

MÜZE EĞİTİMİNDE TASARIM ODAKLI YAKLAŞIM: DÜŞTEPE OYUN MÜZESİ ÇOCUK ATÖLYELERİ ÖRNEĞİ

Volkan CİHAN¹

Cite this article as:

Cihan, Volkan. (2026). Müze Eğitiminde Tasarım Odaklı Yaklaşım: Düştepe Oyun Müzesi Çocuk Atölyeleri Örneği. International University Museums Association Platform Journal of Cultural Heritage UNIMUSEUM, 9 (1) İstanbul, Türkiye, 8-17

ABSTRACT

Design-Oriented Approach in Museum Education: The Case of Düştepe Museum of Play Children's Workshops

The paradigm shift in 21st-century museology has transformed museums from object-oriented conservation spaces into experience-oriented cultural centers. This study aims to examine the educational function of the Düştepe Museum of Play in Ataşehir, Istanbul, through the design-oriented children's workshops held within the institution. The research employed a holistic single-case design, a qualitative research method; data were collected via the 2025 event calendar, workshop content documents, visual records, and interviews with museum management. The findings analyze how workshop practices develop not only psychomotor skills but also design thinking, creative problem-solving, and cultural awareness in children. Furthermore, it was determined that the free and accessible nature of the workshops, in line with the "social municipalism" principle adopted by the affiliated municipality, functions as a tool for "social inclusion" that balances socio-economic inequalities in Ataşehir. In conclusion, Düştepe Museum of Play presents a sustainable museum education model that transforms children into active producers, going beyond merely preserving the historical value of games and toys.

Keywords: Museum Education, Design Thinking, Children's Workshops, Düştepe Museum of Play, Social Inclusion.

Giriş

21. yüzyıl ile birlikte müzecilik anlayışı köklü bir değişim geçirmiş; müzeler sadece geçmişe ait nesnelerin korunduğu kutsal alanlar olmaktan çıkarak, toplumsal iletişimin ve yaşam boyu öğrenmenin merkezinde yer alan dinamik kültür merkezlerine dönüşmüştür (Desvallées & Mairesse, 2010, s. 57). Günümüzde çağdaş müzecilik, sadece sergileme ve koruma işlevleriyle değil, aynı zamanda ziyaretçisini sürecin içine katan, «nesne odaklı» yaklaşımdan «deneyim odaklı» yaklaşıma evrilen yaşayan birer kültür mekânı kimliğiyle öne çıkmaktadır (Simon, 2010, s. iii).

Bu bağlamda modern müzeler; envanterlerindeki koleksiyonları konuşmalar, atölye programları, interaktif turlar ve disiplinlerarası etkinliklerle destekleyerek ziyaretçi ağını canlı tutmakta ve bulundukları bölge ile organik bir bağ kurmaktadır (Anderson, 2004, s. 1). Bu dönüşümün en somut görüldüğü alanlardan biri olan oyun ve oyuncak müzeleri ise özel bir konuma sahiptir. Çocukluktan yetişkinliğe uzanan kolektif hafızayı barındıran bu mekânlar, oyuncağı sadece nostaljik bir seyirlik nesne olarak sunmanın ötesine geçmektedir. Yeni nesil oyun müzeleri, oyuncağın tasarım ve üretim kültürünü muhafaza ederken, etkileşimli yöntemlerle nesneyi insan hayatında yeniden işlevsel kılarak aktif bir koruma ve yaşatma misyonu üstlenmektedir.

İstanbul Ataşehir’de bulunan Düştepe Oyun Müzesi, bu çağdaş vizyonun Türkiye’deki önemli temsilcilerinden biri olarak ziyaretçilerine kapılarını açmaktadır. Müze, sadece bir sergileme alanı olarak kalmayıp, çocuklara yönelik hazırlanan öğrenme programlarıyla «müze-ziyaretçi» etkileşimini pedagojik bir zemine taşımaktadır. Müzenin etkinlik alanında gerçekleştirilen sanat ve tasarım odaklı atölyeler oyun ve oyuncak kültüründen alınan ilhamla çocukların hayal dünyalarını kendi hazırladıkları somut eserlere dönüştürmelerine olanak tanımaktadır. Bu süreçte çocuklar müzede sadece izleyici konumunda kalmayıp bilişsel, psikososyal ve psikomotor becerilerini destekleyen üretim süreçlerinin aktif birer parçası haline gelmektedir. Bu makalenin temel amacı; Düştepe Oyun Müzesi’nin 2025 yılı etkinlik takviminde yer alan atölye programlarını merkeze alarak, müzenin uyguladığı sanat ve tasarım odaklı eğitim modelini incelemektir. Çalışma kapsamında; malzeme çeşitliliği,

disiplinlerarası yaklaşım ve beceri gelişimi üzerinden atölyelerin içerikleri analiz edilecek; müze ortamının çocuklarda yaratıcı düşünme ve kültürel farkındalık oluşturmadaki rolü, somut veriler ve gözlemler ışığında ortaya konulacaktır.

Çalışma Alanı – Düştepe Oyun Müzesi

Araştırmanın örneklemini oluşturan Düştepe Oyun Müzesi, İstanbul’un Ataşehir ilçesinde, Barbaros Mahallesi (Batı Ataşehir) sınırları içerisinde konumlanmaktadır. 2015 yılında Yazar ve Şair Sunay Akın ile Ataşehir Belediyesi işbirliğiyle kapılarını ziyaretçilerine açmıştır. Müzenin envanteri 16’dan fazla ülkedeki koleksiyonerlerden toplanan kutu oyunları ve oyuncaklardan oluşmaktadır (Ataşehir Belediyesi, 2025). Türkiye’nin ilk ve tek oyun müzesi olma özelliğini taşıyan müze, kentsel dönüşümün ve yoğun yapılaşmanın ortasında çocuklara ve yetişkinlere nefes aldırان geniş bir yeşil alan olan Mimar Sinan Parkı içinde yer almaktadır. Bu konumuyla müze, ziyaretçisini şehrin betonarme dokusundan soyutlayarak, henüz kapıdan girmeden doğa ile iç içe bir deneyim alanına davet etmektedir.

Müzenin mimari yapısı, tek katlı iki adet ahşap görünümlü binadan oluşan bir yerleşke şeklinde kurgulanmıştır. Bu ahşap mimari doku ve bahçesindeki dekorasyonlar, Ataşehir’deki binalarının soğuk ve mesafeli duruşunun aksine sıcak, davetkâr ve “masalsı” bir atmosfer yaratmaktadır. Müzenin iç tasarımında yerler, duvarlar, tavanlar ve vitrin yüzeylerinde koyu mavi rengin baskın olması ise içeri girildiğinde ziyaretçi için bir masal evrenine geçiş yapmış hissi yaratmaktadır. “Düştepe” isimlendirmesi de bu mekânsal kurguyu destekler nitelikte; bireyin sadece çocukluğuna atıfla geçmiş izlediği değil, kendi düşlerini de inşa edebildiği bir mekânı simgelemektedir. Koleksiyon içeriği bakımından 150 yıllık bir tarihsel süreci kapsayan oyunları barındıran müze; çizgi romanlardan ahşap oyuncaklara, strateji oyunlarından tarihsel değeri olan nadide parçalara kadar kültürel miras sayılan geniş bir envantere sahiptir. Ancak Düştepe’yi geleneksel müzecilikten ayıran temel özellik, sahip olduğu bu zengin koleksiyonu sadece sergileme ile sınırlamasıdır. Müze yerleşkesi içerisinde sergi alanlarından bağımsız olarak kurgulanmış, çocukların ergonomisine uygun mobilyalar ve teknik

donanımıyla zenginleştirilmiş özel etkinlik/atölye alanı bulunmaktadır.

Kurumsal işleyiş bakımından Ataşehir Belediyesi Kültür, Sanat ve Sosyal İşler Müdürlüğü bünyesinde faaliyet gösteren müze, yönetsel politikasını “sosyal belediyecilik” ilkeleri üzerine inşa etmiştir (müdürlük adı araştırmanın yapıldığı dönemde Kültür ve Sosyal İşler Müdürlüğü olarak geçmektedir). Müze girişi ve atölyeler ücretsizdir. Ataşehir Belediyesi tarafından yayınlanan Ataşehir Araştırması Raporu (2021-2022) verileri incelendiğinde, ilçenin “yönetişim ve saydamlık” endeksinde 96,2 gibi çok yüksek bir skora sahip olmasına rağmen, “sosyal kapsama” endeksinde 25,5 gibi düşük bir skorla yer aldığı görülmektedir (Ada & Işıklar, 2021). Raporun da işaret ettiği bu sosyo-ekonomik uçurum, Düştepe Oyun Müzesi’nin atölye programlarını neden ücretsiz ve erişilebilir kıldığının en somut göstergesidir. Müze, bu politikasıyla ilçedeki “sosyal kapsama” açığını kapatmayı ve belediyenin kültüre ayrılan bütçesini tabana yaymayı hedefleyen stratejik bir merkez konumundadır.



Figür 1: Düştepe Oyun Müzesi’nin Dış Cepheden Görünümü (Yazarın Kişisel Arşivi, 2025)

Müzenin benimsediği eğitim modelinin niteliğini artıran bir diğer kritik unsur ise eğitmen kadrosunun yapılanmasıdır. Atölye programları sabit bir belediye veya müze personeli tarafından değil her biri kendi branşında (seramik, drama, resim, masal vb.) uzmanlaşmış profesyonel eğitim

menler tarafından yürütülmektedir. Belediyenin her farklı atölye disiplini için o alanın uzmanını dışarıdan davet etmesi çocukların nitelikli bilgiye ve doğru tekniklere bizzat kaynağından ulaşmasını sağlamaktadır.

Bu çalışmaya konu olan atölye programları müzenin işte bu fiziksel ve kavramsal altyapısı üzerinde şekillenmektedir. Müzenin park içinde yer almasının çocuklara yönelik doğa temalı (eco-Art, teraryum) atölyelere, ahşap yapısının ve sıcak atmosferinin ise sanat ve tasarım odaklı (heykel, resim, masal) çalışmalara doğal bir zemin hazırladığı gözlemlenmiştir.



Figür 2: Düştepe Oyun Müzesi’nin İç Görünümü (Yazarın Kişisel Arşivi, 2025)



Figür 3: Düştepe Oyun Müzesi’nin Atölye Binası İç Görünümü (Yazarın Kişisel Arşivi, 2025)

Kuramsal Çerçeve

Geleneksel müzecilik anlayışı, müzeleri nesnel-erin korunduğu ve sergilendiği durağan mekânlar olarak tanımlarken; 21. yüzyılın çağdaş müzecilik yaklaşımı, müzeleri aktif birer öğrenme ve deneyim merkezi olarak konumlandırmakta; Türkiye’de müzeciliğin gelişimi de dünyadaki diğer müzelerle paralellik göstermektedir (Erbay, 2019, s. 122), (Aliçavuşoğlu & Köksal, 2023, s. 170). Bu dönüşüm, eğitim bilimlerinde “yapılandırmacı yaklaşım” ile paralellik göstermektedir. Piaget ve Vygotsky gibi kuramcılarının temellendirdiği bu yaklaşıma göre öğrenme, bireyin pasif bir alıcı olduğu bir süreç değil; aksine çevresiyle, nesnelerle ve materyallerle etkileşime girerek bilgiyi zihninde bizzat “inşa ettiği” aktif bir süreçtir (Tezci, Köksalan, 2021).

Müze eğitimi bağlamında bu durum, ziyaretçinin sadece vitrindeki nesneye bakmasıyla sınırlı kalmayıp, o nesnenin üretim süreçlerini ve kullanımını da deneyimlemesi anlamına gelir. Hein’in (1998) belirttiği üzere, “yapılandırmacı müze», ziyaretçisine kendi anlam dünyasını kurabileceği fiziksel ve zihinsel araçlar sunar. Düştepe Oyun Müzesi’nde uygulanan atölye modelleri de bu kuramsal zemine oturmaktadır. Çocuklar, müzede gördükleri tarihsel bir oyunu ya da oyuncakı sadece izlemekle yetinmemekte; atölye alanında kil, ahşap, kâğıt veya atık malzemelerle kendi oyuncaklarını ya da nesnelerini üreterek vitrindeki nesneyle bağ kurdukları anlaşılmaktadır. Bu süreç, Dewey’in (2010) “Deneyim ve Eğitim” eserinde vurguladığı gibi, eğitimin yaşamın bizzat kendisi olduğu ve deneyim yoluyla kalıcı hale geldiği ilkesini somutlaştırmaktadır. Aynı zamanda ebeveynli atölyelerin bulunması ve alanında uzman eğitmenler tarafından destekleyici şekilde kolaylaştırıcılık yapılması da ebeveyn temelli eğitime destek sağlayıcı nitelikte olabileceği değerlendirilmektedir (Hulks vd., 2025, s. 236).

Oyun ve oyuncak, çocuk gelişiminde sadece bir oyalama aracı değil, çocuğun dış dünyayı anlamlandırma ve değiştirme aracıdır. Tasarım literatüründe oyuncak, çocuğun malzeme bilgisi, form algısı ve estetik beğeni kazandığı ilk “tasarım nesnesi” olarak kabul edilir (Soyupak & Soyupak, 2019, s. 486). Bu bağlamda müze atölyeleri, çocuğa erken yaşta tasarım odaklı düşünme becerisi kazandıran stratejik alanlardır (Olesen, &

Holdgaard, 2024, s.1).

Tasarım odaklı düşünme; empati kurma, tanımlama, fikir üretme ve test etme aşamalarından oluşan, problem çözme odaklı bir süreçtir (Sürmelioglu & Erdem, 2021, s. 225). Düştepe Oyun Müzesi atölyelerinde çocukların bir “dönme dolap” inşa etmesi veya atık malzemelerden bir “kukla” tasarlamasının, basit bir el işi faaliyetinin ötesinde, bir tasarım problemine çözüm üretme süreci olarak öne çıktığı anlaşılmaktadır. Çocuklar bu süreçte; tümevarım, psikomotor beceri ve yaratıcı üretim aşamalarını deneyimler. Bu yaklaşım, çocuğu pasif bir «oyuncak tüketicisi» konumundan, kendi oyununu ve oyuncağını kurgulayan aktif bir «üretici/tasarımcı» konumuna taşımaktadır.

Yöntem

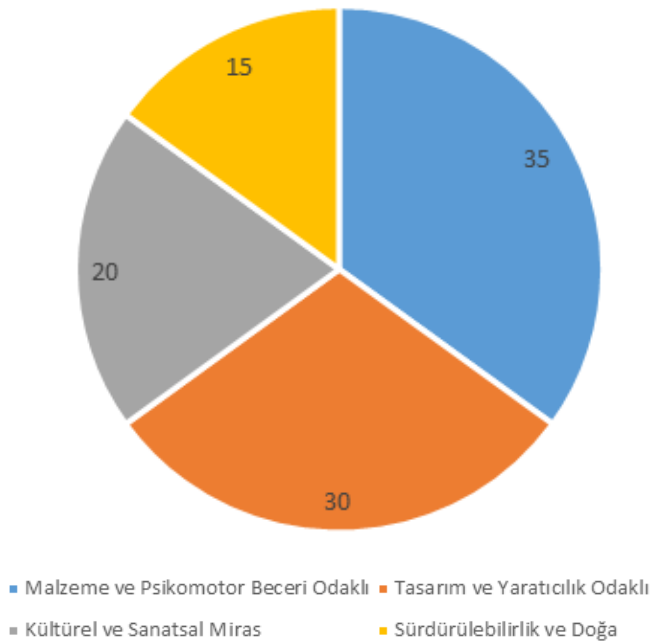
Bu araştırmada, Düştepe Oyun Müzesi’ndeki atölye çalışmalarını ve çocuklara katkılarını derinlemesine incelemek amacıyla nitel araştırma yöntemi izlenmiştir. Çalışma, bir durum çalışması olarak kurgulanmış olup veriler tek bir kaynağa bağlı kalmadan hem belgelerin incelenmesi hem de ilgili kişilerle yapılan görüşmeler yoluyla çeşitlendirilmiştir. Veri toplama sürecinin ilk aşamasında, müzenin 2025 yılına ait yıllık etkinlik takvimi, atölye içeriklerini anlatan tanıtım metinleri, müzenin faaliyet raporları ve etkinlikler sırasında çekilen fotoğraflar detaylıca taranarak analiz edilmiştir. İkinci aşamada ise, atölyelerin arka planını, eğitim hedeflerini ve kurumsal vizyonu daha iyi anlamlandırmak amacıyla Ataşehir Belediyesi Kültür ve Sosyal İşler Müdürü Devran Çakmak ve Düştepe Oyun Müzesi Birim Sorumlusu Sezin Taşcı ile yüz yüze görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Bu görüşmelerden elde edilen bilgiler ve doküman incelemesinden çıkan sonuçlar bir araya getirilerek; atölyelerin çocuklarda geliştirdiği el becerileri, tasarım odaklı düşünme yetisi ve kültürel farkındalık gibi temalar üzerinden bütüncül bir yorumlamaya gidilmiştir.

Bulgular ve Yorum

Araştırma kapsamında elde edilen bulgular Düştepe Oyun Müzesi’ndeki atölye uygulamalarının çocukların gelişim süreçlerine etkisini ortaya koymak amacıyla dört ana tema altında kategorize edilerek analiz edilmiştir. Araştırma sürecinde incelenen ve 2025 yılı Ocak – Kasım ayları boyunca

gerçekleştirilen tüm atölyelerin tarih, içerik ve hedeflenen kazanım bilgilerini içeren detaylı dökümü çalışmanın sonunda Tablo 1’de sunulmuştur. Bu kapsamda atölyelerin içeriksel dağılımı incelendiğinde, Grafik 1’de görüldüğü üzere temalar arasında dengeli bir oransal dağılım göze çarpmaktadır. Malzeme kültürü ve sanat & tasarım odaklı atölyelerin sayıca birbirine yakınlığı, aylık planlamalarda pedagojik bir dengenin gözetildiğine işaret etmektedir. Veriler, aylık planlamalarda temalar arasında sayısal bir denge olduğunu göstermektedir. Atölye içeriklerinin dağılımı, eğitim programının el becerisi, sanatsal ve kültürel gelişimi eş zamanlı kapsayacak şekilde yapılandırıldığını ortaya koymaktadır.

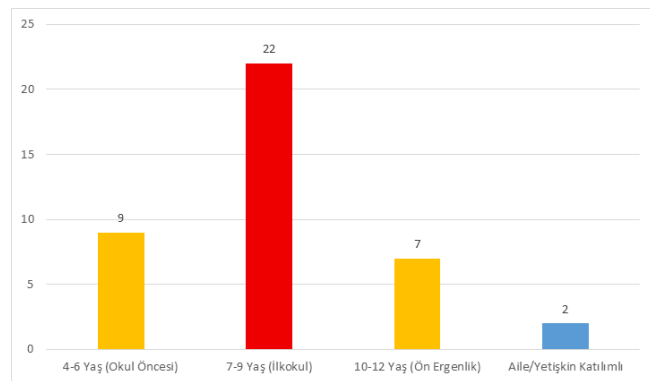
Müzenin erişilebilirlik politikası bağlamında Grafik 2 incelendiğinde, atölyelerin yaş gruplarına dağılımında kapsayıcı bir strateji izlendiği görülmektedir. Veriler, etkinliklerin yoğun olarak 7-10 yaş (ilkokul) grubunda kümelendiğini; ancak okul öncesi (4-6 yaş) döneme yönelik psikomotor beceri atölyeleri ile soyut düşünme becerisi gerektiren 10 yaş ve üzeri atölyelerin de programda dengeli bir şekilde yer aldığını göstermektedir. Bu çeşitlilik, Ataşehir Araştırması Raporu’nda (2021) vurgulanan ‘sosyal kapsayıcılık’ ilkesinin, her gelişim basamağına uygun içerik üretimiyle hayata geçirildiğini doğrulamaktadır.



Figür 4: Grafik 1 - Düştepe Oyun Müzesi 2025 Yılı Çocuk Atölyelerinin Tematik Odak Alanlarına Göre Dağılımı.

Grafik 1’de yer alan tematik dağılımda aşağıdaki gibi atölyeler esas alınmıştır;

- Malzeme ve Psikomotor Beceri Odaklı: Takı, Dokuma, İp Sarma, Makrome, Anahtarlık Yapımı vb.
- Tasarım ve Yaratıcılık Odaklı: Dönme Dolap Yapımı, Okyanus Tasarımı, Kelebekler, Maske vb.
- Kültürel ve Sanatsal Miras: Salvador Dali, Ebru, Atatürk Portresi, Kilden Tablo vb.
- Sürdürülebilirlik ve Doğa: Eco-Art, Teraryum, Çorap Kukla, Deniz Kabuğu vb.



Figür 5: Grafik 2 - Atölye Programlarının Hedeflenen Yaş Gruplarına Göre Dağılımı

Malzeme Kültürü ve Psikomotor Gelişim

Müzenin 2025 yılı etkinlik takvimi incelendiğinde, atölyelerde kullanılan malzemelerin çeşitliliği dikkat çekmektedir. Kıl, ahşap, ip, boncuk, doğal taş ve atık materyallerin yoğunlukla kullanıldığı bu çalışmalarda, çocukların eğitmen eşliğinde dijital ekranların sunduğu iki boyutlu ve fiziksel olmayan deneyimden uzaklaşarak, malzemeyle doğrudan temas kurdukları tespit edilmiştir. Örneğin, 4 Ocak tarihli “Kilden Tablo Atölyesi”nde çocukların yumuşak ve şekil alabilir bir malzeme olan kille kurdukları dokunsal ilişki, 26 Ekim’de gerçekleştirilen “Ahşap Kapı Süsü” atölyesinde yerini sert ve dirençli bir malzemeyi işleme deneyimine bırakmıştır. Benzer şekilde, “String-Art İp Sarma”, “Takı Tasarımı” ve 22 Kasım tarihli “Dokuma” gibi atölyeler, çocukların ince motor kaslarını ve el-göz koordinasyonunu geliştiren süreçler olarak öne çıkmaktadır.

Bu atölyelerde çocukların malzemeyi kullanma, kesme, bağlama, yapıştırma ve şekillendirme eylemleri; çocukların malzemeyi kullanma, kesme

ve şekillendirme eylemleri, somut işlemler düzeyindeki motor becerilerle uyumlu bir süreç olarak gözlemlenmiştir. Atölye çalışmaları sonucunda, çocukların fiziksel dünya ve nesne dokuları ile doğrudan bir etkileşim kurdukları tespit edilmiştir. Nitekim müze sorumlusu Sezin Taşcı ile yapılan görüşmelerde de atölyelerin temel hedeflerinden birinin, çocuklara farklı dokuları tanıtmak ve malzemenin doğasını keşfettirmek olduğu belirtilmiştir. Bu bağlamda, atölye çalışmalarının çocukların fiziksel dünya ile kurdukları ilişkiyi güçlendirdiği anlaşılmaktadır.



Figür 6: Düştepe Oyun Müzesi, String Art (İp Sarma) Atölyesi (Ataşehir Belediyesi Kültür ve Sosyal İşler Müdürlüğü, 2025)

Yaratıcı Problem Çözme ve Tasarım Süreci

İncelenen atölye örneklerinin çocukları pasif bir uygulayıcı olmaktan çıkarıp, aktif bir “tasarımcı” konumuna taşıdığı anlaşılmaktadır. Özellikle 11 Ocak tarihli “Kâğıttan Dönme Dolap Yapımı” veya “Çorap Kukla Tasarımı” gibi taşıyıcı iskelet kurmayı gerektiren çalışmalarda, çocukların sadece estetik bir ürün ortaya koymadıkları aynı zamanda bir tasarım problemini çözmeye çalıştıkları tespit edilmiştir. Yine 19 Ocak tarihli “Kolaj Atölyesi” ve 15 Mart tarihli “Okyanusumu Tasarlıyorum” çalışmalarında, çocukların parçadan bütüne giden bir yöntem izledikleri ve zihinsel tasarımlarını somut bir ürüne dönüştürdükleri gözlemlenmiştir. Kuramsal çerçevede değinilen “tasarım odak-

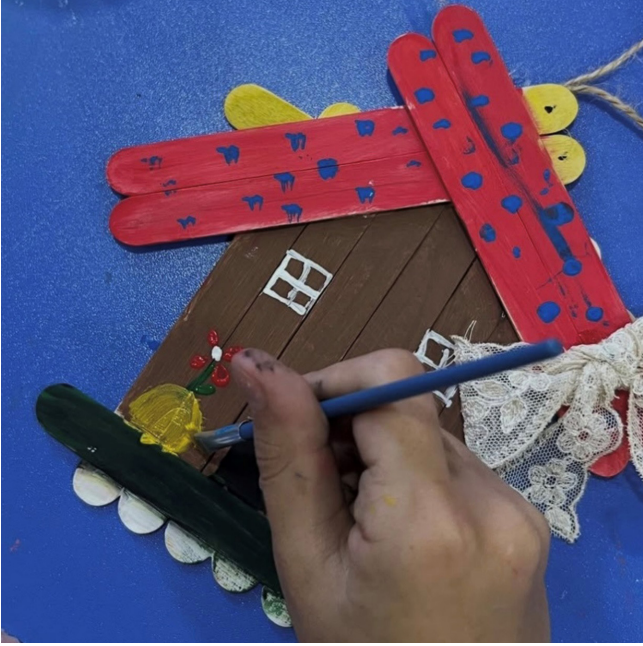
lı düşünme” yaklaşımının, bu atölyelerde somut bir karşılık bulmuş olabileceği gözlemlenmiştir. Atölye uygulamalarında çocukların müze vitrinindeki mekanizmaları kendi materyalleriyle yeniden üretmeleri, tasarım odaklı bir süreç işlettiklerini göstermektedir. Elde edilen veriler, bu sürecin çocukların sadece hazır oyuncakları kullanan değil, kendi ürününü kurgulayan birer üretici rolü üstlendiklerini ortaya koymaktadır.



Figür 7: Düştepe Oyun Müzesi, Okyanusumu Tasarlıyorum Atölyesi (Ataşehir Belediyesi Kültür ve Sosyal İşler Müdürlüğü, 2025)

Duyusal Dışavurum ve Sosyal Etkileşim

Müze ortamının bu atölyeler aracılığıyla bir sosyal öğrenme alanına dönüştüğü anlaşılmaktadır. Özellikle 19 Ekim tarihli “Yaratıcı Maske ve Drama” atölyelerinde çocukların sanat yoluyla bir “persona” yarattıkları ve duygusal dışavurumda bulundukları görülmüştür. “Anneler Günü” etkinlikleri veya ebeveyn katılımlı çalışmalar incelendiğinde ise sanatın kuşaklararası iletişimi güçlendiren bir araç olarak kullanıldığı anlaşılmaktadır. Müze ortamındaki etkileşimler üzerine yapılan araştırmalar, çocukların oyun yoluyla deneyimlerini aktarırken yetişkinlerin yönlendirici bir rol üstlendiğini, ancak sembolik oyun süreçlerinde her iki grubun da ortak bir zeminde buluştuğunu ortaya koymaktadır (Dooley & Welch, 2014). Özellikle sosyo-ekonomik olarak geri planda kalan çocukların konuşma pratiği ve bilişsel gelişimi için ebeveyn etkileşimli öğrenme temalarının önemi bilinmektedir (Law vd., 2017).



Figür 8: Düştepe Oyun Müzesi, Ahşap Kapı Süsü Atölyesi (Ataşehir Belediyesi Kültür ve Sosyal İşler Müdürlüğü, 2025)

Maske ve drama atölyeleri, çocukların duygusal dışavurumlarını plastik sanatlar yoluyla yansıttıkları bir alan sağlamıştır. Müze personeli ile yapılan görüşmeler, grup çalışmaları sırasında çocuklar arasındaki yardımlaşma ve fikir alışverişinin arttığını göstermektedir. Bu veriler, atölyelerin müze ziyaretini bireysel bir etkinlikten kolektif bir paylaşımına dönüştürdüğüne işaret etmektedir.

Kültürel Farkındalık ve Sürdürülebilirlik Bilinci
Düştepe Oyun Müzesi'nin eğitim programı disiplinlerarası bir yaklaşımla kurgulanmıştır. 1 Mart tarihli "Salvador Dali Origami Gemisi" ve 18 Ekim tarihli "Ebru" gibi atölyeler, geleneksel sanatlar ve sanat tarihi temalı atölyeler, çocukların estetik kavramlarla pratik düzeyde tanışmasını sağlamıştır. Müzenin ücretsiz erişim politikası ve atölye içerikleri, farklı sosyo-ekonomik gruplardan çocukların kültürel faaliyetlere katılımını kolaylaştıran bir unsur olarak tespit edilmiştir. Bununla birlikte, 30 Kasım tarihli "Eco-Art" ve "İleri Dönüşüm" temalı atölyelerin varlığı, müzenin günümüz çevre sorunlarına karşı duyarlı bir tutum sergilediği anlaşılmaktadır.

Ataşehir Araştırması Raporu'nda (2021) belirtilen ve ilçedeki sosyo-ekonomik farklılıkları dengelemeyi amaçlayan "sosyal kapsama" ilkesinin, atölyelerin ücretsiz olmasıyla hayata geçirilmeye çalışıldığı gözlemlenmiştir. Kültür ve Sosyal İşler Müdürü Devran Çakmak ile yapılan görüşmelerde de teyit edildiği üzere; müzenin bu erişilebilir

yapısı, kültürel mirasın ve sürdürülebilirlik bilincinin toplumun tüm kesimlerine yayılmasını sağlayan stratejik bir araç olarak işlev gördüğü anlaşılmıştır.

Tartışma

Düştepe Oyun Müzesi'nin 2025 yılı atölye programı üzerinden elde edilen veriler, çağdaş müzecilikte yaşanan deneyim odaklı dönüşümü (Simon, 2010) yerel bir ölçekte somutlaştırmaktadır. Araştırma bulguları, müzenin uyguladığı eğitim modelinin Hein (1998) tarafından tanımlanan yapılandırmacı müze yaklaşımıyla tam bir uyum içinde olduğunu göstermektedir. Literatürde öğrenmenin nesneyle kurulan fiziksel temasla inşa edildiği vurgulanırken (Tezci & Köksalan, 2021); Düştepe'deki "Kilden Tablo" veya "Dokuma" gibi atölyeler, çocuğun bilgiyi pasif bir alıcı olarak değil, malzemeye girdiği etkileşim üzerinden "üretmek" kazandığını kanıtlamaktadır.

Çalışmanın en dikkat çekici bulgularından biri, çocukların bir «oyuncak tüketicisi» olmaktan çıkarılıp «tasarımcı» konumuna taşınmasıdır. Bu durum, Sürmelioğlu ve Erdem (2021) ile Soyupak ve Soyupak (2019) tarafından savunulan, oyuncanın bir "tasarım nesnesi" olarak çocukta analitik düşünmeyi tetiklediği görüşüyle örtüşmektedir. Özellikle "Kâğıttan Dönme Dolap" örneğinde görülen mekanizma kurma süreçleri, tasarım odaklı düşünme basamaklarının müze eğitime entegrasyonu bakımından literatürdeki benzer uygulamaları destekler niteliktedir.

Ataşehir özelindeki sosyo-ekonomik verilerle (Ada & Işıklar, 2021) atölye katılım modelleri karşılaştırıldığında, müzenin sosyal kapsama işlevi literatürdeki "katılımcı müze" modellerinden farklılaşan özgün bir noktaya temas etmektedir. Literatürde müzeye erişim genellikle bir kültürel sermaye sorunu olarak ele alınırken (Anderson, 2004), Düştepe'nin ücretsiz atölye politikası, ilçedeki düşük sosyal kapsama endeksine karşıt bir dengeleyici unsur olarak işlev görmektedir. Bu durum, müzenin sadece pedagojik bir alan değil, aynı zamanda toplumsal eşitliği destekleyen bir sosyal belediyececilik merkezi olduğunu ortaya koymaktadır.

Son olarak, ebeveyn katılımlı atölyelerin (Örn: 11 Mayıs - Eğlenceli Tuvalim) varlığı, Huls ve diğerlerinin (2025) vurguladığı müze ortamında kuşaklararası iletişim ve ortak anlam inşası bulgularıyla

paralellik göstermektedir. Atölyelerin grup çalışmaları yoluyla yardımlaşmayı artırması ise Dooley ve Welch (2014) tarafından belirtilen sosyal öğrenme süreçlerinin müze ekosistemindeki başarısını doğrular niteliktedir.

Sonuç

Bu çalışmada, Düştepe Oyun Müzesi'nin 2025 yılı (Ocak - Kasım) atölye programları incelenmiş; müze ortamının çocuklarda tasarım odaklı düşünme, psikomotor beceri ve kültürel farkındalık gelişimine olan katkıları bütüncül bir yaklaşımla değerlendirilmiştir. Elde edilen bulgular ışığında, müzenin sadece bir sergileme alanı olarak kalmayıp uyguladığı eğitim modelleriyle yaşayan bir kültür merkezi işlevi gördüğü tespit edilmiştir. Araştırma sonucunda atölye içeriklerinin çocukları pasif birer “oyuncak tüketicisi” olmaktan çıkarıp, üretim süreçlerine dâhil olan aktif “tasarımcılar” haline getirdiği görülmüştür. Özellikle atık malzemelerin ileri dönüşümle oyuncağa dönüştürüldüğü veya kil ve ahşap gibi hammaddelerin işlendiği atölyeler, çocukların malzeme bilgisini ve üç boyutlu düşünme yetisini geliştiren somut pratikler olarak öne çıkmaktadır. Bu süreç, kuramsal çerçevede ele alınan yapılandırmacı yaklaşımın

öngördüğü üzere, çocuğun bilgiyi deneyim yoluyla içselleştirmesine olanak tanımaktadır.

Çalışmanın bir diğer önemli çıktısı, müzenin benimsediği «erişilebilirlik» politikasının toplumsal etkisidir. Ataşehir'deki sosyo-ekonomik göstergeler göz önünde bulundurulduğunda, müzenin ücretsiz atölye imkânı sunması kültür, sanat ve tasarımın toplumun tüm katmanlarına yayılması açısından kritik bir önem taşımaktadır. Atölyelerin, farklı demografik özelliklere sahip çocukları aynı sanat ve tasarım ekseninde buluşturması müzenin kapsayıcı misyonunu başarıyla yerine getirdiğini ortaya koymaktadır.

Nihai olarak, Düştepe Oyun Müzesi örneği; oyunun ve oyuncağın tarihsel ve kültürel bir nesne olarak korunmasının yanı sıra, bir eğitim aracı olarak da işlevselleştirilebileceğini göstermiştir. Müze bünyesinde gerçekleştirilen tasarım odaklı atölyelerin, çocukların yaratıcı potansiyellerini keşfetmeleri adına sürdürülebilir bir model sunduğu ve bu modelin diğer tematik müzeler için de bir örnek teşkil edebileceği kanaatine varılmıştır. Gelecekte yapılacak çalışmalarda, bu tür atölyelerin uzun vadeli etkilerinin boylamsal araştırmalarla izlenmesi, müze eğitimi literatürüne önemli katkılar sağlayacaktır.

Tablo 1: Düştepe Oyun Müzesi 2025 Yılı Çocuk Atölyeleri Programı ve İçerik Envanteri

Düştepe Oyun Müzesi 2025 Yılı Kronolojik Atölye Envanteri			
S.	Tarih	Atölye Adı	İçerik ve Amaç Özeti
1	4 Ocak	Kilden Tablo Atölyesi	Kilin fiziksel ve duygusal bir ifade aracı olarak kullanımı; yaratıcı düşünme becerisi.
2	5 Ocak	Mono Baskı Atölyesi	Mono baskı tekniği ile özgün eser üretimi; boya ve yüzey oluşturma deneyimi.
3	11 Ocak	Kâğıttan Dönme Dolap Yapım	Basit malzemelerle hareketli mekanizma kurma; mühendislik ve el işi projesi.
4	18 Ocak	Renkli Kelebekler Atölyesi	Kesme, yapıştırma ve boyama teknikleri; doğa temalı süsleme çalışması.
5	19 Ocak	Kolaj Atölyesi	Farklı materyalleri (kâğıt, dergi) birleştirerek parçadan bütüne gitme; kompozisyon kurgusu.
6	8 Şubat	Yaratıcı Maske Yapım	Farklı malzemelerle bireysel maske tasarımı; hayal gücünü somutlaştırma.
7	9 Şubat	Takı Tasarım Atölyesi	Küçük motor kas gelişimi; renk ve form kombinasyonu ile ürün tasarımı.
8	15 Şubat	Çorap Kukla Atölyesi	İleri dönüşüm; basit bir çorabı oyuncağa dönüştürme ve hayal gücü.
9	16 Şubat	Heykel Atölyesi	Belirlenen temalar üzerinden temel heykel bilgisi; 3 boyutlu form oluşturma.
10	22 Şubat	Bez Bebek Atölyesi	Dolgu malzemesi ve kumaş kullanımı; geleneksel oyuncağın modern yorumu.

11	23 Şubat	Anahtarlık Yapım Atölyesi	Kişiyi özel tasarım yapma; el becerilerini geliştirme ve malzeme çeşitliliği.
12	1 Mart	Salvador Dali'nin Origami Gemisi	Sanat tarihi (Dali) ve edebiyat (düşler) sentezi; kâğıt katlama ile gemi tasarımı.
13	2 Mart	Masal Atölyesi	Sözel ifade becerileri; masal anlatımı ve yaratıcı hikâye kurgulama.
14	8 Mart	Benim Uğur Böceğim (8 Mart Özel)	Sembolik tasarım; anneler için hediye yapımı ve duygusal bağ.
15	9 Mart	Parmak Kukla Atölyesi	Beden dili ve ifade yeteneği; ince motor becerileri destekleyen mini kuklalar.
16	15 Mart	Okyanusumu Tasarlıyorum	Makas kullanımı ve kolaj tekniği; el-göz koordinasyonu odaklı kompozisyon.
17	16 Mart	Mono Baskı Atölyesi	Baskı tekniklerinin tekrarı; yaratıcı desen ve doku çalışmaları.
18	22 Mart	Heykel Atölyesi	Tematik çalışma; çamur/kil ile form verme ve 3 boyutlu düşünme pratiği.
19	12 Nisan	Kolaj Atölyesi	Tümevarım yöntemiyle resim yapma; farklı dokuları bir arada kullanma.
20	19 Nisan	Heykel Atölyesi	Heykel sanatına giriş; soyut düşünceleri somut forma dökme.
21	20 Nisan	Parmak Kukla Yapım	Tasarım ve oyun kurma; kendini ifade etme aracı olarak kukla kullanımı.
22	10 Mayıs	Salvador Dali Gemisi (Rölyef)	Sanat tarihi; Dali'nin eserinin «kâğıt rölyef» (kabartma) tekniğiyle 3 boyutlu yorumu.
23	11 Mayıs	Eğlenceli Tuvalim (Ebeveynli)	Ebeveyn-çocuk etkileşimi; tuval üzerinde ortak sanat üretimi.
24	11 Mayıs	Tuval Boyama (Anneler Günü)	Akrilik boya teknikleri; anne-çocuk bağını sanat yoluyla güçlendirme.
25	5 Ekim	Teraryum Atölyesi	Doğa ve tasarım ilişkisi; canlı bitki ve objelerle mikro bir dünya tasarlama.
26	11 Ekim	String-Art İp Sarma	Matematiksel ve ritmik el hareketleri; ip ve çivi ile desen oluşturma.
27	18 Ekim	Ebru Atölyesi	Geleneksel Türk Sanatları; su, boya ve kâğıdın farklı kullanımı
28	19 Ekim	Yaratıcı Maske ve Drama	Disiplinlerarası (plastik sanatlar + sahne sanatları); tasarlanan maske ile rol yapma.
29	26 Ekim	Ahşap Kapı Süsü	Ahşap boyama ve süsleme; dekoratif ve işlevsel ürün tasarımı.
30	1 Kasım	Origami El Kuklası	Japon kâğıt katlama sanatı; geometrik formlardan figür oluşturma.
31	2 Kasım	Strafor/Stencil Baskı	Şablon baskı tekniği; tekstil üzerine desen uygulama ve tasarım.
32	9 Kasım	Atatürk Portre (10 Kasım)	Milli değerler ve sanat; portre yorumlama ve duygusal dışavurum.
33	15 Kasım	Deniz Kabuğu Magnet	Doğal malzeme kullanımı; boyama ve objeyi dönüştürme (magnet).
34	22 Kasım	Dokuma Atölyesi	Geleneksel el sanatları; sabır, dikkat ve ritmik el becerisi geliştirme.
35	29 Kasım	İllüstrasyon Atölyesi	Özgün tarz geliştirme; hikâye anlatıcılığını çizgiye dökme.
36	30 Kasım	Eco-Art Resim	Sürdürülebilirlik; atık ve doğal malzemelerle çevre bilinci odaklı sanat.

Not: Veriler Ataşehir Belediyesi Kültür ve Sosyal İşler Müdürlüğü tarafından yayınlanan 2025 yılı aylık etkinlik kitapçıkları ve faaliyet raporlarından derlenerek oluşturulmuştur.

Kaynaklar

- Ada, S., & Işıklar, B. (2021). Ataşehir Belediyesi Kültür ve Sosyal İşler Müdürlüğü Ataşehir araştırması raporu. Ataşehir Belediyesi.
- Aliçavuşoğlu, E., & Köksal, A. (Der.). (2023). Türkiye’de sanatın tarihi: Müze. Tellect Yayınları.
- Anderson, G. (Ed.). (2004). Reinventing the museum: The evolving conversation on the paradigm shift. AltaMira Press.
- Ataşehir Belediyesi Düştepe Oyun Müzesi tanıtım broşürü (2025).
- Ataşehir Belediyesi Kültür ve Sosyal İşler Müdürlüğü. (2025). Düştepe Oyun Müzesi aylık faaliyet raporları (Ocak-Kasım 2025) [Yayımlanmamış kurum içi raporlar]. Ataşehir Belediyesi.
- Ataşehir Belediyesi. (2025). Ataşehir Kültür: Aylık etkinlik kitapçıkları (Ocak-Kasım 2025). Ataşehir Belediyesi.
- Ataşehir Kültür. (t.y.). Düştepe Oyun Müzesi. Erişim tarihi: 24 Kasım 2025, <https://kultursanat.atasehir.bel.tr/mezan/de-tay/dustepe-oyun-muzesi>
- Desvallées, A., & Mairesse, F. (Eds.). (2010). Key concepts of museology. Armand Colin.
- Dewey, J. (2010). Deneyim ve eğitim (S. Akıllı, Çev.). Ankara: ODTÜ Geliştirme Vakfı Yayıncılık.
- Dooley, C. M., and M. M. Welch. (2014). “Nature of Interactions Among Young Children and Adult Caregivers in a Children’s Museum.” *Early Childhood Education Journal* 42, no. 2, 125–132.
- Dostal, H. (2017). Koleksiyon bilinci ve yönetimi. Fidan Yayıncılık.
- Eberle, S. G. (2008). How a Museum Discovered the Transforming Power of Play. *Journal of Museum Education*, 33(3), 265–272.
- Erbay, F. (2019). Türkiye’de müzeciliğin tarihsel gelişimi [Yüksek lisans tezi, Boğaziçi Üniversitesi].
- Eroğlu, M. (2023). Çocukluk Döneminde Bilişsel Gelişim: Piaget ve Vygotsky’nin Bilişsel Gelişim Kuramlarının İncelenmesi ve Karşılaştırılması. *Eğitim ve Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 6(1), 69-77.
- Hein, G. E. (1998). *Learning in the museum*. Routledge.
- Law, J., Charlton, J., Dockrell, J., Gascoigne, M., McKean, C., & Theakston, A. (2017). Early language development: Needs, provision and intervention for pre-school children from socio-economically disadvantaged backgrounds. Education Endowment Foundation & Public Health England.
- Olesen, A. R., & Holdgaard, N. (2024). Why Play in Museums? A Review of the Outcomes of Playful Museum Initiatives. *Journal of Museum Education*, 1–12.
- Simon, N. (2010). The participatory museum. *Museum 2.0*.
- Soyupak, O., & Soyupak, İ. (2019). Sanat ve Tasarımda Bir İfade Aracı Olarak Oyuncak. *Art-e Sanat Dergisi*, 12(24), 483-506.
- Sürmelioglu, Y., & Erdem, M. (2021). Öğretimde Tasarım Odaklı Düşünme Ölçeğinin Geliştirilmesi. *OPUS International Journal of Society Researches*, 18(39), 223-254.
- Tezci E., Köksalan B. (2007). Yapılandırmacı Eğitim ve Öğretim Yaklaşımları, Fırat Üniversitesi Doğu Araştırmaları Dergisi, Cilt 5, 73-78.
- Victoria Hulks, A. Hoose, C. Croke & A. Hendry (2025)

Promoting Early Interaction and Communication Through Interactive Play in the Museum Context, *Journal of Museum Education*, 50:2, 235-246.