sayede konuya çok daha farklı bir açıdan bakma yeteneğini kazandırdığını” belirtmiştir. Özellikle drama sürecinde kullanılan resim yapma ve yazı yazma etkinliklerinin, katılımcıların hayal güçlerini harekete geçirdiği ve onları daha üretken bireyler haline getirdiği görülmektedir.

Katılımcılar, yaratıcı drama oturumlarının müzelerle ilgili farkındalıklarını artırdığını ve konuları daha derinlemesine ele almalarına olanak sağladığını belirtmişlerdir. K4, yaratıcı drama sayesinde “görmek ve bakmak arasındaki farkı anlamının mümkün olduğunu ve bu farkı anladıktan sonra bir müzede sergilenen eserleri çok daha farklı bir gözle değerlendirdiğini” ifade ederken, K6 ise bu yöntemin “eserlerin tarihsel bağlamını daha iyi anlamasına ve o dönemin şartlarını daha gerçekçi bir şekilde zihninde canlandırmasına yardımcı olduğunu” dile getirmiştir. Bu tür yorumlar, yaratıcı dramanın katılımcılar için bir düşünme ve farkındalık geliştirme aracı olduğunu göstermektedir. Katılımcılar ayrıca, yaratıcı drama sayesinde müzelerle daha güçlü bir bağ kurduklarını da belirtmişlerdir. K5, bu yöntemin “müze ve müzede bulunan eserlerle bütünleşmesini sağladığını, çünkü drama etkinlikleri sırasında bir eseri sadece görmekle kalmayıp o eseri adeta kendi hikayesinde canlandırdığını ve dolayısıyla hissettiğini” ifade ederken, K8, yaratıcı dramanın “müze ziyaretlerini daha anlamlı hale getirdiğini ve müzelere olan bakış açısını değiştirdiğini” vurgulamıştır. Ayrıca, katılımcılar yaratıcı drama uygulamalarının müzelere olan ilgilerini artırdığını da belirtmişlerdir. Örneğin, K2, bu yöntemin kendisine “müzelerin nasıl doğru bir şekilde gezileceğini öğrettiğini ve müzelere olan ilgisini artırdığını, çünkü artık bir müzeyi gezmenin yalnızca o müze hakkında bilgi edinmek değil, aynı zamanda deneyim yaşamak anlamına geldiği” şeklinde ifade etmiştir.

Katılımcılardan alınan yanıtlar, yaratıcı drama yönteminin müzecilik eğitiminde, katılımcıların düşünme, farkındalık ve yaratıcı ifade becerilerini geliştirmesi açısından önemli katkılar sağladığını göstermektedir.

2.3. Katılımcıların Müzecilik Algısı ve Tutumlarına Yönelik Bulgular

Araştırma kapsamında katılımcılara sorulan üçüncü görüşme sorusu ise, “Yaratıcı drama yöntemi, müzecilik ile ilgili bakış açınızı ve tutumlarınızı nasıl etkiledi?” şeklinde olmuştur. Alınan cevaplar doğrultusunda, yaratıcı drama yönteminin katılımcıların müze algısını ve deneyimlerini dönüştürdüğü görülmüştür. Yanıtlar dört ana temada toplanmıştır: müze algısında değişim, müze ziyaretlerinde artış, öğrenme ve farkındalık artışı, eğitim ve yöntemle bağdaştırma.

Tablo 6: Katılımcıların müzecilik algısı ve tutumlarına yönelik bulgular.

Tema	Frekans	Kod	Frekans
Müze Algısında Değişim	10	- Müze türlerini sorgulama	3
		- Duygusal bağ kurma	4
		- Detaylı inceleme yapma	3
		- Bakış açısının değişmesi	4
Müze Ziyaretlerinde Artış	6	- Daha fazla müze gezme kararı alma	4
		- Müze gezmekten daha fazla keyif alma	2
Öğrenme ve Farkındalık Artışı	9	- Bakmak ve görmek arasındaki fark	3
		- Eserlerin gerçekliğini kavrama	1
		- Tarih ve arkeolojiye artan ilgi	2

		- Hayata dair genel farkındalık	1
		- Müzelerin öğretici yanını fark etme	2
Eğitim ve Yöntemle Bağdaştırma	6	- Yaratıcı drama yöntemiyle öğrenme sürecinde katkı	4
		- Tarihsel perspektifte düşünme	1
		- Drama yöntemi ile öğrenmenin kalıcılığı	1

Katılımcıların büyük çoğunluğu yaratıcı drama yöntemi sayesinde müzeleri daha derinlemesine anlamaya başladıklarını belirtmiştir. K3 bu konuda şu ifadeleri kullanmıştır: *“Daha önce müze gezerken yalnızca vitrinlere bakıyordum. Ancak bu eğitimle müzelerin türlerini sorgulamaya başladım. Geleneksel mi modern mi? Kurucusu kim, sergiler neyi temsil ediyor? Artık her bir detaya daha fazla dikkat ediyorum ve bu benim için çok heyecan verici”* K4 ise müzelere duygusal bir bağ geliştirdiğini ifade ederek şunları söylemiştir: *“Eskiden müze gezmek sadece bir aktiviteydi ama şimdi o mekanlarla duygusal bağ kurduğumu hissediyorum. Bu yıl, İstanbul’da daha önce hiç gezmediğim kadar çok müze gezdim ve bu süreç bakış açımı olumlu yönde geliştirdi”*. Katılımcıların bu ifadeleri, yaratıcı drama yönteminin bireylerin müzeleri çok yönlü öğrenme ve deneyimleme alanları olarak görmelerini sağladığını ortaya koymaktadır. Katılımcıların önemli bir kısmı da, yaratıcı drama eğitimi sonrası müze ziyaretlerini artırdıklarını belirtmiştir. K2’nin şu sözleri bu durumu açıklamaktadır: *“Eğitim süreci boyunca müzelerin benim hayatımda aslında ne kadar yer alması gerektiğini fark ettim. Eskiden hiç düşünmediğim bir şekilde, daha fazla müze gezmek için zaman yaratıyorum. Hatta artık odaklanarak eserleri daha detaylı incelemeye çalışıyorum”*. K7 ise müze ziyaretlerinin sadece sayısal olarak değil, niteliksel olarak da değiştiğine işaret etmiştir: *“Bugüne kadar müzelerde ne kadar yüzeysel bir şekilde gezdiğimi fark ettim. Artık müzeler sadece eserlerin sergilendiği yerler değil; tarih, kültür ve hayatın bir yansıması olarak hayatıma derinlik katıyor”*. Görüşmeler sonucunda ulaşılan bu bulgular, yaratıcı drama yönteminin müze gezilerini bireylerin yaşamlarına daha fazla dahil ettiğini göstermektedir.

Yaratıcı drama yönteminin, katılımcıların öğrenme süreçlerine ve farkındalıklarına katkıda bulunduğu görülmüştür. K6’nın ifadeleri bu süreci şöyle özetlemektedir: *“Bakmak ve görmek arasındaki farkı artık çok daha net anlıyorum. Eskiden sadece bakıyordum, şimdi görmek için detaylara dikkat ediyorum. Tarihi anlamak için daha fazla okumam ve araştırmam gerektiğini fark ettim”*. K9 ise müze ziyaretlerinin psikolojik ve duygusal boyutuna değinmiştir: *“Sergilenen eserlerin tarihini öğrenmek beni çok etkiliyor. Artık sadece bir sanat eserine bakmıyorum; onun hikayesini, yapıldığı dönemin şartlarını anlamaya çalışıyorum. Bu da müze gezmeyi çok daha anlamlı bir deneyim haline getiriyor”*. Katılımcıların ifadeleri, yaratıcı drama yönteminin bireylerin müzelere yönelik algısını, duygusal ve entelektüel düzeyde geliştirdiğini göstermektedir. Katılımcılar son olarak, yaratıcı drama yönteminin eğitim süreçlerindeki etkisini sıklıkla vurgulamıştır. K11 bu konuda şu ifadeleri kullanmıştır: *“Yaratıcı drama yöntemiyle öğrenmek, sadece bilgiyi almak değil, onu deneyimlemek anlamına geliyor. Bu yöntemle müzeleri gezmek, her eseri adeta yeniden keşfetmek gibi”*. K15 ise tarihsel düşünme becerisinin gelişimine değinerek şunları söylemiştir: *“Müze gezmek artık benim için sadece bir aktivite değil, bir zaman yolculuğu gibi. Sergilenen eserler üzerinden tarihteki olayları ve insanları düşünmek, anlamak çok etkileyici bir deneyim oldu.”* Bu ifadeler, yaratıcı drama yönteminin öğrenmenin kalıcılığını artırdığını ve katılımcılara farklı bakış açıları kazandırdığını göstermektedir.

2.4. Eğitim Sürecindeki En Etkileyici Anlar ve Etkinliklere Yönelik Bulgular

Araştırma kapsamında katılımcılara sorulan dördüncü görüşme sorusu, “Eğitim sırasında yaşadığınız en etkileyici an veya etkinlik neydi? Bunu nasıl tanımlarsınız?” şeklinde yöneltilmiştir. Katılımcılar, yaratıcı drama yönteminin çeşitli aşamalarında deneyimledikleri etkileyici an ve etkinlikleri ayrıntılı bir şekilde tanımlamışlardır. Katılımcıların yanıtları, yaratıcı drama yönteminin müzecilik eğitimindeki çok boyutlu etkisini anlamamıza olanak tanımaktadır. Yanıtlar, üç ana tema altında ele alınmıştır: duyuşsal algı ve deneyim, müzecilik bilgisi ve anlayışı, canlandırma ve drama teknikleri. Bu temaların altında oluşan kodlar, katılımcıların öğrenme ve duyuşsal farkındalık süreçlerini açıklamaktadır. Ortaya çıkan tema, kodlar ve frekanslar Tablo 7’de sunulmuştur:

Tablo 7: Eğitim sürecindeki en etkileyici anlar ve etkinliklere yönelik bulgular.

Tema	Frekans	Kod	Frekans
Duyuşsal Algı ve Deneyim	6	- Görme ve dokunma duyuşuyla algılama	2
		- Objeleri hissetme ve yaratma	2
		- Eksikliklerle bütün oluşturma	1
		- Empati ve duyuş yoğunluğu	1
Müzecilik Bilgisi ve Anlayışı	5	- Müzeciliğin temelini anlama	1
		- Müze türlerini öğrenme ve sınıflama	3
		- Tarihsel derinlik ve hikayeler	1
Canlandırma ve Drama Teknikleri	8	- Rol oynayarak öğrenme	4
		- Bilinç koridoru ve dedikodu halkası	2
		- Aynalama ve empati	2

Katılımcıların yanıtları, yaratıcı drama yönteminin müze eğitimindeki etkilerini çarpıcı bir biçimde ortaya koymaktadır. Özellikle duyuşsal algı ve deneyim teması altında vurgulanan unsurlar, katılımcıların öğrenme sürecinde görme, dokunma gibi duyuşlarını aktif bir şekilde kullanarak müze kavramlarını daha derin bir şekilde anlamalarını sağlamıştır. Örneğin, K1’in “Görmenin ve bakmanın, hissetmenin önemini düşündüm” ifadesi, bireyin duyuşsal deneyim yoluyla bakış açısında bir dönüşüm yaşadığını göstermektedir. Aynı şekilde, K4, bir duyunun eksikliği durumunda diğer duyuşların devreye girdiği etkileyici bir deneyim yaşadığını belirtmiştir: “Eksikliklerle bütün oluşturmak, bu deneyim çok etkileyiciydi.” Bu durum, yaratıcı dramının çok boyutlu algısal öğrenmeye olanak tanıdığını göstermektedir.

Müzecilik bilgisi ve anlayışı teması ise katılımcıların müzelerle ilgili teorik bilgileri, yaratıcı drama etkinlikleriyle içselleştirdiğini ortaya koymaktadır. K3, “Topla-koru-sergile oyunu” sayesinde müzeciliğin temel ilkelerini kavradığını ifade etmiş ve bu bilgiyi gelecekte nasıl kullanacağını açık bir şekilde belirtmiştir: “Topla-koru-sergile oyunu oynamıştık, o oyun bana müzeciliğin temeli konusunda net bilgiler vermişti. Bundan sonra her zaman müzeciliğe bu bakış açısı ile bakacağım. En etkili an ve slogan olarak bunu hatırlayacağım”. Benzer şekilde, K8, “Müze türleri atölyesinde ısınma etkinliği bölümünde yattı-kalktı oyununda birçok müze türünü öğrendim. Müzecilik ve sergileme atölyesinde ise canlandırma bölümünde yaptığımız çalışmada birçok saraylı kraliçe rollerine büründüm. Oradaki yaşam şekillerini öğrenmemi sağladı” demiş ve K9’un da “Herhangi bir şeyin ismini hatırlamakta zorluk çekebildiğim için ‘ben ... müzesine gittim, ... müzesine gitmedim’ diyerek top atarak oynadığımız bir oyun hatırlıyorum. O oyunda gitmediğim ya da daha önce duymadığım müzelerin isimlerini öğrendiğim ve aklımda kaldığı için çok etkilenmişim” diyerek müze

türlerini öğrenmek için oynanan oyunlar aracılığıyla yeni kavramları daha kalıcı bir şekilde öğrendiklerini belirtmesi, drama yöntemiyle bilginin oyunlaştırılarak aktarılmasının etkili bir öğrenme yöntemi olduğunu desteklemektedir.

Canlandırma ve drama teknikleri teması altında yer alan ifadeler de, yaratıcı drama etkinliklerinin katılımcılar üzerindeki etkisini gözler önüne sermektedir. Katılımcılar, farklı rollere bürünerek empati geliştirme, olayları farklı perspektiflerden değerlendirme ve yaratıcı bir şekilde öğrenme süreçlerinden bahsetmiştir. Örneğin, K13, “*Sanat heykellerini aynalama yöntemi ile canlandırmak eserler hakkında empati duygumu geliştirdi ve öğrenmeme yardımcı oldu*” ifadesiyle yaratıcı drama yönteminin duygusal ve sosyal farkındalık kazandırmadaki önemini vurgulamaktadır. Aynı katılımcı, ressamın eserlerini hissetmek için sırtına çizilerek anlatılan bir çalışmayı şu sözlerle anlatmıştır: “*Beni oldukça etkilemişti. Hislerimi kâğıda çizdim. Dokunsal öğrenme başka bir şey*”. Benzer şekilde, K15’in işkence müzesiyle ilgili dramatik bir role bürünmesi ve bu süreçte kendi değerlerini sorgulaması, yaratıcı dramada ele alınan temaların katılımcıların düşünsel yapısını nasıl etkileyebileceğini göstermektedir: “*İşkence müzesi ile ilgili bir oturumda işkence yapan kişi rolünü oynamak ve bu durumu normalleştirme çabam benim için etkileyiciydi. Şiddet konusundaki karşıt tutumumun dışında biri olup bunu mantığa oturtmam farklı bir bakış açısı geliştirmemi sağladı. Bir olayın birçok sebebi olabileceğini fark ettim ve yepyeni bir müze çeşidini de o gün öğrenmiş oldum*”. K11 ise, drama süreçlerinde kullanılan drama ve tiyatro tekniklerinin konunun öğrenilmesine olan etkisini şu şekilde vurgulamıştır: “*Dedikodu halkası, bilinç koridoru, rol oynama gibi teknikler, canlandırılan durum hakkında oluşum sürecini başlatması açısından çok iyiydi*”.

Katılımcılardan alınan yanıtlar, yaratıcı drama yönteminin müzecilik eğitiminde estetik, bilişsel ve duygusal farkındalık yarattığını güçlü bir şekilde ortaya koymaktadır. Özellikle duygusal algılar ve dramatik canlandırmalar yoluyla katılımcılar, müzecilikle ilgili teorik kavramları derinlemesine öğrenmiş, aynı zamanda eserler ve tarihsel olaylarla duygusal bağlar kurmuştur. Yaratıcı drama yöntemi, katılımcılarda empati, eleştirel düşünme ve çok yönlü öğrenme süreçlerini harekete geçirmiştir.

2.5. Yaratıcı Drama Yöntemiyle İlgili Katılımcı Önerilerine Yönelik Bulgular

Araştırma kapsamında katılımcılara sorulan beşinci ve son görüşme sorusu, “*Bu eğitim yöntemiyle ilgili önerileriniz ve eklemek istediğiniz başka düşünceler var mı?*” şeklinde yöneltilmiştir. Katılımcıların yanıtlarından, yaratıcı drama yönteminin müzecilik ve genel eğitim uygulamaları açısından geniş bir potansiyel taşıdığı görülmektedir. Bu potansiyel, yaygınlaştırma, eğitim içeriklerinin geliştirilmesi, yöntemin avantajları ve uygulama sürekliliği olmak üzere dört ana tema altında değerlendirilmiştir.

Tablo 8: Yaratıcı drama yöntemiyle ilgili katılımcı önerilerine yönelik bulgular.

Tema	Frekans	Kod	Frekans
Yaratıcı Dramanın Yaygınlaştırılması	10	- Okullarda zorunlu ders olarak uygulanmalı	6
		- Yaygın eğitime ve farklı yaş gruplarına entegre edilmeli	4
		- Müzelerde kullanılmalı	5
Eğitim İçeriklerinin Geliştirilmesi	8	- Drama yöntemi ile tarih/sanat tarihi dersleri işlenmeli	4
		- Müze etkinlikleri artırılmalı	4
Drama Yönteminin Avantajları	7	- Empati ve özgüven geliştirme	3
		- Yaratıcılığı artırma	2

		- Kalıcı öğrenme sağlama	2
Uygulama Sürekliliği ve Erişim	6	- Daha fazla zaman ayrılmalı	3
		- Ücretsiz kurslar teşvik edilmeli	3

Katılımcılar, yaratıcı drama yönteminin, tüm eğitim sistemine dahil edilmesi gerektiğini vurgulamışlardır. K1'in önerisi şu şekildedir: "*Millî Eğitim Bakanlığı müfredatına yaratıcı drama dersi mutlaka eklenmeli*". Benzer şekilde K15, yaratıcı drama dersinin zorunlu hale getirilmesi gerektiğini ifade etmiştir: "*Yaratıcı drama dersi özellikle ilköğretim kademesinde zorunlu dersler listesinde yer almalı*". K12 ise bu yöntemin etkilerini şu şekilde özetlemiştir: "*Özgüveni artırdığını, empati yeteneğini geliştirdiğini, yaratıcılıkları artırdığını bizzat deneyimledim. İlkokuldan itibaren uygulanmalı*". Ayrıca müzelerde yaratıcı drama yönteminin daha aktif kullanılması gerektiği sıkça dile getirilmiştir. K2, bu konuda şu öneriyi sunmuştur: "*Müzelerde belirli günlerde atölyeler oluşturulabilir. Bir drama lideri eşliğinde müzeler drama yöntemi ile gezilebilir*". K15 ise müzelerin tanıtımı için yaratıcı drama oturumlarının etkili olacağını şu sözlerle açıklamıştır: "*Bakanlık ve müzeleri bünyesinde barındıran tüm kurumlar yaratıcı drama oturumları düzenlemeli, böylece müzelerin tanıtımı ve insanlara ulaşma konusunda önemli bir adım atabileceğini düşünüyorum*".

Yaratıcı drama yönteminin tarih, sanat tarihi ve müzecilik gibi derslerde kullanılmasının öğrenmeyi daha keyifli ve etkili hale getireceği katılımcılar tarafından belirtilmiştir. K6, yaratıcı drama ile işlenen tarih derslerinin daha etkili olacağını şu şekilde ifade etmiştir: "*Anaokulları dahil MEB müfredatında tarih ya da yeni bir sanat tarihi dersi yaratıcı drama ile verilmeli*". K9 ise bu yöntemin öğrenciler için daha ilgi çekici bir öğrenme ortamı yaratacağını söylemiştir: "*Pasif bir dinleme yönteminden ziyade aktif bir şekilde öğrenmek daha ilgi çekici olacaktır*". K3, yaratıcı drama yöntemi ile hem Türkiye'deki hem de dünya çapındaki müzelerin kültürel anlamda daha etkili olabileceğini şu sözlerle ifade etmiştir: "*Bu yöntemle anlatılması ve örneklendirilmesi kültürel anlamda çok daha efektif olur*".

Yaratıcı drama yönteminin, öğrenme sürecinde sağladığı bireysel gelişim avantajları katılımcıların ifadelerinde sıkça vurgulanmıştır. K12, bu yöntemin bireysel gelişime olan katkılarını şu şekilde ifade etmiştir: "*Empati yeteneğini geliştirdiğini, yaratıcılıkları artırdığını bizzat deneyimledim*". K5, bu yöntemin toplumsal farkındalığı artırabileceğine dikkat çekmiştir: "*İnsan ve toplum ruh sağlığı için bu farkındalık ve empati çok önemli*". K9, yaratıcı dramanın öğrenmeyi daha kalıcı hale getirdiğini şu sözlerle açıklamıştır: "*Öğrencilerin öğrenmesinin kalıcı olmasını sağlayabilir*". Diğer taraftan yaratıcı drama yönteminin daha fazla insana ulaşması ve uygulama sürekliliğinin sağlanması gerektiği de vurgulanmıştır. K10, eğitimlerin daha sık yapılmasını şu şekilde önermiştir: "*Keşke haftanın bir günü değil, en az iki gün olsa daha da güzel olurdu*". K13 ise, ekonomik erişim sorunlarına dikkat çekmiş ve şu öneride bulunmuştur: "*Özellikle ücretsiz kurs ve kurumlarda bunun gibi eğitimlerin sayısı artırılmalı*".

Katılımcıların yanıtları, yaratıcı drama yönteminin müzecilik eğitiminde olduğu kadar genel eğitim sistemi ve bireysel gelişim üzerindeki etkisini de açıkça ortaya koymaktadır. Özellikle yöntem, öğrenme süreçlerini daha ilgi çekici ve kalıcı hale getirme, empati ve yaratıcılığı geliştirme gibi önemli avantajlar sunmaktadır. Katılımcılar, bu yöntemin yaygınlaştırılması, farklı yaş gruplarına uygun hale getirilmesi ve eğitim sistemine daha entegre edilmesi gerektiğini vurgulamışlardır.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Araştırma, yaratıcı drama yöntemiyle yürütülen müzecilik eğitiminin katılımcı deneyimleri üzerindeki etkilerini nitel bir yaklaşımla incelemiştir. Bulgular, yaratıcı dramanın,

katılımcıların müzecilik konularına yönelik algılarını derinleştirdiğini, öğrenme süreçlerini zenginleştirdiğini ve katılımcılarla müzeler arasında duygusal bir bağ oluşmasına katkı sunduğunu ortaya koymuştur.

Katılımcıların yaratıcı dramayı tanımlarken “kendini ifade etme”, “özgürlük”, “eğlenceli ve etkili öğrenme”, “farkındalık” ve “grup etkileşimi” gibi temaları ön plana çıkarması, yöntemin bütüncül bir öğrenme süreci sunduğunu göstermektedir. Bu bulgu, yaratıcı dramanın bireyin bilişsel gelişimi kadar duyuşsal ve sosyal boyutlarını da kapsayan kapsayıcı bir pedagojik araç olduğunu göstermektedir.

Yaratıcı drama oturumlarının katılımcılar üzerinde en belirgin etkisi, öğrenmenin kalıcılığını ve anlamlılığını artırması olmuştur. Bu görüşü araştırmaya katılan bir katılımcının ifadesi şu şekilde desteklemektedir: “Müzecilik konusunu yaratıcı drama yöntemi ile öğrenmek bildiğim diğer tüm öğrenme yöntemlerinden daha farklı oldu. Sadece bir metni okumuyor, sadece bir bilgiyi dinlemiyoruz. Bunları etkinlikler, oyunlar ve canlandırmalarla uyguluyoruz. Böylece konuyu hem daha rahat ve hem de kalıcı öğreniyoruz.” Özellikle tarihsel içeriklerin görselleştirilmesi ve doğrudan deneyim yoluyla içselleştirilmesi, katılımcıların müzecilik kavramlarını yalnızca bilgi düzeyinde değil, yaşantısal olarak da anlamlandırmalarına olanak tanımıştır. Katılımcıların bu süreçte hayal gücü ve yaratıcı düşünme becerilerinin geliştiğini ifade etmeleri, yaratıcı dramayı yapılandırmacı öğrenme kuramlarıyla ilişkilendirmeyi mümkün kılmaktadır.

Araştırma verileri, yaratıcı drama yönteminin müzelerle kurulan ilişkiyi dönüştürücü bir düzeye taşıdığını da ortaya koymuştur. Katılımcılar, müzeleri artık yalnızca bilgi edinme alanları olarak değil, duygusal bağ kurulan, sorgulanan ve anlamlandırılan sosyal-kültürel mekânlar olarak tanımlamışlardır. Bu durum, katılımcıların müze ziyaretlerine ilişkin tutumlarında niteliksel bir dönüşüm yaşandığını ve yaratıcı drama aracılığıyla müzelerin kişisel deneyim dünyasında daha anlamlı bir yer edindiğini göstermektedir.

Ayrıca, katılımcıların “bakmak ve görmek arasındaki fark” gibi kavramsal çıkarımlarda bulunmaları, yaratıcı dramanın estetik algı ve düşünsel derinlik geliştirmede etkili olduğunu göstermektedir. Katılımcıların müzeleri sezgisel ve yorumlayıcı biçimde değerlendirmeleri, yöntemin eleştirel ve estetik düşünme becerilerini teşvik eden yapısını da doğrulamaktadır.

Bu durum, Onur (2012), Tran (2007), Tutkun ve Acer’in (2015) müze eğitimi bağlamında yürüttükleri araştırmalarla örtüşmektedir. Söz konusu çalışmalarda da yaratıcı drama uygulamaları ile katılımcıların eserler karşısında farklı bakış açıları geliştirdikleri, diğer bireylerin yorumlarından etkilenecek kendi estetik yaklaşımlarını dönüştürdükleri ve müzeleri daha anlamlı kıldıkları vurgulanmıştır.

McCaslin’e (2016) göre drama, öğrenme sürecinde bilgi oluşturmak, merak uyandırmak, sorunlara çözüm üretmek ve bireylerin tutumlarında değişiklik sağlamak amacıyla etkili bir yöntem olarak kullanılmaktadır. Bu hedefler ve bulgular çerçevesinde yaratıcı drama, müzecilik alanındaki öğretim uygulamalarında kullanılabilecek uygun bir yöntemdir. Katılımcılar, yaratıcı drama oturumları sayesinde bilgileri daha kalıcı şekilde öğrendiklerini, tarihsel bağlamı anlamlandırabildiklerini ve müze objeleriyle etkileşim kurabildiklerini ifade etmiştir. Bu bulgular, özellikle Karaosmanoğlu (2021) tarafından yürütülen ve müze deneyimlerinde yaratıcı dramanın yeni perspektifler kazandırma potansiyeline vurgu yapan çalışmayla örtüşmektedir. Karaosmanoğlu’nun araştırmasında da, yaratıcı drama uygulamaları sayesinde katılımcıların eserlerle bağ kurdukları ve öğrenme süreçlerinin duygusal derinlik kazandığı belirtilmiştir. Benzer şekilde, bu çalışmada da katılımcıların müze deneyimlerine kişisel anlamlar yükledikleri ve objeleri kendi yaşam hikâyeleriyle ilişkilendirdikleri gözlenmiştir.

Araştırmamızda elde edilen sonuçlar, Ulu ve Burgul Adıgüzel (2019) tarafından sosyal bilgiler öğretiminde yaratıcı drama kullanımına ilişkin elde edilen bulgularla da tutarlıdır. Söz konusu çalışmada, yaratıcı drama ile işlenen içeriklerin öğrencilerin derse olan ilgisini artırdığı ve kavramsal öğrenmeyi desteklediği belirtilmiştir. Bu bağlamda, müzecilik gibi tarihsel ve kültürel içerikli konuların da yaratıcı drama aracılığıyla öğrenilmesinin etkili olduğu görülmektedir.

Yaratıcı drama yöntemiyle öğrenmenin kalıcılığı ve katılımcı merkezli doğası, Boyacı (2019) tarafından ilkökul öğrencileriyle yapılan çalışmada da vurgulanmıştır. Boyacı'nın araştırmasında, müze ortamında gerçekleştirilen yaratıcı drama etkinliklerinin öğrencilerin sosyal bilgiler dersine yönelik motivasyonlarını artırdığı ve öğrenme sürecine aktif katılımlarını sağladığı ifade edilmiştir. Bu bulgular, mevcut araştırmadaki katılımcı ifadeleriyle doğrudan örtüşmektedir. Örneğin, katılımcılar yaratıcı dramayı “öğrenirken eğlendikleri ve bilgileri içselleştirdikleri bir ortam” olarak tanımlamıştır.

Ayrıca, araştırmanın sonuçları, Namdar ve Kaya (2019) tarafından gerçekleştirilen ve öğretmenlerin yaratıcı drama yöntemine yönelik tutum ve özyeterlik algılarını konu alan çalışmanın bulgularını da desteklemektedir. Namdar ve Kaya'nın çalışmasında, kısa süreli bir yaratıcı drama eğitiminin dahi öğretmenlerin yöntemle ilgili tutumlarını olumlu yönde etkilediği ortaya konmuştur. Bu çalışmada ise, daha uzun süreli (64 saatlik) bir atölye süreci sonucunda katılımcıların sadece tutum değil, aynı zamanda farkındalık, estetik algı, yaratıcı düşünme ve grup içi iş birliği gibi çok boyutlu kazanımlar elde ettikleri görülmüştür.

Özellikle grup içi doğaçlama, rol oynama ve dramatizasyon temelli uygulamalar yoluyla, katılımcıların yalnızca bireysel değil, kolektif öğrenme pratikleri geliştirdikleri anlaşılmaktadır. Katılımcılar, diğer bireylerin yorumlarını dinledikçe müze objelerine yönelik kendi algılarını yeniden yapılandırmış; “fikirlerini harmanlayarak” özgün bakış açıları geliştirdiklerini ifade etmişlerdir (Onur, 2012; Tutkun ve Acer, 2015). Bu bağlamda, yaratıcı drama sadece anlatılan değil, deneyimlenen bir pedagojik ortam yaratmış; bireyler arasında diyalog, etkileşim ve empatiyi güçlendirerek estetik ve eleştirel düşünmeyi desteklemiştir.

Bu bulgular ışığında, yaratıcı drama yönteminin yalnızca içerik aktarımı değil; aynı zamanda bireyin duygu, düşünce ve yaratıcılığını da sürece dâhil eden çok yönlü bir pedagojik araç olduğu sonucuna ulaşılmaktadır. Katılımcıların yaratıcı drama oturumlarında “görmek ve bakmak arasındaki farkı fark ettikleri”, “eserlerin tarihsel bağlamını canlandırmalarla kavradıkları” ve “müzeyi yalnızca gezilecek bir yer değil, yaşantı kurulabilecek bir mekân olarak algıladıkları” vurguları, bu yöntemin dönüştürücü etkisine işaret etmektedir.

Sonuç olarak, yaratıcı drama yöntemi, müzecilik eğitimi gibi kavramsal ve bağlamsal derinlik gerektiren disiplinlerde etkili bir öğrenme ortamı oluşturmaktadır. Araştırmada elde edilen bulgular, bu yöntemin yalnızca müzecilikle sınırlı kalmadan, tarih, sanat tarihi, sosyal bilgiler ve hatta dil eğitimi gibi birçok alanda uygulanabilirliğini desteklemektedir. Bu yönüyle, yaratıcı drama, eğitim sisteminde yerleşik geleneksel öğretim yaklaşımlarını tamamlayıcı ve dönüştürücü bir potansiyele sahiptir.

Araştırmanın bulgularından yola çıkarak aşağıdaki öneriler sunulabilir:

- Müzelerin eğitim birimleri, yaratıcı drama temelli etkinliklerle müze deneyimini zenginleştirecek atölyeler tasarlayabilir. Bu etkinlikler, özellikle katılımcıların müze kavramını bütünsel bir yaklaşımla ele almasına katkı sağlayacaktır.
- Yaratıcı drama yöntemiyle yapılandırılmış müzecilik programları, katılımcıların eserlerle bağ kurmalarını, müze içeriğini daha derinlikli şekilde anlamalarını ve müze ziyaretlerinden daha fazla verim almalarını sağlayacak biçimde yaygınlaştırılmalıdır.

- Katılımcı geri bildirimlerine dayanarak, yaratıcı drama tekniklerinin (donuk imge, doğaçlama, dramatik durumlar vb.) müzecilik eğitimi süreçlerine entegrasyonu, öğrenmenin kalıcılığını ve duygusal bağlantı kurma düzeyini artırmaktadır. Bu bağlamda, drama teknikleriyle zenginleştirilmiş içerikler daha fazla müzede uygulanabilir hale getirilmelidir.
- Müzecilik eğitimi programlarında, yaratıcı drama uygulamalarıyla desteklenen tematik atölye modelleri (örneğin “Müze Türleri”, “İstanbul Müzeleri”, “Çağdaş Müzecilik” gibi) eğitim içeriklerine eklenmelidir. Bu tür uygulamaların katılımcıların müze farkındalığını ve sanatsal algılarını geliştirdiği belirlenmiştir.
- Müzelerdeki öğrenme ortamları, duygusal ve yaratıcı öğrenmeyi destekleyici nitelikte yeniden yapılandırılmalıdır. Araştırmada elde edilen bulgular, yaratıcı drama yönteminin bu dönüşüme katkı sunduğunu göstermektedir.

Yaratıcı drama yönteminin eğitimde daha etkin bir şekilde kullanılmasını sağlayacak bu öneriler, bireylerin öğrenme süreçlerini ve müzelerle bağ kurma deneyimlerini daha anlamlı hale getirecektir. Müze eğitiminde yaratıcı dramanın yaygınlaşması, kültürel farkındalık ve yaratıcı düşünce becerilerinin gelişimine önemli katkılar sunacaktır.

Kaynakça

- Adıgüzel, Ö. (2018). *Eğitimde yaratıcı drama*. Yapı Kredi Yayınları.
- Ata, B. (2002). *Müzelerle ve tarihi mekânlarla tarih öğretimi: tarih öğretmenlerinin “müze eğitime” ilişkin görüşleri*. [Doktora tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Aykaç, M. ve Köğce, D. (2014). Sınıf öğretmenlerinin matematik derslerinde yaratıcı drama yöntemini kullanma durumlarının incelenmesi. *Tarih Okulu Dergisi*. 7(17). 907-938. <https://doi.org/10.14225/Joh445>
- Aykaç, N. Çelik, Ö., Yıldırım, K., Ulubey, Ö., Korkut, P., Şahin, B., Keskin, M. (2021). *İlkokulda drama uygulama örnekler*. (Ed. Necdet Aykaç). PEGEM Akademi.
- Boyacı, U. (2019). *Müze Yaratıcı Drama Etkinlikleri İle Sosyal Bilgiler Dersi Kazanımlarına İlişkin Öğrenci Görüşlerinin Değerlendirilmesi*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Ankara Üniversitesi.
- Burcaw, G. E. (1997). *Introduction to museum work*. 3rd ed. Walnut Creek, London, New Delhi: AltaMira Press.
- Buyurgan, S. (2019). *Müze eğitim öğrenme ortamı olarak müzeler*. Pegem Akademi Yayınları.
- Buyurgan, S. ve Mercin, L. (2005). *Görsel sanatlar eğitiminde müze eğitim uygulamaları*. V. Özsoy. (Ed). Görsel Sanatlar Eğitimi Derneği Yayınları.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, E. A., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2008). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Pegem Akademi.
- Cleaver, J. (1988). *Doing children's museum charlotte*. Vermont: Williamson Publishing.
- Creswell, J. W. (2013). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Creswell, J., W. (2007). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among fi ve approaches* (Second Edition). Sage: California.

- Çelik Bayramoğlu, A., ve Başbuğ, S. (2018). T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük dersinin yaratıcı drama yöntemi ile işlenmesine ilişkin öğrenci görüşleri. *Yaratıcı Drama Dergisi*. 13(1). 53-68.
- Çerkez, S. (2011). *Sosyal bilgiler dersinde müze eğitime dayalı öğretim uygulamalarının öğrencilerin akademik başarısına ve tutumlarına etkisi*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Kastamonu Üniversitesi.
- Demir, A. (2015). *Sosyal bilgiler öğretim programında müze eğitimiyle ilişkilendirilen kazanımların gerçekleştirilmesine yönelik sosyal bilgiler öğretmenlerinin yaklaşımları (Tokat İli Örneği)*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Gaziosmanpaşa Üniversitesi.
- Erbay, F. (2009). *Müze yönetimini kurumsallaştırma çabası (1984-2009)*. Mimarlık Vakfı Enstitüsü.
- Eroğul, C. (2018). *Müze tanıtım faaliyetlerine yönelik bir araştırma (İhlara vadisi ve Derinkuyu yeraltı şehri örneği)*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Sakarya Üniversitesi.
- Hooper-Greenhill, E. (1996). *Müze ve galeri eğitimi* (Evren, M.Ö. ve Kapçı, E.G., Çev.). Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- ICOM. (2022). *Museum definition*. Erişim adresi: <https://icom.museum/en/research/icom-documentation-center/> (Erişim tarihi: 22.12.2024).
- Jupp, V. (1996). "Documents and Critical Research", R. Sapsford ve V. Jupp (ed.), *Data Collection and Analysis*. London: Sage içinde 298-316.
- Karadeniz, C. ve Okvuran, A. (2018). Cumhuriyetin ilanından günümüze Türkiye’de müze eğitimi: Tarihsel gelişim ve gelecek tasarımları. *Milli Folklor*. 118. 101-113. Erişim adresi: <http://www.millifolklor.com/PdfViewer.aspx?> (Erişim tarihi: 09.12.2024).
- Karaosmanoğlu, G. (2021). Müze Deneyimine Yaratıcı Drama ile Farklı Birinin Gözünden Bakmak. *MSGSÜ Sosyal Bilimler*, 1(23), 307-324.
- McCaslin, N. (2016). *Yaratıcı drama: sınıfın içinde ve dışında*. (P.Ö. Şimşek, Çev.). Ankara: Nobel.
- Mercin, L. (2003). Kültür ve sanat değerlerinin yaşatılmasında müzelerin rolü. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(6), 106-114.
- Miles, M. B., ve Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded Sourcebook*. (2nd. ed). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Oğuz Namdar, A., ve Kaya, Ö. S. (2019). Öğretmenlerin Yaratıcı Drama Yöntemini Kullanmaya Yönelik Özyeterlik Algıları ve Tutumları. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 34(4), 901-914.

- Onur, B. (2012). *Çağdaş müze eğitim ve gelişim müze psikolojisine giriş* (1. Baskı). Ankara: İmge Yayınevi.
- Özkan, H.N. (2010). *Müzelerde pazarlama ve İstanbul müzelerinin interaktif pazarlama uygulamaları*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Özkasım, H. (2013). “Müze ve müzecilik”, içinde müzecilik ve sergileme, (Ed. Erol Altınsapan ve Nurdan Küçükhasaköylü). Anadolu Üniversitesi. s.2-21. Eskişehir.
- Patton, M.Q. (2002). *Qualitative research and evaluation methods* (3rd Ed.). London: Sage Publications, Inc.
- Peker, N. (2014). *Sosyal bilgiler dersinde sanal müze kullanımı ve sosyal bilgiler öğretmeni adaylarının sanal müze kullanımına yönelik tutumları*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Aksaray Üniversitesi.
- San, İ. (2021). *Yaratıcı drama ve müze: Sanatlar eğitimi*. Yeni İnsan.
- Sandell, R., ve Nightingale, Eithne. (2012). *Museums, equality and social justice*. Routledge: London and New York.
- Schwarzer, M. (2001). *Graduate training in museum studies: What students need to know?* AAM, Washington, D.C.
- Sezgin, M., ve Karaman, A. (2009). *Müze yönetimi ve pazarlaması*. Çizgi Kitapevi.
- Tavşancıl, E., ve Aslan, E. (2001). *Sözel, yazılı ve diğer materyaller için içerik analizi ve uygulama örnekleri*. Epsilon Yayınları.
- Tezcan A. K. ve Ödekan A. (2006). Müze eğitiminin tarihsel gelişimi. *İTÜ Dergisi*, 3(1), 47. Erişim adresi: http://www.itudergi.itu.edu.tr/index.php/itudergisi_b/article/view/1085 (Erişim tarihi: 16.12.2024).
- Tran, L., U. (2007). Teaching Science in Museums: The Pedagogy and Goals of Museum Educators. *Science Education*, 91(2), 278-297.
- Tutkun, C. ve Acer, D. (2015). Okul Öncesi Öğretmen Adaylarının Hizmet Öncesi Eğitiminde Müze ve Sanat Galerilerinin Kullanımı. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23 (2), 417-438.
- Ulu, M., ve Burgul Adıgüzel, F. (2019). Müzede Sosyal Bilgiler Öğretiminde Yaratıcı Dramanın Bir Yöntem Olarak Kullanımına İlişkin Uzman Görüşleri. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 14(2), 263-280.
- Woolland, B. (2010). *Teaching primary drama*. London: Pearson.
- Yıldırım, A., ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.

EK 1. Yaratıcı Drama ve Sanat Temalı Atölye Planı Örneği.**Tarih:** 10.10.2024.**Konu:** Drama ve Sanat.**Süre:** 8 Saat.**Mekân:** Enstitü İstanbul İSMEK Şişli İletişim ve Kişisel Gelişim Okulu.**Grup:** Uygulamalı Drama Atölyesi Katılımcıları, 20 katılımcı.**Yöntem:** Yaratıcı Drama.**Teknikler:** İstasyon, Yarım Kalmış Materyal, Dedikodu Halkası, Fotoğraf Karesiyle Doğaçlama.**Araç-Gereç:** Kâğıt, boya kalemleri, farklı dokudaki kâğıt ve kumaş parçaları, yapıştırıcı, pipetler, farklı şekillerde kesilmiş kâğıtlar, yoğurt kovası, şişe kapağı, boncuk, zarf.**Kazanımlar:** Katılımcılar;

- Drama ile sanat arasındaki ilişkiyi fark eder.
- Sanat unsurlarını fark eder.
- Bakmak ile görmek arasındaki farkı tartışır.
- Estetik bilinci kazanır.
- Sanat bağlamında karşılaştığı sorunlara özgün çözüm üretme becerisi kazanır.

SÜREÇ:**1. ISINMA ve HAZIRLIK****ETKİNLİK 1: “Bakmak ve Görmek”**

Katılımcılar A ve B olmak üzere iki gruba ayrılırlar. Daha önce görüp etkilendikleri bir sanat eserini düşünmeleri söylenerek katılımcılar mekânda serbest bir şekilde müzik eşliğinde dolaşırlar. Müzik durduğunda A'lara müzede sergilenen az önce düşündükleri sanat eseri oldukları söylenir ve o sanat eserine uygun poz vermeye çalışmaları istenir. B'ler ise o sanat eserini ziyarete gelen sanat severlerdir. Sanat eserlerini tek tek gezip önlerinde bulunan kağıtlara sanat eserleriyle alakalı düşünceleri yazmaları istenir. Tüm sanat eserleri gezildikten sonra A'lara ne olduğu ve önlerine ne yazıldığı karşılaştırılır. Oyun B'ler için tekrarlanır. İki grup da bittikten sonra herkes kendine bir eş seçer ve müzik eşliğinde düşündükleri sanat eseri ve kâğıda yazılanlar arasındaki farklılıkların tartışılması istenir.

ETKİNLİK 2: “Eski Minder”

Katılımcılar çember olurlar. Bir gönüllünün ortaya geçmesi istenir. Gönüllü gözünü kapatarak ortada beklerken katılımcılar el ele tutuşmuş bir şekilde “Eski minder yüzünü göster, göstermezsen bir poz ver. Güzellik mi, çirkinlik mi, havuz başında heykellik mi? Hangisi? (Son soru yüksek sesle)” şarkısını söyleyerek çemberi bozmadan dönerler. Şarkı bittiğinde gönüllü kişi gözlerini açmadan güzellik, çirkinlik ve heykellik seçeneklerinden birini seçer. Kısa bir süre bekledikten sonra gözlerini açarak tüm katılımcılara bakar. Seçtiği seçeneğe en uygun gözüken katılımcıdan bir tanesini seçer. Seçtiği kişi ortaya geçer ve o gözlerini kapatır. Katılımcılar aynı şarkıyı söyler ve etkinlik herkes ortaya geçene kadar devam eder.

ETKİNLİK 3: “Sanat Eserim” (İstasyon Tekniği)

Katılımcılar 4 gruba ayrılır. Her gruptan bir kişinin gönüllü olması istenir. O kişiler sanat eseri olacaklardır. Her istasyonda en fazla 3 dk kalınıp sonrasında yer değiştirilecektir.

1. Grup: *Çizgi İstasyonu (Resim)* - Kâğıt ve renkli boya kağıtları verilir. Gönüllünün sırtı-karnı gibi çalışmanın rahat olabileceği bir yerine kâğıt yapıştırılır ve sanat unsurlarından biri olan çizgilerden bir sanat eseri yapmaları istenir.

2. Grup: *Doku İstasyonu (Heykel)* - Farklı dokudaki kumaş ve kâğıt parçaları verilir. Gönüllünün eli, kolu veya bacağı gibi çalışmanın rahat olabileceği bir yeri seçilir ve bölge sanat unsurlarından biri olan farklı dokudaki materyallerle bir heykel oluşturmaları istenir.

3. Grup: *Ritim İstasyonu (Müzik)* - Çubuk, yoğurt kabı, kova, boncuk ip gibi ses çıkaran materyaller verilir. Gönüllünün eli, ayağı gibi rahat çalışılabileceği bir yeri seçilip o bölgeyi verilen malzemeler yardımıyla sanat unsurlarından biri olan ritim çalışması yapmaları istenir.

4. Grup: *Şekil İstasyonu (Mimari)* - Farklı renk ve geometrik şekildeki kâğıt parçaları ve pipetler verilir. Gönüllünün eli, ayağı gibi rahat çalışılabileceği bir yeri seçilir ve o bölge sanat unsurlarından biri olan farklı şekildeki malzemelerle bir mimari eser yapmaları istenir.

2. CANLANDIRMA

ETKİNLİK 4: “Yarım Kalan Hikâyeler” (Donuk İmge, Yarım Kalmış Materyal, Dedikodu Halkası)

Katılımcılar üç gruba ayrılır ve aşağıdaki dramatik durumlar dağıtılır.

1.Grup: *Gaudi - La Sagrada Familia Bitmeyen Bazilika'nın Öyküsü:* Uzun ve sancılı bir çalışmanın ürünü olan La Sagrada Familia projesi bugün 131. yılında olmasına rağmen inşaatın ancak yarısı tamamlanmış durumda. Bu uzun süreçte inşaat birçok kez kesintiye uğradı. 1926'da Gaudi'nin ölümünden sonra, fon bulunamaması ve iç savaş çıkması nedeniyle yavaşlamaya başlayan inşaat; II. Dünya Savaşı'nın da başlaması ile tamamen durduruldu. Bu süreçte Gaudi'nin orijinal çizimlerinin ve modellerinin büyük kısmının hasar görmesi üzerine projeye, geride kalan planların yorumlanması ile devam edildi.

2.Grup: *Ölü Canlar'ın Yarım Kalan Hikayesi:* Gogol bu eserle Rus realizmini başlattı. Roman büyük başarı kazandı. Birinci bölümde, baş kahraman Pavel İvanoviç Çiçikof üzerinden Dönem Rusyası'nın toplumsal hayatı eleştirilmektedir. Eserde Rusya'nın bir yanı, kötü yanı gösterilmektedir. İkinci ve üçüncü cildinde Gogol, Rus toplumunun iyi yanlarını ortaya koyacak, Rusya'yı temsil eden Çiçikof'u ahlaklı, iyi yürekli biri olarak göstermeye çalışacaktır. Ancak üzerinde çalıştığı bölümleri yaktı. İkinci bölüm Gogol'un evinde ele geçirilen bazı parçalardan ibarettir. Tüm bunlara rağmen, Ölü Canlar, Dünya edebiyatına damga vuran başarılı romanlardan biridir. Bu çalışmada, eğitim sistemi, bürokrasi, rüşvet, sınıf farkı, başlıklar halinde ele alınmış ve incelenmiştir.

3. Grup: *Mozart - Requiem Yarım Kalan Ağtın Hikâyesi:* 1791 yılında Wolfgang Amadeus Mozart, bir yabancından imzasız bir mektup alır. Mektupta Mozart'tan bu isteğin kimden geldiğini araştırmaması şartı ile bir Requiem (ölüler duası veya ölüm ilahisi, ağıt) bestelemesi istenmekte ve bunun karşılığında dolgun bir ücret teklif edilmektedir. Eşinin de desteği ile bu teklifi kabul eden Mozart, Requiem üzerinde çalışmaya başlamıştır ancak bu süreçte sağlık durumu iyice kötüleşmiş ve eseri tamamlayamayacak hale gelmiştir. Requiem üzerinde daha fazla çalışamayacağını ve eseri yarım bırakması gerekebileceğini anladığında, öğrencisi Franz Xaver Süssmayr'e eseri nasıl tamamlamayı tasarladığını açıklamış ve artık birlikte çalışmaya

başlamışlardır. Sonrasında ise 5 Aralık 1791 günü, gece saatlerinde sifiliz hastalığı nedeni ile hayata gözlerini yummuştur.

ETKİNLİK 5: “Fotoğraf Karesiyle Canlandırma”

Katılımcılar üç gruba ayrılır. Her gruba içinde resim bulunan zarflar çektilir ve seçtikleri resimlerle ilgili önce bilgi toplamaları ve ardından doğaçlama yapmaları istenir (Zarf içerisinde yer alan resimler; *Picasso, Ağlayan Kadın; Da Vinci, Mona Lisa ve Van Gogh, Yıldızlı Gece*’dir).

3. DEĞERLENDİRME ve TARTIŞMA



ETKİNLİK 6: “Ödül Töreni”

Katılımcılara ödül töreninde ödülüne kavuşmayı bekleyen sanatçılar oldukları söylenir. Lider ödülü katılımcılardan birine takdim edip onun yaratıcı drama ve sanat ilişkisi ile ilgili düşünceleri hakkında bir konuşma yapmasını ister. Her katılımcı düşüncelerini paylaşana kadar çalışma devam eder.

EK 2. Müzecilik ve Sergileme Temalı Atölye Planı Örneği.

Tarih: 24.10.2024.

Konu: Müzecilik ve Sergileme.

Süre: 8 Saat.

Mekân: Enstitü İstanbul İSMEK Şişli İletişim ve Kişisel Gelişim Okulu.

Grup: Uygulamalı Drama Atölyesi Katılımcıları, 20 katılımcı.

Yöntem: Yaratıcı Drama.

Teknikler: Doğaçlama, Bölünmüş Ekran, Manşet, Donuk İmge.

Araç-Gereç: A3 kâğıdı, A4 kâğıdı, kalem, renkli kalemler, bant, oyun hamuru.

Kazanımlar: Katılımcılar;

- Müzenin, müzeciliğin ve sergilemenin ne olduğu hakkında bilgi edinir.
- Müzenin işlevlerini ve müzecilikle ilişkili bazı kavramları tanımlayabilir.
- Antik çağdan günümüze kadar müzeleri ve gelişim sürecini anlayabilir.
- Türkiye’de müze oluşumlarıyla ilgili temel gelişmeleri açıklayabilir
- Türkiye’de ilk müze kurma girişimlerini ve ilk müzecileri tanımlayabilir.
- Müze ve sergileme alanındaki ilkleri öğrenir.

SÜREÇ:

1. ISINMA ve HAZIRLIK

ETKİNLİK 1: “Ritmi Yakala”

Katılımcılar ayakta çember oluşturacak şekilde sıralanır. Müzecilik ve sergileme ile ilgili kavramlardan bir tanesinin yazılı olduğu kağıtlar her bir katılımcıya verilir ve göğüslerine yapıştırılmaları istenir. Ritmi yakala oyununda sırasıyla iki elle bacaklara vurulur; iki el çırpma ve iki parmak şıklatma ile yapılır. Katılımcı, parmak şıklatmanın birincisinde kendi göğsünde yazan kavramı söyler; ikinci şıklatmada bir başkasının göğsünde yazan kavramı söyler. Kavramı söylenen oyuna devam eder. Katılımcıların oyunu seri oynaması gerekir. Takılan veya yanlış söyleyen ya da çıkmış birisinin kavramını söyleyen katılımcıdan kendi göğsünde yazan kavramı açıklaması istenir. Katılımcı kavramla ilgili bir şey söyleyemediği durumlarda kavramın arka yüzünde yazan açıklamasını okur. Oyun, tek kişi kalana kadar devam eder.

ETKİNLİK 2: “Ters Komutlar”

Katılımcılar ayakta el ele tutuşup çember oluşturacak şekilde sıralanır. Liderin söyleyeceği komutların tersini yapmaları ve el ele tutuşmayı bırakmamaları gerekmektedir. Lider ‘sağa zıplayın’ dediğinde sola zıplamaları, ‘sola zıplayın’ dediğinde sağa zıplamaları, ‘öne zıplayın’ dediğinde arkaya zıplamaları, ‘arkaya zıplayın’ dediğinde öne zıplamaları, ‘aşağı zıplayın’ dediğinde yukarı zıplamaları, ‘yukarı zıplayın’ dediğinde ise sabit kalmaları gerekir. Şaşıran kişi çemberin ortasına geçip yerde bulunan kutudan müzecilik ve sergileme ile ilgili bilgilerin yazılı olduğu kağıtlardan birini çeker, katılımcılara okur ve oyundan çıkar. Oyun liderin komutuyla 2 katılımcı kalana kadar aynı şekilde devam eder.

ETKİNLİK 3: “Kaçırılan Eserler”

Katılımcılar ayakta çember oluşturacak şekilde sıralanır. Lider tüm katılımcıların gözlerini kapamasını ister. Lider, Osman Hamdi Bey hakkında bilgi verir. Lider, dört kişinin sırtına vurup Osman Hamdi Bey olduklarını söyler. Osman Hamdi Bey olarak seçilmiş katılımcılar gözlerini açar. Sonra tekrar gözlerini kapamalarını ister ve bu sefer sırtına vurduğu dört kişi eser kaçakçılığı yapan hırsız olacaktır. Lider, sadece eser kaçakçılığı yapan kişilerin de gözlerini açmalarını ister. Böylece Osman Hamdi Bey’ler birbirlerini, eser kaçakçılığı yapanlar da birbirlerini tanımış olur. Lider diğer katılımcılara sergilenen bir eser olduklarını varsaymalarını belirtip müzede sergilenebilecek eserler hakkında bilgi içeren kağıtlardan verir. Bu bilgileri okuyan katılımcılardan o eser olmalarını ister. Osman Hamdi Bey olan katılımcılar ve hırsızlar kim olduklarını söylemeden bu nadide eserlerle konuşarak onları yanlarına gelmeye ikna eder. Osman Hamdi Bey tarafından ikna edilenler metaforik olarak ülkemizde sergilenecektir. Hırsıza gidenlerse yurtdışına kaçırılacaktır. Oyun katılımcıların yeniden gözlerini kapatması ile yeni Osman Hamdi Bey, eser kaçakçıları ve eserler olacak katılımcıların belirlenmesiyle devam eder.

ETKİNLİK 4: “Topla-Koru-Sergile”

Lider, konuyla ilgili ilklerin yazılı olduğu kâğıtları mekanın bir duvarına, cevaplarını diğer duvarına oyun başlamadan önce asar. Katılımcılar ayakta çember oluşturacak şekilde sıralanır. Her katılımcı önündeki kişinin omuzundan tutar. Lider müzeciliğin temelini oluşturan ‘Topla-Koru-Sergile’ komutlarıyla oyunun oynanması gerektiğini, her komutun bir hareket belirttiğini söyler. *Topla*, öne zıplamayı; *Koru*, arkaya zıplamayı ve *Sergile* de sağ tarafından arkaya dönmeyi belirtir. Lider aynı anda 3-4 ya da 5 komutu birden ve farklı sıralarda verebilir.

Katılımcılar liderin söylediği şekilde komutunu tekrarlayarak aynı anda komutların hareketini yapar. Şaşıran katılımcıdan ilklerin yazıldığı bir kâğıt alıp karşı duvardaki cevabıyla eşleştirmesi istenir. Etkinlik birkaç kişi kalana kadar devam eder.

2. CANLANDIRMA

ETKİNLİK 5: “Olmasaydı Ne Olurdu” (Bölünmüş Ekran)

Katılımcılar ayakta çember olur. 4 grup olurlar. Lider ilk önce 1. ve 2. grubun bağlantılı canlandırma yapmasını sonrasında 3. ve 4. grubun bağlantılı canlandırma yapmasını ister.

1.Grup, Rönesans Dönemi Medici ailesinin koleksiyon oluşturmaması ya da mesen (mesen kelimesi sanat ve bilim adamlarını koruyan kişi ya da aile için kullanılır) olmaması, güç ve para sahibi olan aile ve kurumların sanata destek olmak için koleksiyonlarını topluma açmamış olma durumunu;

2.Grup, Medici ailesi koleksiyon oluşturmadağı ve topluma sunmadığı için şimdiki zamanda dünyada müze diye bir kavramın olmaması halini;

3.Grup, 19.yy Ahmet Fethi Paşa’nın Aya İrini Kilisesi’nde koleksiyon oluşturmaması ve Osman Hamdi Bey’in müzecilik girişiminin hiç olmayışını, Osman Hamdi Bey zamanında Anadolu’daki kazıları takip etmek ve yurt dışına eser kaçırılmasını önlemek için 1884’te Âsâr-ı Atika Nizamnâmesi’nin çıkarılmasına karşı gelinişle kanunun çıkmamış olma durumunu;

4.Grup da 19.yüzyıldaki müzecilik girişimleri olmadığı için şimdiki zamanda Türkiye’de müzenin olmayışı ve eserlerimizin yurtdışında olması durumunu canlandıracaktır. Lider bağlantılı ekranlar arasında geçiş yapabilir ve grupların oyununu donuk imgeyle durdurmalarını isteyebilir.

ETKİNLİK 6: “Sergi Afişi” (Manşet)

Katılımcılar ayakta çember olur. Bir önceki etkinlikte grup olduğu katılımcılarla yine aynı grubu oluşturur. Lider, her gruba A3 kâğıt ve renkli kalemler verip etkinlik 6’da yapılan canlandırmaların afişini hazırlamaları ister. 4.grup 1.grubun, 1.grup 3.grubun, 3.grup 2.grubun ve 2.grup da 4.grubun canlandırdığı etkinliğe uygun afiş tasarlayacaktır. Afiş, oyunun özünü ortaya çıkaracak ve onu tanıttak görsel bir malzeme olacaktır.

3. DEĞERLENDİRME ve TARTIŞMA

ETKİNLİK 7: “Senin Müze Eserin”

Katılımcılar 4 gruba ayrılır. Her gruba büyük boy (A3) kâğıtlar ve renkli kalemler verilir. Lider, gruplardan hayalî bir müze atölyesi planlamalarını ister. Her grup, kendi hayal ettiği bu atölyeyi tanıtan, müzede sergilenecek şekilde tasarlanmış bir afiş hazırlar. Afişte şu unsurlar yer almalıdır: Atölyenin adı, hedef kitlesi (örneğin çocuklar, yetişkinler, öğrenciler vb.), Amaç ve içeriği, uygulama süresi ve yöntemleri, kullanılacak malzemeler veya sanat/tarih/kültür bağlantısı. Çalışma süresinin sonunda her gruptan bir temsilci, hazırladıkları afiş tüm katılımcılara sunar. Afişi sergileyerek, planladıkları atölyenin amacını, hedef kitlesini ve nasıl uygulanacağını açıklar.

ETKİNLİK 8: “Geleceğe Mektup”

Katılımcılar 4 gruba ayrılır. Her gruba bir kalem ve bir kağıt verilir. Önceki etkinlikte yapılan “Senin Müze Eserin” çalışmasında oluşturulan nesneler, bu kez her gruba birer tane olacak şekilde dağıtılır. Lider, gruplardan şu yönergelerle bir yazı çalışması yapmalarını ister: Her grup, kendilerine verilen nesneyi gibi düşünerek, 100 yıl sonraya hitaben bir mektup yazar. Bu mektupta nesne, kendi hikâyesini, neden önemli olduğunu ve geleceğe hangi mesajları iletmek istediğini anlatır. Yazım süresinin ardından her gruptan bir temsilci, hazırladıkları mektubu tüm katılımcılara yüksek sesle okur. Böylece, nesnelerin anlatımıyla hem geçmişe hem geleceğe dair yaratıcı bir bağ kurulmuş olur.

EK 3. Müze Türleri Temalı Atölye Planı.

Tarih: 07.11.2024.

Konu: Müze Türleri.

Süre: 8 Saat.

Mekân: Enstitü İstanbul İSMEK Şişli İletişim ve Kişisel Gelişim Okulu.

Grup: Uygulamalı Drama Atölyesi Katılımcıları, 20 katılımcı.

Yöntem: Yaratıcı Drama.

Teknikler: Bilgi Kartları, Doğaçlama, Dedikodu Halkası, İstasyon, Donuk İmge.

Araç-Gereç: Bilgi Kartları, Müze Fotoğrafları, A4 Kağıdı, Renkli Kalem.

Kazanımlar: Katılımcılar;

- Müze tanımını bilir.
- Müze türlerini bilir.
- Müze türlerinin özelliklerini bilir.
- Müze türlerinin nerede görüldüğünü bilir.
- Sergilenen eserlerden yola çıkarak müze türünü ayırt eder.

SÜREÇ:

1. ISINMA ve HAZIRLIK

ETKİNLİK 1: “Yattı Kalktı Oyuncak Müzesi”

Katılımcılar bir çember oluşturarak yere oturur. Her katılımcıya farklı bir müze türü ismi verilir (örneğin: Oyuncak Müzesi, Arkeoloji Müzesi, Denizcilik Müzesi, Modern Sanat Müzesi vb.). Oyunu başlatacak olan kişi, “Yattı kalktı [bir müze adı]” diyerek ortadaki kişiyi seçer. Örneğin:

“Yattı kalktı Oyuncak Müzesi!” Bu çağrılan kişi, aynı anda hem kafasını öne eğip kaldırarak yatıp kalkma hareketi yapmalı, hem de hemen ardından başka bir katılımcının müze adını söylemelidir. Örneğin: “Yattı kalktı Arkeoloji Müzesi!” Oyun, bu şekilde hızlı tempoda devam eder. Hatalı hareket yapan, şaşırıp ya da geciken katılımcı oyun dışı kalır ve kendi müze türü ile ilgili bilgi kartını okur.

ETKİNLİK 2: “Bilgi Kartları-Müze Türleri”

Katılımcıların her birine, farklı müze türlerinin tanım ya da örneklerini içeren bilgi kartları verilir. Her katılımcının elinde ya bir müze türünün tanımı ya da o tanıma ait bir örnek bulunur. Katılımcılar alanda serbestçe yürümeye başlar. Müziğin başlamasıyla birlikte dans etmeleri istenir. Müzik aniden durduğunda, katılımcılar en yakındaki kişiyle ikili eşleşir. Eşleşen katılımcılar sırayla ellerindeki bilgi kartlarını birbirlerine yüksek sesle okur. Müziğin tekrar başlamasıyla süreç yeniden başlar ve tüm katılımcılar farklı kişilerle eşleşip kartlarını paylaşana kadar devam eder. Tüm katılımcılar yeterince etkileşim kurduktan sonra çember şeklinde oturmaları istenir. Bu aşamada, lider rastgele bir katılımcıdan elindeki bilgi kartını yüksek sesle okumasını ister. Ancak karttaki müze türü ismi söylenmeden, sadece tanım ya da örnek bilgisi okunur. Diğer katılımcılar, tanımı dinleyerek bu bilginin hangi müze türüne ait olduğunu tahmin etmeye çalışır. Müze türü doğru tahmin edildiğinde, o türe ait örnek bilgiyi elinde bulunduran katılımcı da kartını okur. Tüm bilgi kartları okunana kadar etkinlik bu şekilde sürer.

ETKİNLİK 3: “İşte Benim Müzem”

Sınıfın orta kısmına, farklı müze türlerini temsil eden görseller yere, herkesin rahatça görebileceği şekilde yerleştirilir. Katılımcılar sırayla gelip kendilerine hitap eden bir görsel seçer ve alır. Ardından çember olunur. Her katılımcı, seçtiği görseli çemberde arkadaşlarına göstererek neden o görseli seçtiğini, kendisi için ne ifade ettiğini paylaşır. Bu sırada, görselin hangi müze türüne ait olabileceğini tahmin etmeye çalışır. Çember tamamlandıktan sonra, sınıfın duvarına asılmış olan müze türü isimlerinin önüne gidilir. Katılımcılar, ellerindeki görselin hangi müze türüne ait olduğunu düşündüklerine göre ilgili ismin önüne geçip beklerler. Ardından her katılımcıya, seçtiği müze türünün üzerinde yazılı olan numarayla, görselinin arkasında yazılı olan numaranın aynı olup olmadığı sorulur. Rakamlar eşleşiyorsa, katılımcı doğru müze türünü bulmuş demektir. Eğer rakamlar farklıysa, katılımcı diğer müze türü isimleri arasından doğru olanı bulmaya çalışır. Tüm görseller doğru müze türüyle eşleştirildiğinde etkinlik tamamlanır.

2. CANLANDIRMA

ETKİNLİK 4: “Doğaçlama – Dedikodu Halkası”

Katılımcılar, ellerindeki müze görsellerine göre üç gruba ayrılır. Her grup, belirlenen dramatik durumlara uygun bir canlandırma yapar. Her doğaçlamadan sonra diğer gruplar izledikleri çalışmaya, “dedikodu halkası” tekniği ile yanıt verir. Bu yöntemle hem yaratıcı canlandırma hem de gözlem ve yorumlama becerileri geliştirilir.

1.Grup: Beş öğretmen, öğrencileriyle bir müzeye gitmeyi planlamaktadır. Her öğretmen elindeki müze görselini savunur ve o müzeye gidilmesi gerektiğini öne sürer. Ancak yalnızca bir müzeye gidilecektir. Öğretmenler arasında ikna süreci yaşanır ve biri grubu kendi önerisine razı eder. Bu sahnelemenin ardından 2. Grup, veli rolüne girerek bir dedikodu halkası oluşturur ve öğretmenlerin bu kararı hakkında konuşur. Ardından 3. Grup, okul yönetimi rolünde sahneye gelir ve duydukları bu veli dedikoduları üzerine kendi yorumlarını, bakış açılarını ve yeni dedikoduları paylaşır.

2.Grup: Bir sahil kasabasında belediye başkanı, kaymakam, belediye meclis üyeleri ve kasabanın önde gelen isimleri kasabaya bir müze açılmasını tartışmaktadır. Her biri elindeki görseldeki müzenin açılmasının kasaba için en yararlı olacağını savunur. Tartışma sonunda bir fikir öne çıkar. Bu doğaçlamadan sonra 1. Grup, halk rolünde dedikodu halkası oluşturur ve kasabanın yöneticileri hakkında konuşur. Ardından 3. Grup, bakanlık yöneticileri rolüne girerek hem yönetici kararlarını hem de halk dedikodularını dikkate alarak kendi değerlendirme ve dedikodularını sahneye taşır.

3.Grup: İstanbul’da yaşayan zengin bir aile, kendi adlarına bir müze yaptırmak istemektedir. Ancak her aile üyesinin ilgi alanı farklıdır: baba bir endüstri müzesi, anne etnografya müzesi, teknolojiye meraklı kardeş bilim ve teknoloji müzesi, ressam kardeş sanat müzesi, en küçük çocuk ise oyuncak müzesi açılmasını istemektedir. Aile üyeleri kendi fikirlerini savunur ve diğerlerini ikna etmeye çalışır. Bu sahnelemeden sonra 2. Grup, evin veya şirketin çalışanları rolüne girerek bir dedikodu halkası oluşturur ve ailenin müze tartışması hakkında konuşur. Ardından 1. Grup, daha önce müze açmış zengin aileler rolünde sahneye gelir ve bu yeni müze projesi hakkında kendi çevrelerinde dönen dedikoduları canlandırır.

Etkinlik sonunda kısa bir yansıtma bölümü yapılır. Katılımcılara şu sorular yöneltilir: “Oynadığın rolde en çok ne dikkatini çekti?”, “Gerçek hayatta bu tartışmalardan hangisine katılmak isterdin?”, “Dedikodu halkasında yapılan yorumlardan seni en çok hangisi etkiledi?”

3. DEĞERLENDİRME ve TARTIŞMA

ETKİNLİK 5: “Müze Gezisi” (Donuk İmge)

Katılımcılar bir çember oluşturarak yere oturur. Ardından 1’den 4’e kadar sayı sayarak gruplara ayrılırlar; aynı sayıyı söyleyen katılımcılar bir grup oluşturur. Böylece dört farklı grup oluşturulmuş olur. Lider her gruba bir kâğıt ve kalem verir. Her grup, farklı bir müze türünden (Arkeoloji, Etnografya, Sanat ve Ekomüze) yapılan hayalî bir geziden yeni dönmüştür. Lider, her grubun bu hayalî müze gezisinde en çok etkilendikleri eseri belirleyip, bu eseri grup olarak bir çizimle ifade etmelerini ister. Grup üyeleri birlikte karar vererek bir eser seçer ve bu eseri kâğıda çizerler. Çalışmanın ikinci aşamasında gruplar, çizdikleri eseri bir *donuk imge* (freeze-frame) biçiminde sahneler. Her grup, söz konusu eserin sahnede canlandırmasını yaparken hareketsiz ve ifadesiz pozlar alır. Diğer gruplar, bu görsel imgeleri inceleyerek hangi tür müzeye ait olabileceğini ve eserin neyi temsil ettiğini tahmin etmeye çalışır.

ETKİNLİK 6: “Benim Müzem” (İstasyon)

Katılımcılar çember oluşturarak yere oturur ve 4 gruba ayrılırlar. Lider her gruba bir kâğıt ve kalem verir. Etkinlikte her grup, İstanbul’un önde gelen ve varlıklı ailelerinden biri olarak kurgulanır. Aile üyeleri, kendi soyadlarını taşıyan bir müze kurmak üzere bir araya gelir. Amaçları, Kültür ve Turizm Bakanlığı’na hitaben, açmak istedikleri müze türünü (örneğin sanat müzesi, bilim müzesi, etnografya müzesi vb.) ve bu müzenin İstanbul’a neden kazandırılması gerektiğini açıklayan resmi bir dilekçe yazmaktır. Dilekçe yazımı *istasyon tekniği* ile gerçekleştirilir. Her grup, yazılı metnin belirli bir bölümünü hazırlar (örneğin: giriş – talep edilen müze türü; gerekçelendirme – toplumsal katkı; açıklayıcı örnek – müzenin içeriği; sonuç – taleplerin özetlenmesi ve imza). Süre tamamlandığında dilekçeler bütüncül hâlde okunur ve gruplar birbirlerinin çalışmalarını değerlendirir.