

Yaratıcı Drama ile Müzede Öğrenme Deneyimi: İstanbul Arkeoloji Müzeleri Örneği*

Gökhan Karaosmanoğlu¹

Makale Bilgisi

DOI: 10.21612/yader.2017.012

Makale Geçmişi

Geliş tarihi 16.04.2017

Kabul 11.11.2017

Anahtar Sözcükler

Müze

Müze Eğitimi

Yaratıcı Drama

Müzede Drama

Öz

İstanbul Arkeoloji Müzeleri yaklaşık 130 yıllık geçmişiyle pek çok medeniyete ait izleri bünyesinde barındırmaktadır. Her yıl on binlerce insanın ziyaret ettiği müze yerli-yabancı pek çok insanın bir biçimde bulunduğu ortak bir noktadır. Günümüzde, ziyaretçilerin müze mekânlarını ve yapıtlarını daha nitelikli deneyimleyebilmeleri amacıyla müze eğitiminde bazı yöntemler kullanılmaktadır. Bu yöntemlerden biri de aynı zamanda bir sanat eğitimi biçimi olan ve gün geçtikçe daha çok kişiye ulaşan yaratıcı dramadır. Bu çalışmada müzede drama uygulaması gerçekleştiren katılımcıların bu deneyimlerine ilişkin görüşlerini anlamaya çalışmak ve müzede drama deneyimi ile önceki müze deneyimleri arasındaki farkla ilgili görüşlerinin belirlenmesi amaçlanmaktadır. Çalışma öncesinde müze yönetiminden gerekli izinler alınmış ve uygulama süresince müze bahçesi, Eski Şark Eserleri Müzesi ve Arkeoloji Müzesi binaları kullanılmıştır. Çalışma grubunu, yaratıcı drama liderliği eğitimi alan 17 yetişkin (15 kadın, 2 erkek) oluşturmaktadır. Müzede drama çalışmasında uygulama amacıyla altı saatlik yaratıcı drama etkinlikleri tasarlanmıştır. Temel nitel araştırma (Merriam, 2009) deseninde tasarlanan çalışmada nitel veriler odak grup ve yarı yapılandırılmış görüşmeler yoluyla elde edilmiştir. Çalışmada elde edilen nitel veriler içerik analizi tekniğiyle analiz edilmiş ve bulgular temalara ayrılmıştır. Elde edilen bulgular katılımcıların yaşantıya dayalı bir öğrenme biçimi olan yaratıcı drama yöntemiyle daha nitelikli ve eğlenerek öğrendiklerini, kullanılan yöntemin sanat yapıtlarını anımsamalarında onlara yardımcı olduğunu ortaya koymaktadır. Müze deneyimlerini önceki müze ziyaretleriyle karşılaştıran katılımcılar müzenin belirli alanlarına odaklanarak, sanatsal bir biçimde öğrenmenin daha kalıcı bir deneyim olduğunu ifade etmişlerdir.

Learning Experience in the Museum by Creative Drama: Istanbul Archeology Museums Example

Article Info

DOI: 10.21612/yader.2017.012

Article History

Received 16.04.2017

Accepted 11.11.2017

Keywords

Museum

Museum Education

Creative Drama

Drama in Museum

Abstract

The Istanbul Archaeological Museums are located in the tracks of many civilizations with its 130-year history. The museum, is a place where many local and foreign people meet in some way, visited by tens of thousands of people every year. Today, some methods of museum education are used in order to make museum spaces and artworks more qualified to experience. One of these methods is the creative drama that is an art form of education and that reaches more and more visitors. In this study, it is aimed to try to understand the views of the participants, who perform drama practice in the museum, on these experiences. In this process it is aimed to determine the application of the drama in the museum to the opinions of the participants on the learning experience and on the difference between previous museum experiences. Before the study, necessary permissions were taken from the museum management and during the implementation museum garden, Museum of the Ancient Orient and Archaeological Museum (main building) buildings were used. The study group consisted of 17 adult participants (15 women, 2 men) trained in creative drama leadership. In the study, qualitative data were gathered with interviews. In the drama work in the museum, six hours of creative drama activities are designed for the application. Qualitative data obtained in the study were analyzed by content analysis technique. Findings show that the participants learned more by using creative drama method, which is a learning style based on life, and that they helped them remember the works of art. Comparing museum experiences with previous museum visits, participants expressed that artistic learning is a more permanent experience, focusing on specific areas of the museum.

* Bu çalışmanın uygulama aşaması Çağdaş Drama Derneği İstanbul Şubesi katılımcılarıyla gerçekleştirilmiştir.

1 Öğretmen, Milli Eğitim Bakanlığı, E-posta: gkaraosmanoglu@gmail.com

Giriş

Müzeler ve İşlevleri

Geçmiş tüm bilinmezliği ile insanoğlunun kültürel ve toplumsal birikimini keşfedilmemiş odalarında barındırırken toplumu, medeniyeti ve zamanı daha iyi anlamamız ve keşfetmemiz için bizlere farklı olanaklar sunmaktadır. Geçmişin, eğitimin farklı boyutlarına katkı sunacak gizemli kapılarını açmanın; tarihsel, kültürel ve estetik bir yolculuk yapmanın biricik yolu, yaşamın sanata dönüştüğü öyküyü kulaklarımıza usulca fısıldayan müzelerdir. Müzeler geçmişin karanlık duvarlarını sanatsal bir biçimde aydınlatırken aynı zamanda geleceği yapılandırmanın, birikimi ve deneyimi sonraki kuşaklara aktarmanın da etkili bir yolu olarak belirmektedir.

Eğitimde yaratıcılığı ortaya çıkarmak, öğrenmeyi zenginleştirmek ve kalıcı kılmak için okul dışı öğrenmelerin gerçekleştirilebileceği alanlardan biri olan müzeler (Adıgüzel, 2007) Icom (Uluslararası Müzeler Konseyi, 2007) tarafından *“toplumun ve gelişiminin hizmetinde, halka açık, insana ve yaşadığı çevreye tanıklık eden, malzemeleri araştıran, toplayan, koruyan, bilgiyi paylaşan ve sonunda inceleme, eğitim ve zevk alma doğrultusunda sergileyen, kar amacı gütmeyen sürekliliği olan kurumlar”* biçiminde tanımlanmaktadır. Müzeler tüm bu süreçleri; estetik ve sanatsal kaygı güderek, araştırdığı ve ulaştığı eserleri ziyaretçilerle buluşturarak gerçekleştirir (Madran, 1999). Toplumlar için vazgeçilmez mekânlar olan müzeler kültürel mirasın korunduğu ve gelecek kuşaklara aktarıldığı, onarıldığı, sergilendiği, ziyaretçilere eğitim ve eğlence olanaklarının sunulduğu alanlardır (Mercin, 2003). Müze kavramı sanılanın aksine, yalnızca kapalı alanları değil; arkeolojik, doğal alanları ve parkları, botanik ve hayvanat bahçelerini, akvaryumları ve vivaryumları kapsayan geniş bir tanımlamadır (Akyol ve Köksal Akyol, 2005).

Müzelerin toplumu bilgilendirmek ve toplumun eğitim-kültür yaşamına katkıda bulunmak, müze-toplum ilişkisini güçlendirmek gibi geniş ölçekli amaçları da bulunmaktadır. Müzeler bu amaçların yanında antropoloji, sanat ve sanat tarihi, endüstri, arkeoloji, coğrafya, edebiyat, teoloji, mimarlık, sosyoloji ve ekonomi gibi farklı alanlarla iş birliği yaparak ziyaretçilere gerçek yaşamda olanaklı olmayan deneyimler sunarlar (Mercin, 2006). Ziyaretçiler müzelerde farklı nicelikte ve nitelikte sanat eseriyle buluşurken aynı zamanda bu eserlerle uygarlık tarihinin inşa sürecinin farklı boyutlarını gözlemlene olanağı bulurlar. Bu süreçte heykel, tiyatro, sinema, fotoğraf, müzik gibi sanat biçimlerine de temas ederler (Yalçın Wells, 2014).

Müzeler, ziyaretçilerin düş gücünü canlı tutarak yaratıcılığını ortaya çıkarır. Ziyaretçiler için zengin uyaranlar olan müzelerdeki nesnelere, anlattıkları pek çok öykü, taşıdıkları geçmiş yaşantılara ait bilgilerle ve ziyaretçilerin zihinlerinde oluşturdukları farklı düşüncelerle değişik deneyimler için zengin bir kaynak ortaya koyarlar (Gartenhaus, 2000). İç içe olduğu toplumun ya da toplumsal birikimin yeniden yaratıldığı, yeniden anlam bulduğu mekânlar olan müzeler, yalnızca geçmişle gelecek arasında bir köprü değil, aynı zamanda ziyaretçileri sanatla, bilimle, doğayla, canlılarla ve yanıtı merak edilen tüm sorularla buluşturan bir araştırma merkezi, toplumun tüm bireyleri için benzeri olmayan kaynaklar sunan mekânlardır.

Müzeler ve Eğitim

Müze olanaklarının eğitim amacıyla kullanılması anlamına gelen müze eğitimi, özellikle zaman ve mekân içinde katılımcıların kendilerini ve diğer insanları anlama, kültürel mirası devam

ettirme, geçmişi, bugünü ve geleceği anlamlı bir biçimde ilişkilendirme, kültürel varlıkları ve eski eserleri anlama gibi hedeflere hizmet eder (Çakır İlhan, 2012).

Toplumun estetik beğenisinin yükselmesi ve eğitimi için tarihsel ve eğitsel işlevlere sahip olan müzeler, sahip oldukları zengin içeriklerle başlı başına bir öğrenme ortamı olarak da değerlendirilebilir (Adıgüzel, 2002). Örgün/formal eğitimdeki gibi belirli öğrenim kademeleriyle sınırlı olmayan *müzede öğrenme* tüm yaşam süresince devam edebilir. Müzeler tarihi daha dokunulabilir ve canlı kılarken okulların aksine geçmişle, insanların oluşturdukları kültürel ve tarihsel birikimle duygusal bağlar kurabilir. Okul ortamında ders kitaplarında gördüğü metinlerle, resimlerle ilgili düşünerek, konuşarak öğrenme sürecine tutunmaya çalışan öğrenciler, müze ortamında gerçek yaşamdan nesnelere duyularını ve sezgilerini kullanarak; görerek, duyarak, dokunarak, bazen oyunlar oynayarak bazen de role girerek, canlandırma yaparak etkileşimli bir biçimde öğrenirler.

Yalçın Wells (2014) müzelerden etkin bir biçimde yararlanılabilmesi için müze eğitiminin son derece önemli olduğunu söyler. Farklı yaşlarda verilen müze eğitimi ülkelere göre değişiklik göstermektedir. Müze eğitiminin içeriği ve kapsamı ülkenin eğitim ve kültür yapısına, ekonomik gelişmişliğine, müzelere ve müze eğitimine bakışına, uygulanan politikalara bağlı olarak değişiklik göstermektedir. Bu bağlamda müzelerde farklı yaş gruplarına uygun sanal müzeler kurma, müze eğitimi birimlerinin/atölyelerinin oluşturulması, etkileşimli müze oluşturma gibi uygulamalara rastlanmaktadır.

Bilgiyi ziyaretçiye doğrudan aktarmak yerine, gerçek nesnelere (buluntuların) kullanımıyla öğrenmeyi gerçekleştiren müzeler sahip oldukları nesnelere, sanat yapıtlarıyla ve arkeolojik değeri olan parçalarla en etkin, en aktif öğrenme mekânlarından biridir. Ziyaretçiler müzede bilgiyi ezberle bir biçimde değil; yaşantıya dayalı, duyularını ve duygularını, düş güclerini kullanarak, dolaysız bir biçimde öğrenirler (Adıgüzel, 2007). Geçmişe ait kalıntıları barındıran ve toplumun gelişimine, dönüşümüne katkı sağlayan müzelerde; çocuk, genç ve yetişkin ziyaretçiler bugünü yaşarlar, tarihsel ve kültürel olarak gelişirler ve estetik beceri kazanırlar.

Müzelerin bu etkisi ziyaretçilerin eserlerle birinci elden çalışma olanağı bulmasından kaynaklanır. Müzelerdeki yapıtlarla sürekli etkileşim içerisinde olan ziyaretçiler müzede öğrenmeyi; sorarak, sorgulayarak, gözlem yaparak, geçmişle bugünü karşılaştırarak gerçekleştirirler. Paykoç (2008)'a göre müze yaşantıları ziyaretçilere pek çok becerilerini geliştirme olanağı verir. Ziyaretçiler müzede objelerle etkileşimde bulunurlar, eserleri gözlemleyerek, okuyarak ve yorumlayarak bugünle ilişki kurarlar, grup çalışması yaparlar. Bu süreçte müzede uygulamalara katılırlar, deney yaparlar, müze planını çıkarırlar.

Onur (2012)'a göre müzede öğrenme ile okullardaki formal öğrenme bağlamsal açıdan farklıdır. Gösterme ve sergileme yerleri olan müzeler zengin ve şaşırtıcı olabilen çevrelerdir. Müze-temelli öğrenme fiziksel ve bedensel olarak katılımı gerektirir, hareket kaçınılmazdır. Müzelerde öğrenmenin bir takvimi, belirli bir biçimi yoktur. Potansiyel olarak daha açık uçlu, daha bireysel yönelimli olan müzede öğrenme, okuldaki öğrenmeye göre daha esnektir ve öngörülemez.

Hooper-Greenhill (2007; Akt. Onur, 2012) müzede öğrenme deneyimine postmodern bir bakış açısıyla yaklaşır. Müze ziyaretçilerini “*öğrenen yaratıklar*” olarak tanımlayan yazara göre müzede öğrenme süreçleri süreklidir, soluk almak kadar doğaldır ve her zaman özel olarak eğitsel olmaz. Her zaman amaçlı olmayan müzede öğrenme, bazen bilinçdışı/niyet olmadan da gerçekleşir. Duyuları, duyguları ve bedeni içeren bu süreç yalnızca zihinsel değildir; hem örtülü (sezgisel) hem

de sözel olan öğrenme süreci deneysel/eylemsel olduğu gibi derin ya da yüzeysel de olabilir. Kültürü anlamlandırma süreci olan müzede öğrenme, dünya görüşlerimizi biçimlendiren bir anlam yaratma aracıdır aynı zamanda.

Deneyimi/Yaşantıyı Merkeze Alan Bir Öğrenme Biçimi

Ziyaretçilerin müzelerdeki sanat eserleriyle etkileşimlerinde algıları, geçmiş yaşantıları, sanatsal etkinliklerle ilgili deneyimleri, tarihsel ve kültürel birikimleri çok katmanlı bir yapı halinde müze mekânında estetik deneyimi oluşturmaktadır (Balık, 2009). Müzeler sahip oldukları sanat yapıtları, kültürel ve tarihi birikimleri ve uygarlık tarihindeki yaşantıları/yaşanmışlıkları barındırmaları bakımından ziyaretçilerin herhangi bir motivasyona, araca gereksinim duymadan, dolaysız bir biçimde öğrenme deneyimi yaşadıkları yerlerdir (Atagök, 1999; Gartenhaus, 2000; Mercin, 2006). Bu öğrenme deneyimi bireyin önceki öğrenmelerine göre daha kalıcı, daha görsel ve yaşantıya dayalıdır, yaşantı/deneyim odaklıdır.

Püsküllüoğlu (2012, s.548) deneyimi, “*bir insanın belli bir zaman içinde ya da yaşamı süresince edindiği bilgilerin, gördüğü, geçirdiği durum ve olaylardan elde ettiği görgü ve kılğının tümü*” biçiminde ifade etmektedir. Ziyaretçileri müzelerde karmaşık ve öngörülemez bir deneyim bekler. Dewey (2014)’e göre kişinin yaşadığı deneyimler istek ve amaçtan bağımsız olarak başka deneyimler içerisinde yaşamaya devam eder. Her deneyim gelecekteki deneyimlerin niteliğinde belirleyici bir rol üstlenir. Bunun ötesinde her deneyim, gelecekteki deneyimlerin tecrübe edileceği nesnel koşulları da belirli bir dereceye kadar etkiler.

Hem çok heyecan verici hem de hüsrana uğraticı olabilen müzede öğrenme deneyimi, ziyaretçilerin önceki deneyimlerine bağlıdır ve sonraki müze deneyimlerini de biçimlendirecek benzersiz bir ziyarettir. Müzede öğrenme süreci, deneyim içerisinden, deneyim yoluyla ve deneyim için gerçekleştirilen bir gelişim sürecidir ve söz konusu süreçle ziyaretçilerin kişisel deneyimleri arasında organik bir bağ bulunmaktadır.

Disiplinler arası bir düzlemde gerçekleşen müzede öğrenme etkinlikleri, geniş bir ziyaretçi kesimi için kendi kendine öğrenme deneyimi yaşadıkları mekânlardır. Ziyaretçiler müzelerde nesnelere öğrenme yoluyla çeşitli beceriler geliştirirler; bilgi ve farkındalık kazanırlar, soyut kavramları somut biçimleriyle görerek toplumsal konularda farklı bakış açılarını deneyimleme olanağı bulurlar (Hooper-Greenhill, 1999). Ziyaretçi ile müze mekânı arasında dinamik bir ilişki ağı oluşturan müzede öğrenme süreci (Balık, 2009), tüm yaratıcı, sanatsal, estetik, kültürel, tarihi potansiyelleri açığa çıkarır.

Kelly (2007) müzelerin her zaman eğitsel bir role sahip olduğunu ancak bu rolde bir değişikliğe gereksinim duyulduğunu söyler; müzelerin, ziyaretçilerin ilgilerine ve gereksinimlerine yanıt verecek biçimde “*eğitim yerleri*” yerine “*öğrenme yerleri*” olarak tanımlanmaları gerekmektedir. Onur (2013) da benzer biçimde çağdaş müzelerin; izleyici kitlesine ulaşan ve harekete geçiren, ziyaretçilerin gereksinimlerini ve ilgi alanlarını önemseyen, vurgunun nesnelere değil ziyaretçilerin üzerinde olduğu; ziyaretçilere geçmişte yaşayan kişilerin yaşantılarını deneyimleme olanağı sunan mekânlar olması gerektiğini söyler. Hooper ve Greenhill (2003)’a göre eğitimden öğrenmeye yol alan bu kavramsal değişim, ziyaretçilerinin ilgileri ve gereksinimleri hakkında düşünmek ve onlara daha nitelikli hizmet sağlayacak müzeler için önemli bir gelişmedir.

Fraser (2004)'a göre müzeler resmi eğitim kurumlarının aksine her yaşta ve sınıftan insanın bağımsız olarak ziyaret edecekleri halka açık mekânlardır. Ziyaretçiler bu süreçte farklı özelliklere sahiptir; enerjileri, dikkatleri ve ilgileri ziyaretleri süresince değişkenlik gösterir. Neye bakacaklarına ya da nereden geçip gideceklerine, neyi inceleyeceklerine kendileri karar verirler. Müzede öğrenmenin bütüncül bir deneyim olduğunu düşünen Fraser, müze ve galeri alanındaki bilişsel ve estetik tepkilerden çok anlamlandırma/anlam yaratma sürecine önem verir. Anlamlandırma süreci müzede öğrenmenin psikolojik ve felsefi yönlerini de içine alan, müze ziyaretçilerinin mekân ve buluntular arasında anlam yarattığı, bağ kurduğu geniş bir kavramdır.

Müzeler sahip oldukları yapıtlarla ziyaretçilere gerçek yaşamdan farklı, ancak gerçek yaşama ve topluma dair bir süreci deneyimleme olanağı sunarlar. Bu, ziyaretçilerin doğrunun ya da yanlışın peşinde koşmadan, gerçek nesnelere çevrili bir mekânda olaylara, durumlara farklı açılardan baktıkları bir süreçtir. Müzelerin sahip olduğu mistik hava, bu sürecin her ziyaretçi için özgün bir biçimde gerçekleşmesine olanak tanır. Müze ziyareti, her ziyaretçinin farklı bir deneyim edindiği; fikirlere, kavramlara ve geçmişe ait yaşantılara tanık olduğu bir süreçtir.

Müzelerde Kullanılan Yöntemler ve Teknikler

Günümüzde öğrenmenin, öğrenilen konuların içine girerek, öğrenileni birlikte oluşturarak, aktif katılımı, yaparak-yaşayarak, yaşantılara dayalı olarak gerçekleştiği düşünülmektedir (Adıgüzel, 2002). Bir başka deyişle nitelikli öğrenme, kişilerin deneyimlerinden, ilgi alanlarından ve özelliklerinden yola çıkılarak gerçekleşmektedir. Okul temelli öğrenme, yerini okul bahçeleri, müzeler, galeriler, sanat ve kültür merkezleri, parklar, sokaklar gibi mekândan bağımsız bir öğrenme biçimine bırakmaktadır. Bu öğrenme biçiminde önemli olan mekân ve program değil; kişiler, özellikleri, yaşantıları ve tüm deneyimleridir.

Okvuran (2012)'a göre kütüphaneler, parklar, müzeler, galeriler okula alternatif mekânların başında gelmektedir. Müze mekânlarında tasarlanan öğrenme süreçleri, müze eğitimi programları müze alanına özgü yöntem ve tekniklerin yanı sıra, yaratıcı drama yöntem ve teknikleri gibi alternatif araçları da barındıran disiplinler arası bir alandır.

Ziyaretçilerin müze mekânlarını ve yapıtlarını daha nitelikli deneyimleyebilmeleri, müzedeki eserlerle bağ kurmaları amacıyla müze ziyaretleri sırasında müzede drama çalışmaları ve sanat etkinlikleri gibi pek çok yöntem ve teknikler işe koşulmaktadır. Seçilen yöntem ya da teknikler müzelerin türüne (arkeoloji, sanat, bilim gibi), ziyaretçilerin hazır bulunuşluklarına ve seçilen konuya göre değişmektedir. Yöntem ya da tekniklerin seçiminde önemli olan müze mekânı ve müzedeki nesnelere belirlenen konular arasındaki bağın kurulmasıdır (Akyol ve Köksal Akyol, 2005). Hooper-Greenhill (1999)'a göre müze ziyaretinin yöntemine ve içeriğine karar verilirken inceleme yapma gereksinimi göz önünde bulundurulmalıdır. Sözelimi, ziyaretçilere dedektif, film ekibi ya da öğretmen rolü yüklemek, incelemeye bir amaç kazandırabilir ve aynı zamanda nesnelere ve mekânı çalışma ve değerlendirme olanağı sağlar. Müzede kullanılacak yöntem ya da teknikler aynı zamanda müze mekânındaki buluntular ve ziyaretçilerin görüşleri ile imgesel ve duygusal bağları geliştirmede bir odak noktası sağlamalıdır. Kullanılacak yöntemler ziyaretçilerin yaş dağılımına göre de değişkenlik gösterebilir. Yaş gruplarına bağlı olarak hikâye canlandırma, rol oynama ve doğaçlama, resim tablosu düzenleme ve filme çekme gibi ürüne dayalı çalışmalar biçiminde gerçekleştirilebilir.

Müzelerde ziyaretçilerin yaparak ve yaşayarak öğrenme deneyimi yaşamalarına olanak tanıyan, düz anlatım yerine duyuları işe koşan, öğrencilerin etkin olduğu yöntemler tercih edilmelidir. Yaratıcı drama yöntemi sahip olduğu teknikler (rol oynama, doğaçlama gibi), oyunsu süreçler ile birlikte sözü edilen etkin ortamı sağlayarak öğrenmenin nitelikli, estetik ve etkileşimli bir süreç biçiminde gerçekleşmesine katkı sağlar (Başbuğ ve Aykaç, 2012).

Müzelerde Yaşantıya Dayalı Bir Öğrenme Yöntemi: Yaratıcı Drama

Tarihi, arkeolojik özelliği olan sanat yapıtlarını, kültürel birikimi, başka bir deyişle müzeleri ulaşılabilir yapmanın en etkili yollarından biri yaratıcı dramadır (Earl, 1997). Bireyin yaşantılarını/deneyimlerini öğrenme sürecinin merkezine alan ve bireye yeni deneyimler kazanma olanağı tanıyan yaratıcı drama; bireylerin yaparak ve yaşayarak öğrenmelerini, çeşitli tutum ve beceriler geliştirmelerini amaçlayan müzelerle pek çok konuda ortaklaşmaktadır.

Müzedeki drama çalışmasının temel amacı, ziyaretçilerin yaşanılan zamanın öncesine yolculuk yapması, geçmişini yakalamasıdır. Müzelerin dramatik yapısına uygun bir öğrenme yöntemi olan yaratıcı drama ziyaretçilerin geçmişle bugün arasında karşılaştırma yapmalarına ve bu deneyimi gelecek yaşantılarına aktarmalarına olanak sağlamaktadır.

Müzedeki drama birçok uygulamayı, etkinliği ve canlandırmayı kapsayan; farklı disiplinleri içerisinde barındıran bir şemsiyedir. Üzerinde birbirinden farklı ve toplumsal olan renkleri barındıran bu şemsiye açıldığında ziyaretçilere yaşantı odaklı, farklı sanat biçimlerinin ve kültürel birikimlerin merkezde olduğu bir öğrenme deneyimi sunar. Müzedeki drama, ziyaretçilerin geçmişle bugün arasında bir köprü kurmasını sağlar. Ziyaretçiler bu süreçte geçmişteki yaşantıları rol oynama, doğaçlama gibi yaratıcı drama teknikleriyle deneyimleyerek geçmiş ve bugün arasında oluşan köprünün üzerinde eşsiz bir yolculuk yaparlar.

Müzedeki drama süreçlerinde katılımcıların yaşantılarından yola çıkılarak gerçekleştirilen canlandırma etkinlikleri katılımcılara güvenli bir ortamda, kurgusal bir mekânda ve rol içinde kendilerini ifade etme olanağı tanır. Katılımcılar bu süreçte tarihte yaşamış kişileri, toplumları, bir başka deyişle farklı zamanlarda yaşayan farklı kişilerin yaşantılarını canlandırırlar. Bu yaşantılar katılımcılara geçmişini ve geçmişteki olayları, durumları anlama, bugünle ilişkilendirme ve gelecekte neler olabileceğine ilişkin çıkarımlarda bulunma olanağı tanır.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın genel amacı müzedeki drama çalışması gerçekleştiren yaratıcı drama eğitmen adaylarının bu deneyimlerine ilişkin görüşlerini anlamaya çalışmaktır. Bu genel amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmaktadır.

1. Müzedeki drama çalışmasına ilişkin katılımcı görüşleri nelerdir?
2. Katılımcıların müzedeki drama deneyimleriyle önceki müze deneyimleri arasındaki farklara ilişkin görüşleri nelerdir?

Yöntem

Bu bölümde araştırma deseni, veri toplama araçları ve verilerin analiz biçimi, geçerlik-güvenirlilik, katılımcılar ve müzedeki drama uygulama süreci konularında bilgi verilecektir.

Araştırma Deseni

Nitel araştırmalarda olgular doğal ortamlarında çalışılır; olgular anlaşılmaya ya da katılımcıların bu olgulara hangi anlamları yüklediğine bakılır. Nitel araştırma süreçleri katılımcıların özel durumlarını ve deneyimlerini anlamlandırmaya çalışır. Nitel araştırmayı bir şemsiyeye benzeten Merriam (2009), bu süreçte araştırmacının tanımlamaya, çözmeye, yorumlamaya ve anlamla ilgili çıkarımlarda bulunmaya çalıştığını söyler. Bu araştırmada eğitim, yönetim, sağlık, sosyal çalışma gibi alanlarda sıklıkla kullanılan, katılımcıların gerçekliği kendi sosyal dünyalarındaki yapılandırmalarına odaklanan ve yorumlayıcı bir nitelik taşıyan temel nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Çalışmada nitel veriler odak grup ve yarı yapılandırılmış görüşmeler yoluyla toplanmıştır. Müzede drama uygulamalarından sonra sorular hazırlanarak katılımcılarla odak grup ve bireysel görüşmeler yapılmıştır. Görüşmelerde katılımcıların onamlarıyla ses kaydı alınmış ve ses kayıtları sürece yabancı bir araştırmacı tarafından metne dökülmüştür. Elde edilen nitel veriler içerik analizi tekniği ile tek seferde analiz edilmiştir. Kodlama sürecinde tematik analiz kullanılmıştır. Yıldırım ve Şimşek (2013)'e göre, içerik analizinin amacı, verileri açıklayan kavramları ve ilişkileri keşfetmektir. Bu nedenle veriyi tanımlayan tanımları bulmak ve bunları mantıksal olarak kavramsallaştırmak ve organize etmek gereklidir.

Yıldırım ve Şimşek (2013)'in içerik analizi sürecinde uyguladığı adımlar aşağıdaki gibidir;

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

Creswell (2007)'e göre veri analizi süreci eşzamanlı gerçekleşmektedir. İlgili süreç aşağıdaki gibidir:



Şekil 1. Veri Analizi Süreci Adımları

Çalışmada kodların ve kategorilerin belirlenmesinde katılımcıların ifadelerinde sık rastlanan ifadeler etkili olmuştur. Araştırma verileri görüşmelerden alınan doğrudan alıntılarla desteklenerek sunulmuştur.

Geçerlik ve Güvenirlik

Creswell (2007)'e göre nitel araştırmalarda geçerlik, araştırmacı ve katılımcılar tarafından tanımlanan bulguların doğruluğunu/kesinliğini belirlemenin en iyi yoludur. Geçerlik bir doğrulama aracından çok bir süreci tanımlar. Bu süreç nitel bir araştırma için, araştırmacının kendini konforlu hissedeceği pek çok geçerlik yöntemini içerir.

Araştırmada geçerliliğin sağlanması için görüşme sorularına ilişkin alanda çalışan üç uzmanın görüşü alınarak sorulara son biçimi verilmiştir. Uygulama ve analiz süreci araştırma ekibinde yer almayan bir araştırmacı tarafından gözden geçirilmiştir. Güvenirliğin sağlanması adına uygulama sırasında video kaydı alınmış ve fotoğraf çekilmiş, görüşmeler sırasında ses kaydı alınmış, ses kayıtları araştırma sürecinde olmayan bir araştırmacı tarafından metne dökülmüştür.

Görüşme metinleri araştırmacıya ek olarak bir araştırmacı tarafından daha analiz edilerek kodlamalara ilişkin uzlaşa sağlanmıştır. Kodlama işlemi sonunda temaların ve kategorilerin belirlenmesi aşamasında ulaşılan bulgular karşılaştırılmış ve görüş ayrılığı bulunan konular üzerinde gerekli düzenlemeler yapılmıştır.

Katılımcılar

Araştırmanın uygulama ve görüşmeler aşaması Çağdaş Drama Derneği İstanbul Şubesi katılımcıları (drama eğitmeni adayları) ile yürütülmüştür. Uygulama aşamasında 17 katılımcı bulunmaktadır. Katılımcıların yaklaşık 90 saat yaratıcı drama deneyimleri bulunmaktadır.

Müzedede Drama Uygulama Süreci

Müzedede drama uygulamasında araştırmacı tarafından müzede çalışma yapılacak bölümler, nesnelere ve canlandırma yapılacak alanlar belirlenmiş ve iki oturum halinde altı saatlik (3+3) yaratıcı drama planı hazırlanmıştır. Hazırlık-ısıtma, canlandırma ve değerlendirme aşamaları göz önünde bulundurularak yapılandırılan planda don-ateş, imgesel yolculuk, zar oyunu gibi hazırlık-ısıtma etkinlikleri, doğaçlama, rol oynama, donuk imge, dramatisasyon gibi canlandırma etkinlikleri, fragman hazırlama, kroki çizme gibi değerlendirme etkinlikleri yer almıştır. Çalışma öncesinde İstanbul Arkeoloji Müzeleri yönetiminden gerekli izinler alınmış ve uygulama süresince müze bahçesi, Eski Şark Eserleri Müzesi ve Arkeoloji Müzesi binaları kullanılmıştır.

Bulgular

Araştırmada görüşmelerden elde edilen bulguların tematik analizi sonucunda altı temaya ulaşılmıştır. Elde edilen bulgular *müze ziyaretleri*, *müze algısı*, *müzedede dramanın rolü*, *gelişime etkisi*, *teknikler ve etkinlikler*, öz değerlendirme olmak üzere altı tema biçiminde belirlenmiş ve temalara ilişkin bulgular çizelgeler biçiminde sunulmuştur. Çizelgelerde bulunan f_i ifadelerin frekans sayısını (katılımcılar tarafından kaç kez ifade edilmiş), f_k katılımcı sayısını (kaç katılımcı tarafından ifade edilmiş) yansıtmaktadır.

Müze Ziyaret Etme Nedenleri

Katılımcıların müze ziyaretlerine ilişkin düşünceleri Çizelge 1'de sunulmuştur.

Tablo 1. Katılımcıların müze ziyaret etme nedenleri

	f_i	f_k
Kültürü ve tarihi tanımak, anlamak.	7	5
Geçmişteki yaşantıları, yaşanmışlıkları görmek.	4	4
Estetik şeyler görmek.	1	1

Müze ziyaretlerinin ana sebeplerinden biri de geçmiş medeniyetlerin kültürünü ve tarihini tanımaktır (Earl, 1997; Atagök, 1999; Gartenhaus, 2000; Adıgüzel, 2007). Tarihi ve kültürü tanımak kadar bugünle ilişki kurmak, geçmişteki yaşantılara ve yaşanmışlıklara tanık olmak, rol içinde deneyimlemek katılımcılar açısından önemli görülmektedir. Katılımcıların kültürü ve tarihi tanımakla ve anlamakla ilgili görüşleri aşağıda sunulmuştur.

“Beni müzeye çeken şu; aslında hem tarihle ilgili, tarihe götürüyor beni, geçmişe götürüyor. Kesinlikle merak etmeme sebep oluyor. Bir de her bölgenin ya da her ülkenin bir koruma altına aldığı şeyler var. İnsan onları görmek, bilmek, deneyimlemek istiyor. Tarihe götürdüğü için, merak etmem sebep olduğu için müze ziyaretlerini seviyorum” (K4).

“Benim için de tabii ki tarih. Neredeydik, nereye geldik kısmının en net görüleceği yerlerden biri. O çok güzel oluyor evet. Yani bir aşama mı kaydetmişiz yoksa aslında başlanan noktanın gerisine mi düşmüşüz? Bu analizlerin böyle hem sanat hem tarih, kültür, yaşam biçimi neyse hepsinin karşılaştırmasının yapılabileceği, somut örneklerle karşıımızda duran yerler müzeler” (K2).

Katılımcıların müzeleri ziyaret etmelerinin bir değer nedeni de geçmiş yaşantıları öğrenme isteğidir (Earl, 1997; Fraser, 2004). Geçmiş yaşantıları rol içinde deneyimleyen katılımcılar müzedeki eserleri ve mekânı daha nitelikli bir biçimde gözlemlene olanağı bulurlar.

“Hem sanatta ilgili bir tarafı var, hem tarihle, kültürle. Beni daha çok insan hikâyeleri çekiyor. Burada Arkeoloji Müzesi ’nde yapılan çalışmada da o en son lahitlere baktık, onlar üzerinden canlandırmalar yaptık mesela o beni çok etkiledi. Çünkü orada biraz daha gerçekten insan yaşantılarına kafa yoruyorsun. O açıdan anlamlı” (K1).

“Ben müzeye gittiğimde, oradaki hikâyeyi okumanın dışında hayal dünyamda onun devamını ya da öncesini de düşünürüm. Mesela yapılırken nasıl bir süreçten geçti? Acaba nasıl bir mermeri aldı da yonttu. Orada bir kolye gördüğümde, acaba kadınlar onu nasıl taktıyorlardı, o dönem nasıl giyiniyorlardı. Gerçek yaşamda bu insanlar nasıldı? O zamanlara gidiyorum. Bir de hikâyelerini bilip onunla örtüştürmek gerçekliğini kanıtıyor gibi” (K5).

Drama Öncesinde Müze Algısı

Tablo 2. Katılımcıların müzede drama öncesinde müzeyle ilgili düşünceleri

	f _i	f _k
Kalıcı olmayan, çabuk unutulmuş, bakıp geçilen yerler.	10	4
Çeşitli nedenlerle (iş yaşamı, aile, büyükşehir) sık gidilemeyen yerler.	4	4
İlgi alanlarının, bireysel özelliklerin önemli olduğu yerler.	3	3
İç motivasyon gerektiren; hevesle gidilen, hevesi azaltan yerler.	2	2
Bilgilerin okunarak öğrenildiği yerler.	2	2
Tatillerde daha sık ziyaret edilen yerler.	2	2
Popüler olana ilgi gösterilen yerler.	1	1
Anlama çabası gerektiren yerler.	1	1
Genellikle çocukken gidilen yerler.	1	1

Müzelere verilen önemle ziyaret edilme sıklığı arasında bir çelişki bulunmaktadır. Müzeler bir ziyaret mekânıdır ve kültürün merkezi olarak görülürler. Yalnızca Türkiye’de değil dünyanın birçok ülkesinde çoğu insan müzeye gitmeyi eğlenceden ziyade bir ödev olarak görmektedir; yaşadıkları kentin müzelerini ziyaret etmeyen insanların turist olarak buldukları bir kentte ziyaret edecekleri yerlerin başında müze bulunur (Shaw, 2004). Bu bağlamda katılımcıların verdikleri yanıtlar müzelere verdikleri önemle ziyaret sıklıklarının örtüşmediğini göstermektedir.

Müzedede drama çalışmasına katılan katılımcılar bu çalışmayı önceki ziyaretleriyle/deneyimleriyle karşılaştırmışlardır. Önceki deneyimlerini “*kalıcı olmayan; çabuk unutilan, bakıp geçilen, üzerine çok düşünülmeyen, daha yüzeysel deneyimlenen yerler*” biçiminde tanımlayan katılımcılar, müzedede drama çalışmasından sonra yaşadıkları deneyimi “*farklı bakış açısı kazandıran; geçmişle bugün arasında ilişki kurduran, değişime zorlayan, araştırma yapmaya yönelten*” biçiminde tanımlamışlardır. Bazı katılımcılara göre müzeler kalıcı olmayan, çabuk unutilan ve bakıp geçilen yerlerdir.

“Öncesinden bir araştırma yapıyorsun, işte okuyorsun, ediyorsun. Sonra gittiğinde belki o eseri tanıyorsun. Hani, hakkında bilgi sahibi oluyorsun. Yine o kadar. Yani, aslında yine tekrar edilmedikçe, belki de ezberlenmedikçe, bilmiyorum yani. Uçup giden bilgilere dönüşüyor, bende öyle oldu mesela” (K2).

“Eğer çok üzerine düşünüp bir müzeye gitmiyorsam, gittiğim müzenin ismini bile hatırlamakta zorlanabiliyorum. Yani ben şu an düşünüyorum, en son iki yıl önce Viyana’ya gittiğimde müzeleri gezmiştim. Şu an sadece isimlerini hatırlıyorum birkaç tanesinin. Ama içeride gördüğüm şeylerle ilgili çok az şey var aklımda çünkü onu bir görevmiş gibi yapmış olmanın, zaman kısıtlı, üç dört gün buradasınız ve bütün günümü burada harcamayım, burada bazı şeyleri de görmem gerekiyor diye düşündüğümde sadece Mozart’ın evini orada görmüş olmak, bunun dışında başka şeyler aklımda kalmıyor” (K3).

“Bakıp ‘Hee, tamam bu o tarihten kalma, bakalım kaç yılından. Heee, o dönemde bunlar böyle yapmışlar, şöyle yapmışlar. Nasıl korumuşlar?’, bunlar hep böyle kafada soru işaretleri bırakıp bunları cevaplandırıyordum. Ama en son müzedede dramadan sonra bunu daha iyi anladım; bakıp geçiyormuşum, kendi adıma söyleyim. İlgi duyuyormuşum, evet. Okuyormuşum, belki kafamda kalan soru işaretlerinden okuyormuşum konuyla ilgili, tarihle ilgili. Ama bakıp geçiyormuşum yani, onu hissettim” (K4).

Katılımcı görüşlerine göre, müzeler bazen büyükşehirde yaşama, iş yoğunluğu ve aile yaşamı gibi nedenlerle sıklıkla gezilemeyen yerlerdir, bazen de büyük bir hevesle gidilen fakat hevesin hızla geçtiği mekânlar. Müzeleri bireysel gezmek için oldukça iç motivasyona sahip olmak gerekir.

“Müzeleri ziyaret etmek isterim aslında ama İstanbul’da yaşadığımız için burada hep bir koşuşturmacanın içindeyiz. Bir taraftan iş hayatı, başka uğraşlardan dolayı çok fazla fırsatım olmuyor” (K6).

“Zaten müzeler büyük yerler olduğu için genelde, bir hevesle girersiniz, sonuna doğru böyle yorulursunuz, çıkarsınız yorgun bir şekilde. Heves düşer, azalır” (K4).

“Bireysel olduğunda daha çok eseri geziyoruz. Çünkü vaktimiz var. Bireysel gezdiğimizde çok ciddi bir iç motivasyon gerekli. Yapıcım, gezicem, hepsini elden geçiricem demek gerekiyor” (K5).

Müzede Dramanın Rolü**Tablo 3.** Müzede drama çalışmasının öğrenmeye/müze eğitimine etkisi

	f _i	f _k
Sınıf ortamı dışında/farklı bir mekânda etkili bir araç.	8	3
Farklı medeniyetlere ait kültürleri, yaşantıları deneyimledik.	5	4
Etkili ve yaşantı odaklı bir öğrenme yöntemi.	5	4
Öğrenilen bilgilerin kalıcılığı arttı.	4	3
Müze ve eserlerle ilgili bilgiler dramayla kolayca öğreniliyor.	2	2
Farklı sanat dallarını içeren bir öğrenme süreci.	1	1

Müzede gerçekleşen kalıcı öğrenme, birey açısından olduğu kadar toplumlar açısından da önem taşır. Kendi kültürünü ve bir başka kültürü kalıcı olarak öğrenen, aralarındaki ilişkiyi kavrayan bireyler, yaşadığı toplumun ve diğer toplumların değerlerini anlayabilirler (Mercin, 2006). Müzeler ziyaretçilere okul-temelli eğitimin sunmuş olduğu sınıf ortamı dışında farklı bir mekân sunarlar (Adıgüzel, 2007; Onur, 2012). Müzede drama etkinlikleri katılımcıları dramatik bir kurgu içerisinde önceki yaşantıları deneyimleme, tarihi ve kültürü sistematik bir biçimde sorgulama olanağı tanır.

“Derste, sınıf ortamında bize birtakım karakterler veriliyor, biz onları canlandırıyoruz ama ben oradaki o heykelleri ya da o figürleri görerek daha kolay role girmemi sağladı. O yüzden müzede drama daha etkili çünkü gerçek yaşamla ilişkisi var” (K4).

“Birçoğumuzun belki daha önce gitmediği, belki ilk defa gittiği bir yerd Arkeoloji Müzesi. Biz drama çalışmasını bir sınıf ortamının dışına taşımış olduk ilk kez. Ve o ortamda başka insanlar, turistler de vardı. İster istemez onlarla da çok kısa süreli de olsa bir etkileşim içerisine girdik. Yaptığımız çalışmayı gerçek hayata taşımış olduk” (K6).

Bazı katılımcılara göre müzede drama etkilidir; çünkü yaşantı odaklı bir öğrenme yöntemidir, yaşamla ilgisi vardır.

“Yani kafanı daha çok çalıştırıyorsun hakikatten, düşünüyorsun üzerinde yani. Drama burada kesinlikle etkili bir araç, keyifli olmasının yanında bu çok etkiliydi benim açımdan. Ezbere karşı bir kafa yapım var, dolayısıyla ezberle hakikatten öğrenemiyorum ama bu çok ‘benim yöntemim’ geldi bana. İşte yöntemimi buldum falan dedim” (K2).

“Özellikle küçük yaş grubunda, bizler belki bir şekilde bir müzeyi gezerken oradaki tarihi eserlerle ilgili geçmişten okuduğumuz birtakım bilgilerimiz var tarihe dayalı ama küçük yaş gruplarında sıfırdan öğreniyorlar. Belki de oradaki heykellerle ilk kez yüz yüze geliyorlar. Onlara daha etkili bir öğrenme yöntemi sunabileceğimi düşünüyorum ve daha da istekli olacaklardır” (K4).

Farklı sanat dallarını da içeren müzede drama aynı zamanda müzedeki eserlerin yaşantılarına değinilen bir süreçtir. Öğrenme sürecini estetik bir hale getiren müzede drama, katılımcıların bu süreçte ilgili, meraklı olmasını sağlayarak öğrenme sürecinin geleneksel öğretimden farklı olmasını sağlar (Kılıçaslan ve Adıgüzel, 2016). Bu süreçte katılımcılar herhangi bir motivasyona gerek kalmadan, dolaysız bir biçimde öğrenirler (Atagök, 1999; Onur, 2012).

“Drama olmadan daha yüzeysel irdeliyorum çünkü dramada bunu nasıl düşünmüş, ne yapmış, ben olsaydım ne yapardım diyorum. Ben onu o anda canlandırmaya odaklanıyorum. İki dakikalık performansla o zamanı yaşıyorum adeta” (K3).

“*Bilmediğim, yeni şeyler öğrenme fırsatım oldu. Sanırım Sümerler’e ayrılmış alanda bir parfüm şişesi vardı. Bana çok ilginç geldi, o dönemde parfüm yapımının olması, kullanılması beni gerçekten şaşırttı. Parfümün çok daha sonraları kullanılmaya başladığını düşünüyordum*” (K6).

“*Bu lahitler buraya nasıl taşındı?’ hep bir soru işaretiydi. Hiç kimse de gidip derinlemesine bir araştırma yapmaz. O koca koca taşlar, o zaman da bu teçhizat ve araçlar yok. O dağıtılan kâğıtlar çok güzeldi bu arada; bizim o kişiler olmamız ve onları canlandırmamız, yeri geldi eserleri kırmadan taşımaya çalışan taşıyıcı olduk. Onlar çok güzel ve yerindeydi bence*” (K4).

“*Müzedeki drama çalışması ağaca benziyor. Kökleri var, eski bir çınar gibi ama aynı zamanda dalları var. Güzel sanatlar bağlamında, heykel bağlamında, tarih bağlamında birçok dalları olan. Ağacın dalları farklı sanat dalları gibi ve buna çok açık bir ağaç gibi. Ağacın kökü tarih, geçmiş. Gövdesi bugün dayandığımız, güç aldığımız*” (K5).

Gelişime Etkisi

Tablo 4. Müzede dramanın katılımcıya katkısı (gelişim/beceriler/kazanımlar)

	f _i	f _k
Değişime zorladı, harekete geçirdi.	10	6
Farklı bakış açıları kazandım.	9	6
Müzeyle bakış açım değişti.	6	4
Gerçeklerle yüzleştirdim, özelleştirdim yaptım.	5	4
İnsanlarla paylaşma isteği oluştu.	3	3
Geçmişle bugün arasında ilişki kurdum.	3	2
Eserler hakkında sorular sormamı sağladı.	2	2
Araştırma yapmaya yöneltti.	1	1
Yorumlama becerim gelişti.	1	1

Katılımcılar müzede drama deneyimi ile birlikte nesnelere etkileşimde bulunurlar, eserleri gözlemleyerek, okuyarak ve yorumlayarak geçmişle bugün arasında ilişki kurarlar (Paykoç, 2008). Müzeler katılımcıların geçmiş, bugün ve gelecek arasında bir bağ/köprü kurmasını sağlayan, geçmişteki durumları, olayları bugünle ilişkilendirmelerini olanak tanıyan mekânlardır (Mercin, 2006).

“*Oraya gidince, mesela şu an aklıma gelen, hiç unutmadığım şey İstanbul Boğazı’na gemiler geçmesin diye çekilen bir zincir vardı yani. Denizin ortasına zincir çekiyormuşuz ve gemilerin geçmesini engellemeye çalışıyoruz. Şu an düşünüyorum ne olur, herhalde İspark’ın otomatik kapısı gibi bir şey olur. Böyle bir şey varmış, insanlar oraya nasıl gelmiş?*” (K3)

Ziyaretçiler müze ziyaretleri sonrasında farklı bakış açıları kazanırlar, olaylara ve durumlara farklı bir gözle bakmaya başlarlar (Hooper-Greenhill, 1999). Müzedeki eserleri diğer katılımcılara anlatırken farklı bir gözle bakmayı deneyimlerler. Bu durum katılımcıların müzelere ve müzelerdeki eserlere de farklı bir gözle bakmalarını sağlayabilir ya da yeni bakış açıları kazandırarak bir farkındalığa yol açabilir.

“*Kesinlikle ve kesinlikle müzeyle bakış açım değişti. Bugüne kadar yaptığım yüzeyselliğin bende bıraktığı izlerini bu sayede, artık müzeyi nasıl gezmem gerektiğini ya da gezerken arkadaşlarımda da eğer ben bu müzede bulunmak istiyorsam ve arkadaşlarımda istemiyorsa onların ilgisini nasıl çekebileceğimle ilgili fikirler oluşturdu bende*” (K3).

“Gözümüzü kapatıp giriş aşamamız beni etkiledi. Aynı şekilde benim eşime anlattığım, çünkü ben eşimi gezdirirken o objeye ya da heykele farklı bakmaya başladım. Çünkü eşime anlatıyorum, onun en belirgin özelliğini anlatmam gerekiyor. Orada bir fark bile, kendi açımdan farklı oldu çünkü. Karşı tarafa bunu aktarmam gerekiyor. O çok özeldi” (K4).

“Farklı bakmayı bilmiyordum, onu öğrendim. Ben hep belli bir bakış açısında öğrendiğim şeyle o açıyla bakıyordum. Şimdi daha yaşantısal, daha değişik, diğer insanların gözüyle görerek baktım. Orada oran-orantı beni ilgilendirmedi o aşamada. Çünkü belli bir bağlamda, belli bir aşamada yapacağımız bir etkinlik vardı. Yanınızdaki partnerinizin, yanınızdaki insanların bakış açısıyla biraz hareket etmeye çalıştım. Onun için benim için farklı bir kapı açtı. Güzel sanatlar gözünden biraz çıkmaması sağladı” (K5).

“Hayal gücümü kullanırken, bir şeyler üretmeye çalışırken zorlandığım noktalarda gruptaki arkadaşlardan destek aldım veya bir oyun, bir doğaçlama ortaya çıkarken, kendi penceresinin dışında, başka bir pencereden nasıl olayların yansıdığını gözlemlene fırsatım oldu” (K6).

Katılımcı görüşleri müzede drama sürecinin kendilerini harekete geçirerek değişime zorladığını, kendi yaşamları ile ilgili özeleştiriyi yaparak gerçeklerle yüzleşmelerini sağladığını ortaya koymaktadır.

“Ben mesela kafamda hep şey vardı. Çocuklarda sanatta farkındalık, böyle tiyatroyu mu kullansam diye düşünüyordum. Müze de öyle bir alan bence ve çok değişik şeyler yapılabilir; yazı da yazdırabiliriz, resim de yaptırabiliriz, heykel de yaptırabiliriz çocuklara. Çamur, kil getirsin, heykel yapsın çocuk” (K1).

“Benim için yüzleşmek kötü oldu zaten. En son üniversite hayatımda, müzeleri ziyaret ettiğim yer orasıydı. Ortaokulda başlayıp böyle üniversitede bitirdiğim şey sanki. Böyle bitmiş bir süreç gibi. Ama bu Arkeoloji Müzesi’ndeki çalışmadan sonra mesela tekrar şey dedim yani; bunu bir rutine bindirmem gerekiyor” (K2).

“Şu manada çok heyecanlandım; kızımı kolundan tutup, direkt müzeye gidip, bizzat orada birlikte bu canlandırılmaları yapmak istedim. Yani daha fazla kişinin hayatına bu müzede dramayla dokunmak istedim. Bana farklı bir bakış açısı kazandırdığı için bir an önce başkalarının da bunu kazanmasını istedim” (K4).

“Oğlum anaokulunda drama eğitimi alıyor. Bir metin var, metin çalışıyorlar. Onu sahneliyorlar. Genellikle okullardaki drama anlayışı bu, bence bu değil ama. Benim için bunu da yıkılmış oldu. Daha çok dışarıya çıkılmalı bence drama yaparken. Atölyenin duvarlarını yıkılmış gibi oldu” (K5).

Katılımcılar kendileriyle ve çevreleriyle ilgili farkındalıklarını müzede drama uygulaması ile geliştirme olanağı bulduklarını ifade etmektedirler. Bu farkındalıklar bazen sanat biçimlerini drama süreçlerine dahil ederek (K1), bazen yakınlarını müzelere götürerek ve onları müzelerle tanıştırmak (K4) bazen de drama ile ilgili düşüncelerinin, kalıp yargılarının değişmesi, dönüşmesi (K5) biçiminde gerçekleşmektedir. Katılımcı görüşlerine bakıldığında müzede drama uygulamasının katılımcılara farklı pencereler açarak drama konusundaki algılarını gözden geçirmelerine olanak sağladığı görülmektedir.

Teknikler ve Etkinlikler**Tablo 5.** *Yaratıcı drama etkinliklerinin ve tekniklerinin müzede drama deneyimine etkisi*

	f_i	f_k
Nesnelerle yapılan etkinlikler düş gücümü ve yaratıcılığımı geliştirdi.	7	4
Yaratıcı drama teknikleri daha kalıcı öğrenmemi sağladı.	6	3
Müze mekânı, eserler role girmemi kolaylaştırdı.	3	3
Müzedede drama duyularımı daha etkili kullanmamı sağladı.	3	3
Müzedede drama süreci kostüm ve dekor kullanmamı sağladı.	1	1

Müzeler, ziyaretçilerin yapıtları farklı bir gözle gözlemledikleri mekânlardır. Müzede drama çalışmalarının dramatik yapısı, yaşantıyı ve deneyimi müze ortamında deneyimleme olanağı tanıyan yanı hem katılımcıların önceki yaşantılarını hem de müzedeki yapıtların tarihsel ve kültürel birikimini barındıran geçmiş yaşantıları dramatik kurgunun odağına taşıma olanağı sağlar.

Yaratıcı drama ziyaretçilere canlandırmalar yapma, oyunlar oynama, duyu çalışmalarını deneyimleme olanağı tanır. Yaratıcı drama etkinlikleriyle etkileşimli bir öğrenme alanı olan müzeler, ziyaretçiler için dikkat çekici, heyecan verici ve eğlenceli mekânlar haline gelirler. Ziyaretçiler müzede drama süreciyle müzeler, müzelerdeki sanat yapıtlarına ve yaratıcı drama ile öğrenmeye farklı bir bakış açısı kazanırlar.

Müzedede drama etkinlikleri (oyunlar) ve teknikleri (doğaçlama, rol oynama fotoğraf karesi, donuk imge, fragman) katılımcıların deneyimlerini zenginleştirerek öğrenme sürecine katkıda bulunmuştur. Katılımcılardan bazıları bu durumu şu şekilde ifade etmiştir:

“Bence etkinlikler çok yerindeydi, o giriş aşamamız, sonra eşlerin değiştirilmesi ve bizim karşı tarafı gezdirmemiz, içeri girdiğimizde küçük bir canlandırma yapmamız; iki canlandırma yaptık içeride, ikisi de çok yerindeydi. Belki canlandırmalar daha bile fazla olabilir. Fragman kesinlikle olmalı, o çok hoştu, çok güzeldi. Heyecanlıydı ve deşarj olduğumuz noktaydı” (K4).

“Üç farklı obje seçip o üç objeyi canlandırmamız istenmişti, lahitlerle birleştirip. O üç objeyi de yapacağımız doğaçlamada kullanmamız istenmişti. O çalışma beni çok etkiledi. Bir anlamda birilerinin çok eski dönemlerde kullanmış olduğu bir eşyayı ya da o dönemlerde yaşanmış olan bir sosyal olayı, bir ritüeli, ayini kendi üretkenliğimizle birleştirerek bir anlamda aslında, gördüğümüz şeyler üzerinden onları yaşamış olduk, empati kurmuş olduk” (K6).

“İki nesne belirleyip bunların kullanımına yönelik bir canlandırma çalışması beni çok etkiledi. Yani o mesela sizi hayal dünyasına atıyor; geçmişe gönderiyor; ‘Ne olabilir? Nasıl olabilir?’ dediriyor. Kafamı böyle çok güzel çalıştırabiliyorsun. Çok keyif aldığım bir şeydi. Mesela bir ejder dünyasına girdi kafam. Ve böyle şey, insanda biraz geçmişe dönüp gerçekten bir merak uyandırıyor. Sonrasında araştırmaya yönelik şeyler de sağlıyor; kapılar açıyor yani” (K2).

Müzelerdeki eserler katılımcıların role girmelerini kolaylaştırmıştır. Müzelerin yaşantı odaklı mekânlar olması, geçmiş medeniyetleri ve kültürleri yansıtan özelliği role girme konusunda katılımcılara yardımcı olmuştur. Müzede drama çalışmaları aynı zamanda katılımcıların duyularını kullanmalarına olanak sağlamıştır.

“İlk defa role girerek müze gezmiş olduğum için, o açıdan çok farklıydı ve özeldi benim için ve akılda kalıcıydı. Canlandırmalar inanılmaz etkili müzede gezme konusunda bence. Bir defa role girmeyi kolaylaştırdı. Karşımızda bir obje ya da bir eser var. Siz o objeyi ya da eseri, heykeli kullanarak role giriyorsunuz. Yani role girmeyi daha da kolaylaştırdı diyebilirim” (K4).

“Atölyedekinden daha farklı olduğumu düşünüyorum orada. Role daha iyi girebildim, daha iyi hissettim. Belki de etrafımda o yaşanmışlıkların içinde bulunduğum için, konuyla alakalı olduğum için. Kendimi rahat hissettim. Orada canlandırma yapmak bana doğalmış gibi geldi. Bazen atölyede öyle olmuyor, kendinizi zorluyorsunuz. Orada daha rahat role girdim” (K5).

“Benim çok ilgimi çeken, daha önce de benzer çalışmalarda bulunduğum için, bir de insanın endişe duyması ve korkmasıyla ilgili bir durumu varken orda zaten bilmediği bir ortamda ve görmeden yürüyor olmak daha da böyle bütün algılarını açıyor. Tabii ki biraz daha bir yetisini kaybettiğinde o yetisiyle birlikte diğer duyuları da artmaya başlıyor. Burada da eğer dinlemeyse dinleme, hissetmeyse hissetme devreye giriyor. Ama burada müzede en fazla dinleme. Etrafında olan her şeyi dinliyor” (K3).

Öz değerlendirme

Tablo 6. Müzede drama sürecine ilişkin değerlendirme/öz değerlendirme

	f _i	f _k
Müzeye bakışımı gözden geçirdim.	5	4
Kalıcı bilgiler öğrendim.	4	4
Bireysel farkındalık kazandım.	4	3
Çalışmadan önce araştırma yapmam gerektiğini fark ettim.	3	2
Müzelerin herkese göre olduğunu fark ettim.	2	2
Bizim için yeni bir şeydi.	1	1

Katılımcılar müzede drama etkinlikleriyle müzeye karşı bakışlarının değiştiğini, kalıcı bilgiler öğrendiklerini ve bireysel farkındalık kazandıklarını ifade etmişlerdir. Bazı katılımcılar müze ziyareti öncesinde yapacakları araştırmanın daha fazla şey öğrenmelerine katkı sağlayacağını düşünürken bazıları da müzelerin herkese göre yerler olduğunu fark ettiklerini ifade etmişlerdir.

“Dramayla beraber yapılan çalışmada daha dikkat odaklıyız. Zaten günümüzü orada vakit geçirmek için belirlediğimiz için, planımız olduğu için daha fazla şey gözümüze çarpıyor ve daha fazla ayrıntı aklımda kalıyor. Ama diğer müzeleri düşünüyorum, herhalde iki yıl, iki buçuk, üç yıldan sonra müzenin adını bile unutabiliriz, hatırlamayabiliriz. Ama Arkeoloji Müzesi'ne ben ilk defa gittim, hiç gitmemiştim daha önce İstanbul'da yaşamama rağmen. Benle beraber belki bir on sene gidebileceğini görebiliyorum şu anda” (K3).

“Benim dışımda başka insanların, katılımcıların yaşamlarını anlayıp kabullenilememde gerçekten etkili olduğunu söyleyebilirim. Farklı yaşamlardan gelen, farklı işleri olan insanları buluşturan bir ortam orası. Onların duygusal dünyalarını görüp tanımamda, aynı zamanda onları kabullenmemde itici bir güç olduğunu söyleyebilirim” (K6).

Katılımcılar yapılan görüşmelerde müzede drama sürecine ilişkin aşağıdaki önerilerde bulunmuşlardır:

Tablo 7. Katılımcıların uygulamaya ilişkin önerileri

	f _i	f _k
Müzelerde pek çok konuda farkındalık çalışmaları yapılabilir.	7	4
Zamana yayılmalı, zaman kısa geldi.	4	4
Farklı türdeki müzelerde çalışılabilir.	2	2
Farklı bakış açısı kazandırmak için çalışmalar yapılabilir.	1	1
Hava koşulları farklı olabilir (daha sıcak hava, gece).	1	1
Çalışmalarda farklı araçlar (müzik vb.) kullanılabilir.	1	1

Katılımcıların önerileri biçimsel ve içerik açısından iki farklı kategoride değerlendirilebilir. İçerik açısından değerlendiren bazı katılımcıların ifadeleri şu şekildedir:

“Aslında bakış açısını değiştiren bir tecrübe olduğu için belki şöyle bir şey olabilir mi bilmiyorum ileriye dönük. Neticede liderlik eğitimi alan bireylere yönelik yapılan bir çalışma, bizleri etkilemesi çok normal ama liderler bunu ilkokul ya da ortaokul seviyesinde okul gezilerinde öğrencilere bu şekilde yapılırsa bunun o yaştaki çocuklarda bir bilinçlenme sağlayabilir” (K2).

“Müzede drama çalışmasının bütün müzelerde uygulanmasını isterdim. Bütün müzelerin içerikleri farklı olduğu için hepsinde farklı canlandırmalar yapılabilir. Sömestrde Sunay Akın'ın oyuncak müzesinde gittim mesela. Orada da o kadar çok oyuncak var ki, hepsine bakıp normal müze ziyaretiyle baktığımızda çok fazla ama canlandırma gözüyle baktığımızda her bir karakteri kalkıp canlandırabilirsin. Onun dışında hayvanlarla ilgili olan müzelerde orada farklı canlandırma yapılabilir. Bence bütün müzelerde çok etkili uygulanmalı, çok etkili olabileceğini düşünüyorum” (K4).

Biçimsel açıdan ise sıcak bir mevsimde/günde yapılması, müzik kullanılması ve çalışmanın süresi ile ilgili önerilerde bulunmuşlardır.

“Bence müzik çok etkili olurdu, ortam izin verirse müziği de içine katarak. Mesela biz birinci aşamada masallar yapmıştık. Sözsüz, sadece müzikle o masalı canlandırma vardı. Daha etkili bir duruma dönüştü. Ben görsel hafızadan çok, duysal hafızanın ve koku hafızasının daha kalıcı olduğunu düşünüyorum. Çalışmada müzik kullanılsaydı daha iyi olurdu diye düşündüm” (K5).

“Belki müze ziyaretleri bir gün değil de birkaç gün, 2-3 çalışma şeklinde yapılırsa Arkeoloji Müzesi'ni daha iyi tanıyacaktık. Zaman kısıtlı olduğu için belli yerlerini tanımış olduk. Yine de bugüne dek gezdiğim müzeler içerisinde tarihi eser, bulgu anlamında en geniş yelpazeyi sunan yerlerden bir tanesiydi. Benim için doyurucu bir ziyaretti” (K6).

Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Araştırma sonucunda elde edilen bulgular katılımcıların yaşantıya dayalı bir öğrenme biçimi olan müzede drama etkinlikleriyle daha kalıcı öğrendiklerini (Önder, Abacı ve Kamaraj, 2009; Kılıçaslan ve Adıgüzel, 2016), müzede drama ile müze deneyimlerinin önceki müze deneyimlerinden daha eğlenceli, yaşantı odaklı, kalıcı, farklı bakış açıları kazandırdıkları, özeleştiri yaptıkları, geçmişle bugün arasındaki ilişki kurdukları bir süreç olduğunu ortaya koymaktadır.

Araştırmanın önemli sonuçlarından birisi katılımcıların müzede drama uygulamasının öncesini ve sonrasını karşılaştırdıkları müze algısına ilişkin ifadeleridir. Katılımcılar uygulama öncesine ilişkin müze ziyaretlerini *kalıcı olmayan, çabuk unutilan, bakıp geçilen, sık gidilmeyen, bilgilerin okunarak öğrenildiği, anlama çabası gerektiren* biçiminde tanımlamışlardır. Müzede drama çalışması sonrasına ilişkin ifadeleri ise öğrenmede etkili bir *mekân, farklı medeniyetlere ait yaşantıların bulunduğu, kalıcı öğrenmenin gerçekleştiği, farklı sanat dallarını içeren bir mekân* biçimindedir. Katılımcı görüşlerindeki bu farklılığın uygulanan drama etkinlikleri olduğu düşünülmektedir. Gartenhaus (2000)'un müzelerin ve müzelerdeki nesnelerin düş gücünü ve yaratıcılığı ortaya çıkardığı, müzelerin ziyaretçiler için zengin uyarılarla dolu olduğunu, anlattıkları pek çok öykü ve yaşantıyla ziyaretçileri zenginleştirdiği görüşü müzede drama çalışması sonucunda anlam bularak araştırma sonuçlarını desteklemiştir.

Araştırma sonuçlarından biri de katılımcıların müzelere oldukça önem vermelerine rağmen müzeleri sıklıkla ziyaret etmediklerini ifade etmeleridir (Shaw, 2004). Elde edilen bulgular katılımcıların yaptıkları öz değerlendirilmede müzede drama çalışmasının bu noktada etkili olduğunu ve müzelere daha sık gitmek konusunda farkındalık kazandıklarını göstermektedir.

Katılımcılar görüşmeler sırasında müzede drama çalışmasını farklı kavramlara benzetme gereksinimi duymuşlardır ("*Lunaparkta eğlenen insanları izlemeye*" (K1), "*Zaman yolculuğuna*" (K2), "*Göremediğiniz cama çarpmaya*" (K3), "*Kurabiye yapma atölyesine*" (K3), "*Sürekli sorular sorduğum çocukluğuma*" (K4), "*Eski bir çınar ağacına*" (K5), "*Yağmurun ardından beliren gökkuşağına*" (K6)). Müzede drama çalışmasının katılımcıların süreci bir metafor kullanarak anlamlandırmalarında da etkili olduğu söylenebilir.

Katılımcılar kullanılan yöntemin sanat yapıtlarını anımsamalarında yardımcı olduğunu söylerken müzelerin belirli alanlarına odaklanarak, sanatsal bir biçimde öğrenmenin daha kalıcı bir deneyim olduğunu ifade etmişlerdir. Bu tür çalışmalarda katılımcılara müze mekânlarının tümünü gezdirmek yerine belirli alanlara odaklanmak katılımcıların öğrenme ve anımsama düzeylerini olumlu yönde etkileyebilir.

Araştırmanın bulguları göz önünde bulundurularak şu önerilerde bulunulabilir:

Farklı özelliklere sahip (arkeoloji, doğa, bilim gibi) müze mekânlarında müzede drama uygulaması yapılarak müzede öğrenme deneyimi daha kalıcı bir yaşantıya dönüşebilir. Katılımcıların müzelere, tarihe ve kültüre, diğer katılımcılara, geçmişe, bugüne ve geleceğe farklı bir gözle, bakış açısıyla bakabilmesini sağlamak amacıyla müzelerde farklı alanlarda farkındalık çalışmaları yapılabilir.

Elde edilen bulgular katılımcıların yaratıcı drama teknikleriyle daha kalıcı öğrendiklerini, müzeyle daha kuvvetli bir bağ kurduklarını ortaya koymaktadır. Müzede drama çalışmalarında farklı yaratıcı drama teknikleri kullanılarak yaratıcı drama tekniklerinin etkililiği belirlenebilir. Bir grup çalışması olan müzede drama sürecinde katılımcılar hem müze mekânıyla ve müzede eserlerle hem de diğer katılımcılarla etkileşimde bulunarak öğrenme deneyimi yaşamaktadırlar. Müzede drama çalışmalarında grup üyelerinin/katılımcıların grup etkileşimlerinin öğrenme deneyimine etkisini belirleyen çalışmalar planlanabilir.

Müzede drama çalışmalarında müzik, ışık gibi farklı olanakların kullanımıyla duylara seslenen disiplinler arası çalışmalar yapılabilir. Öğrenmenin daha kalıcı, etkili ve yaşantıya transfer edilecek biçimde gerçekleşmesi için daha uzun sürelerde planlanmış; katılımcıların tarihi ve kültürü öğrenecekleri, geçmişteki yaşantıları ve medeniyetleri rol içinde canlandıracakları, estetik bir mekân ve sanat nesneleriyle bağ kurabilecekleri çalışmalar tasarlanabilir.

Kaynakça

- Adıgüzel, Ö. (2002). Eğitsel ve sanatsal etken olarak müzeler, müze pedagojisi ve toplum ilişkisi. *Yaratıcı drama 1999- 2002 Yazılar* (s. 419-428). Ankara: Naturel Yayınları.
- Adıgüzel, Ö. (2002). Müze pedagojisi ve müzelerde yaratıcı drama ile öğrenme ortamları oluşturma. *Yaratıcı drama 1999- 2002 yazılar* (s. 399-413). Ankara: Naturel Yayınları.
- Adıgüzel, Ö., Üstündağ, T. ve Öztürk, A. (2007). *İlköğretimde drama*. (Ed. Ali Öztürk). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Akyol, A., A. ve Köksal Akyol, A. (2005). Arkeolojik alanda drama: Magnesia örneği. *Yedinci drama liderleri buluşması ve ulusal drama semineri: dramada arayışlar* (s. 47-58). Ankara: Oluşum Yayınları.
- Atagök, T. (1999). Türkiye’de çocuk-müze ilişkilerinin dünü ve bugünü. 2. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi. Ankara: ÇOKAUM Yayını.
- Balık, D. (2009). Çağdaş sanat müzelerinde yeni mekân deneyimi Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Başbuğ, S. ve Aykaç, M. (2012). İlköğretim okullarında müze çalışmalarının yaratıcı drama yöntemiyle yapılandırılması. İ. San (Ed.), *Çocuk müzeleri ve yaratıcı drama* (s. 185-206). Ankara: Naturel Yayınları.
- Çakır İlhan, A. (2012). Yaratıcılık eğitimi bağlamında çocuk müzeleri. İ. San (Ed.), *Çocuk müzeleri ve yaratıcı drama* (s. 19-42). Ankara: Naturel Yayınları.
- Creswell, J., W. (2007). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (Second Edition). Sage: California.
- Dewey, J. (2014). *Deneyim ve eğitim* (4. Baskı, S. Akıllı, Çev.). Ankara: Odtü Yayıncılık.
- Earl, A. (1997). Müze pedagojisi İngiltere’de nasıl gelişti? Tarih konuşan drama. İ. San (Ed.), *VI. Uluslararası eğitimde drama semineri: drama-maske-müze* (s. 35-46). Ankara: İşkur Matbaacılık.
- Fraser, J. W. (2004). *Museums, drama, ritual and power: a theory of the museum experience* (Unpublished Doctor of Philosophy Thesis). University of Leicester.
- Gartenhaus, Alan R. (2000). *Yaratıcı düşünme ve müzeler*. Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Hooper-Greenhill, E. (1999). *Müze ve galeri eğitimi*. Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Hooper-Greenhill, E. (2003). Museums and social value: Measuring the impact of learning in museums. *Paper presented at the ICOM-CECA Annual Conference, Oaxaca*.
- ICOM (International Commission of Museums). (2007) *ICOM definition of a museum*. Erişim tarihi: 03.02.2017, <http://icom.museum/the-vision/museum-definition>.
- Kelly, L. (2007). Visitors and learners: Adult museum visitors’ learning identities. *Paper Presented at the ICOM-CECA Conference November 2007*, Vienna: Austria
- Kılıçaslan, H. ve Adıgüzel, Ö. (2016). Mimarlıkta müze bilinci kazandırmada yaratıcı drama: Trabzon müzeleri. *Fine Arts, II*(1), 1-11.
- Madran, B. (1999). Yeniden müzeciliği düşünmek. T. Atagök (Ed.), *Müze türleri* (s. 3-20). İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Basım Yayın Merkezi.
- Mercin, L. (2003). Kültür ve sanat değerlerinin yaşatılmasında müzelerin rolü. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 2*(6), 106-114.
- Mercin, L. (2006). Müzeler ve toplum. Erişim tarihi: 25.03.2017, <http://www.ayk.gov.tr/wp>.
- Merriam, S. B. (2009). *Qualitative research: A guide to design and implementation*. Jossey Bass: Wiley.
- Okvuran, A. (2012). Müzede dramının bir öğretim yöntemi olarak Türkiye’de gelişimi. *Eğitim ve Bilim Dergisi, 37*(166), 170-180.
- Onur, B., (2012). *Çağdaş müze eğitim ve gelişim müze psikolojisine giriş* (1. Baskı). Ankara: İmge Yayınevi.
- Onur, B., (2013). *Müze ve oyun kültürü*. Ankara: İmge Yayınevi.

- Önder, A., Abacı, O. ve Kamaraj, I. (2009). Müzelerin eğitim amaçlı kullanımı projesi: İstanbul Arkeoloji Müzesi'ndeki Marmara örnekleme. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1(25), 103-117.
- Paykoç, F. (2008). Müzede düşünerek dokunarak ve hissederek öğrenme. *Geçmişten Geleceğe Türkiye'de Müzecilik Sempozyumu* (21-23 Mayıs 2008). Ankara: VEKAM (Vehbi Koç ve Ankara Araştırmaları Merkezi) Yayını.
- Püsküllüoğlu, A. (2012) *Türkçe sözlük*. Ankara: Arkadaş Yayınevi.
- Shaw, W. M. K. (2004). *Osmanlı müzeciliği: Müzeler, arkeoloji ve tarihin görselleştirilmesi* (E. Soğancılar, Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Yalçın Wells, Ş. (2014). Bir üniversite müzesinde aktif sanat eğitimi: Barber Enstitüsü örneği. *Journal of Social Studies Education Research*. 5(1), 20-37.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (Genişletilmiş 9. baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.

