

**KKTC
YAKIN DOĐU ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĐİTİM ENSTİTÜSÜ
YARATICI DRAMA BİLİM DALI**

**YARATICI DRAMA YÖNTEMİ İLE YAPILANDIRILMIŞ
TAŞ ESERLER MÜZESİNE YÖNELİK ETKİNLİK PAKETİNİN
DEĐERLENDİRİLMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Kaya İNKAYA

Lefkoşa

Haziran, 2021

**KKTC
YAKIN DOĐU ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĐİTİM ENSTİTÜSÜ
YARATICI DRAMA BİLİM DALI**

**YARATICI DRAMA YÖNTEMİ İLE YAPILANDIRILMIŞ
TAŞ ESERLER MÜZESİNE YÖNELİK ETKİNLİK PAKETİNİN
DEĐERLENDİRİLMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Kaya İNKAYA

Tez Danışmanı

Yrd. Doç. Dr. Seçil BESİM AYHAN

Lefkoşa

Haziran, 2021

Onay

Yakın Doğu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğüne,

Kaya İnkaya'nın "**Yaratıcı Drama Yöntemi ile Yapılandırılmış Taş Eserler Müzesine Yönelik Etkinlik Paketinin Değerlendirilmesi**" isimli tezi Haziran 2021 tarihinde jürimiz tarafından Yaratıcı Drama Bilim Dalı'nda Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Adı – Soyadı

İmza

Başkan:	Yrd. Doç. Dr. Emine KIVANÇ ÖZTUĞ
Üye*:	Yrd. Doç. Dr. Şengül BAŞARI
Üye (Danışman):	Yrd. Doç. Dr. Seçil BESİM AYHAN

Onay

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

30/06/ 2021

Prof. Dr. K. Hüsnü Can Başer

Lisansüstü Eğitim Enstitü Müdürü

Etik İkelere Uygunluk Beyanı

Bu tezin içinde sunduđum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiđimi; tüm bilgi, belge, deđerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduđumu; çalışmada bana ait olmayan tüm veri, düşünce, sonuç ve bilgilere bilimsel etik kurallar geređi olarak eksiksiz şekilde uygun atıf yaptıđımı ve kaynak göstererek belirttiđimi beyan ederim.

Kaya İNKAYA

30/06/2021

Teşekkür

Yüksek lisans eğitimimin her aşamasında desteklerini, emeğini ve zamanını esirgemedi, çalışmalarına vizyonu ve misyonu ile ışık tutan, zorlu bir süreçten geçerken anlayışlı, sabırlı ve hoşgörülü davranış tutumu gösteren, tez danışmanım Dr. Seçil Besim Ayhan'a teşekkürlerimi içtenlikle sunarım.

Kaya İnkaya

Haziran,2021

Özet

Yaratıcı Drama Yöntemi İle Yapılandırılmış Taş Eserler Müzesine Yönelik Etkinlik Paketinin Değerlendirilmesi

İNKAYA, Kaya

Yüksek Lisans Tezi, Yaratıcı Drama Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Seçil Besim

Haziran 2021, 90 sayfa

Bu araştırmada yaratıcı drama etkinlikleri ile sınıf ortamı olmayan müzelerde eğitimin gerçekleştirilebileceği düşünülmüştür. Müzelerin eğitim ortamı olduğunu vurgulamak amacıyla yazılmıştır. Müzelerde her türlü dersin işlenebileceği konu edilmiştir. Yaratıcı drama teknikleri ile müzede eğitimin daha kolay ve akılda kalıcı olacağı düşünülmektedir. Müzelerin sadece gezip görülebilecek bir yer olmadığı ve eğitimin içerisinde yer alması anlatılmak istenmiştir. Bu tezde nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Belirlenen alt amaçlar doğrultusunda eğitim paketi geliştirilmiş, görüşme formu aracılığıyla uzman görüşleri toplanmış ve betimsel analiz ile veriler yorumlanmıştır. Yaratıcı drama, müze, müzede eğitim ve müzede yaratıcı drama anahtar kelimeleri ile alan taraması yapılmış ve oluşturulan etkinlik paketi, alanında uzman kişilere gönderilmiş ve görüşleri alınarak veriler toplanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Müze, Müzede Eğitim, Yaratıcı Drama, Müzede Yaratıcı Drama.

Abstract**Structured with Creative Drama Method****Evaluation of the Activity Package for the Stone Works Museum****INKAYA, Kaya****Master's Thesis, Creative Drama****Thesis Advisor: Assist. Assoc. Dr. Secil Besim****June 2021, 90 page**

In this research, It was thought that education could be carried out in museums without a classroom environment with creative drama activities. It has written to emphasize that museums are educational environments. It's been issued that all types of lessons can be taught in museums. It is thought that education in the museums is going to be easier and more memorable with creative drama techniques. It is purpose is to explain that museums are not just places to visit and see, and that they should be included in education. Qualitative research method was used in this thesis. Qualitative research method was used in this study. The training package was developed in line with the determined sub-objectives, expert opinions were collected through the interview form and the data were interpreted with descriptive analysis. A field search was made with the keywords of creative drama, museum, education in the museum, and creative drama in the museum, and the created activity package has been sent to the experts in the field and data were gathered together by taking their opinions.

Keywords: museum, education in museum, creative drama, creative drama in museum.

İçindekiler

Onay	1
Etik İlkeler Uygunluk Beyanı	2
Teşekkür	3
Özet	4
Abstract	5
İçindekiler	6
Tablolar Listesi.....	8

BÖLÜM I

Giriş.....	9
Problem Durumu	9
Araştırmanın Amacı	13
Araştırmanın Alt Amaçları	13
Araştırmanın Önemi	14
Sınırlılıklar.....	14

BÖLÜM II

Kavramsal Temeller ve İlgili Araştırmalar	15
Müze	15
Müze Eğitimi Ve Müzede Eğitim	17
Yaratıcı Dramanın Özellikleri	23
Yaratıcı Dramanın Amacı ve Önemi	24
Yaratıcı Dramada Kullanılan Bazı Teknikler.....	25

BÖLÜM III

Yöntem.....	26
Araştırma Modeli	26
Çalışma Grubu.....	26
Veri Toplama Araçları.....	26
Verilerin Analizi Ve Yorumlanması	26

BÖLÜM IV

Bulgular.....	28
Birinci alt amaç:	31
İkinci alt amaç	32
Üçüncü alt amaç:.....	32

BÖLÜM V

Tartışma.....	33
---------------	----

BÖLÜM VI

Sonuç ve Öneriler.....	34
Sonuç.....	34
Öneriler	35
Kaynakça.....	36
Ekler	39
Etik Kurul Onayı.....	87
İntihal Raporu.....	88

Tablolar Listesi

- Tablo 1. Müze eğitiminde yaratıcı drama kullanılmasının değerlendirilmesi 28
- Tablo 2. Müze eğitimim yaratıcı drama etkinlikleri ile öğretilmesi, öğretmen görüşlerine göre öğrencilere sağlayacağı katkıları bakımından değerlendirilmesi..... 29
- Tablo 3. Lefkoşa Taş Eserler Müzesinde yaratıcı drama teknikleri kullanılarak müze eğitiminin öğretilmesinde görüş ve düşüncelerin değerlendirilmesi 30

BÖLÜM I

Giriş

Problem Durumu

Müze kavramı eski zamanlardan günümüze kadar gelen bir kavramdır. Müze kelimesi Antik Yunanca'da (Grekçe) "Mousaion" kelimesinden, Latince ise "Musa" kelimesinden gelir. Antik Yunan'da Zeus ile Titan Tanrıça Mnemosyne'nin dokuz kızları vardır ve bunlara liliopsid genus ismi verilmektedir. Ayrıca Musa'lar "İlham perilerinin yaşadığı yer" ya prosecuting officer "Bilimler Tapınağı" anlamını da taşımaktadır. Grekçe'de ise akıl, düşünce, yaratıcılık gibi kavramları içeren "men" kelimesinden türemiştir. Müze eğitimine değinilmeden evvel, kavram olarak 'müzeyi' açıklamak ve işlev açısından incelemek konuyu anlaşılır bir hale getirmekte çok yardımcı olacaktır (Oruç & Altın, 2008). Bu sebepten ötürü bazı ilgili araştırmalar incelenerek müze ve müze eğitimi kolayca anlaşılabilir, açık bir şekilde anlatılmaya çalışılmıştır. İncebacak'ın (2015) belirttiği üzere TDK Türkçe Sözlükte müze (1998) " sanat ve bilim eserlerinin ya da sanat ve bilime yarayan nesnelerin saklandığı, halka gösterilmek için sergilendiği yer veya yapı" olarak tanımlanmaktadır." Müzeler çeşitli tarihi eserlerin, geçmişten günümüze gelen eşyaların, eserlerin korunarak barındırıldığı yerlerdir. Müzeler artık sadece gezi amaçlı kurum, içerisinde tarihi eserler barındıran yerler olarak anılmamaktadır. Günümüzde oluşturulan bilim, sanat, kültür vb. müzeleri eskiden günümüze gelen nesnelerin sergilendiği değil, yeni yapılan tasarlanan nesnelere sergilendiği müzeler vardır. Müzeler kurulduğu yıllardan günümüze kadar öğrenim amacını taşımışlardır. 19. yüzyılda müze ve eğitim ilişkisi Endüstri Devrimi'nin etkileriyle gelişmiştir. Ancak müzelerde öğrenim toplum yaşamına, öğrenim ve müzecilik teorilerine nazaran değişik dönemlerde farklı anlam ve roller üstlenmiştir (Akmehmet ve Ödekan, 2006). Bu rollerden en önemlisi hiç tartışmasız eğitim amaçlı kullanılmasıdır. Bu dönemlerde birçok kurumlar müzede eğitim amaçlı kurulmuşlardır. Müzelerin amaçları günümüze gelene kadar iyi yönde gelişmeler göstermiştir. Öncelerde çoğu zaman sadece gezip görülecek turistik yerler olarak görünen müzeler, 21'inci yüzyılda tam anlamıyla eğitim amaçlı kullanımı artmış bulunmaktadır. Müze kullanılır genel hatlarıyla geçmiş yaşantıları bizlere sunan mekânlar olarak anılmakla birlikte öğrenim merkezli olarak günümüze gelmektedir

(İncebacak, 2015). Müze eğitimi okul dışı etkinliklerde, öğrenmeyi kolaylaştıracak hem derse hem de müzeye olan ilgiyi arttırmakla birlikte öğrencinin keyif almasını sağlayan eğitim yöntemidir. Müzeler birçok duyu organlarımızı kullanarak çeşitli aktiviteler yapmak için sınıf ortamından daha uygun ortamlardır. Müze ortamları görerek, duyarak, çeşitli uygulamalar ve etkinlikler yaparak, hatta yaşayarak öğrenmenin gerçekleştiği yerler olarak eğitimde kullanılmaya başlandı (Buyurgan & Buyurgan, 2007,7; Adıgüzel, 2000, 130). Müzeler, insanların yediden yetmiş eğitim öğretim görebileceği savunulduğundan tüm yaşantı sürecinde eğitim ve öğretimin uygulanılabileceği en uygun ortamların başında gelmektedir (Güleç ve Alkış, 2003,67).

Müzedeki eğitim kimi öğrenciler için, formal eğitim alanında açığa çıkaramadıkları yeteneklerini ve kabiliyetlerini gerçekleştirebilme fırsatını yaratmaktadır (Şahan,2005: 494; Earl, 1997, 3940). Çocukların okulda sergileyemedikleri becerilerini kolaylıkla sergileyebileceği ortamlar oluşturmak müzelerde daha çok görülmektedir.

Çakır'ında (2017) belirttiği gibi ‘‘1950’lerde müzelerin toplumu eğlendirecek ve eğitecek koleksiyonlarını kullanmaya başladığı görülür’’. Nesnelere öğrenim, duyulara odaklı, doğal yaşam ve yaratıcılığı takdim eden yaklaşım müzede eğitimin önde gelen prensiplerindedir (Giritli, 2012). Müzelerde gerçekleşen eğitimler, etkinlikler öğrenciyi işin içine katmaktadır. Bundan dolayı öğrenci yaparak, yaşayarak öğrenir. Eğitim yapılan zamanlarda hakiki yaşantı fırsatı oluşturan çok etkili olan kurumlardan biri müzelerdir (Oruç & Altın, 2008). Müzede eğitim sürecinde hiç kuşkusuz kullanılan en önemli teknik yaratıcı dramadır. Yaratıcı drama teknikleri, fazla yönde işlevsellik göstermesinden ötürü, okul ortamı dışında amaçlanmış eğitimlere göre her yerde özellikle katılımcının kendi yaşantısına ilişkin öğrenimi gerçekleştirmede iyi bir yol ve yöntemdir (Adıgüzel,2006). Yaratıcı dramada bireyi işin içine katmak çok önemlidir. Yaratıcı drama etkinlikleri çoğu insanın içinde yaşadığı duyguların, hislerin ve hatta acıların açığa çıkmasına epeyce yardımcı olmaktadır. Adıgüzel’e (2006) göre yaratıcı dramanın öğelerini anlatmak için yaratıcı dramanın tümünden inceleme yaparak yola devam etmek daha yararlı olmaktadır. Yaratıcı drama kendi içerisinde hemen hemen her konu hakkında etkinlik yapılabilecek birçok yöntemi barındırır. Bu yönden incelenirse yaratıcı drama süreci ‘‘yaşam durumlarındaki ‘dramatik an’ların grup içi

etkileşim süreçleri içinde yaratılması, bir ayna tutulması'' olarak görülmektedir (San, 1990, s. 574). Yaratıcı drama süreçleri, ezbere dayalı yazılı metinlerle, gösteri amaçlı gerçekleştirilmemektedir. Bunun yanında sürece odaklı bir şekilde doğaçlamanın ön planda olduğu bir biçimdir (Oruç & Altın, 2008). Katılımcıların ve bir liderin/eğitmenin eşliğinde gerçekleştirilen drama oturumları, belirli teknikler kullanarak aşamalar halinde gerçekleştirilmektedir. Yaratıcı dramada kullanılan teknikleri şu şekilde sıralayabiliriz: doğaçlama, rol oynama, rol kartları, donuk imge, toplantı, rol içinde yazma vb. (Akar, 2000; Güneysu, 2003).

Yaratıcı drama genel olarak; belirli bir konuyu, genellikle rol oynama, doğaçlama, donuk imge vb. teknikleri kullanarak seçilmiş bir grup üye ile, üyelerin kendi yaşantıları ve birikimlerinden faydalanarak canlandırmalar yapmaktır (Adıgüzel, 2006). Bu canlandırmaları yaparken yaratıcı dramanın tüm tekniklerinden yararlanılabilir. Çetin ve Öztürk (2013)'ünde belirttiği gibi ''eğitimde drama, bilgiye doğru bir yoldur; durumlara farklı açılardan bakma yolları açar''

Yaratıcı drama sürecinde birçok teknik kullanılmaktadır. Bu teknikler yukarıda belirtilenlerin dışında bazıları rol kartları, toplantı, rol içinde yazma, sıcak sandalye, bilinç koridoru, dedikodu halkası, öğretmenin/eğitmenin role girme yaklaşımı, vb teknikleri kullanılmaktadır.

Eğitimde yaratıcı drama tekniği ile çocukların öğrenme becerileri daha kolay aynı zamanda dikkat çekici ve eğlenceli bir hale geleceği düşünülmüştür. Böylece eğlenerek öğrenmeleri bilgilerin daha kalıcı olmasına yardımcı olmaktadır. Oruç ve Altın'ında (2008) belirtmesinden yaratıcı drama yapılırken bir gösteri amaçlı olmayıp, süreç merkezli, tamamen doğaçlama ile ilerleyen ve çoğu zaman eğlenmeyle birlikte öğrenmeyi amaçlayan bir tekniktir. Müze eğitiminde, eğitimde - yaratıcı drama etkinliklerinin kullanılması çocukların yaratıcılığını geliştirmekle birlikte öğrenmeye açık akıllar hale getirmektedir. Bunun sonucunda kullanılan tekniklerle birlikte çocukların derse olan ilgilerinin artması ve derse etkin katılım sağlamaları görülmüştür. Bilindiği üzere küçük yaştaki çocuklar tarihsel olgulara ve gelişimlere günümüzde ilgisiz yetiştirilmektedir. Müze etkinlikleri ile farkındalık yaratılabilmek için öğrencinin içerisinde bulunduğu yaş ortalaması, sosyo-kültürel yapı, çevre ve aile yapısı göz önünde bulundurularak çeşitli aktiviteler

düzenlenebilir. Böylece öğrenci müzelere ve tarihsel gelişimlere daha farklı bir açıdan bakabilmektedir (Oruç. Altın, 2008).

İhtiyar (2011) ‘ında belirttiği üzere ‘ Müzeler, tarih boyunca medeniyetlerin gelişiminin en önemli sembollerinden olmuşlardır. Özellikle “eğitim” misyonlarıyla insanlığın geçmişi anlayarak geleceğe bakmalarını hedeflerler.’

Müzeler ve tarihi yerler tarih derslerinin vazgeçilmez kaynaklarından. Çeşitli konuların barındırıldığı müzeler vardır. Müzeler tarihi değerleri yüksek olan nesnelerin toplanması, incelenmesi ve korumaya alınması dışında eğitim amaçlıda kullanılmaktadır (Aktekin, 2008). Müzeler çoğunlukla geçmiş yaşantıların izlerini günümüze getiren mekânlar, son zamanlarda ise eğitim amaçlı kullanılan merkezler haline gelmektedir (İncebacak, 2015).

Günümüzde sürekli değişen ve gelişen toplumlarda kültürel miras, gelecek nesillere müzeler ve tarihi değerleri koruma olgusuyla aktarılabilir. Kültürel değerlerin korunması toplum için büyük bir önem teşkil etmektedir. Geçmişini bilmeden yetişen toplumlar kaos ortamına açık olarak görülmektedir. Nesilden nesle aktarılan tarihi değerler bir milletin en önemli unsuru olarak ortaya çıkmaktadır. Öyle ki, toplumsal değerlerin birçoğu tarihi değerlerden meydana gelir. Çocuklara tarihi değerlerimizi aktarmak müze eğitimi ya da müzede eğitim etkinlikleri ile gerçekleştirmek daha etkili ve kalıcı olacaktır. Yaratıcı drama oturumlarında, katılımcının eğitim sırasında eğleneceği ve müzelere yönelik olumsuz düşüncelerinden kurtulmasına yardımcı olacağı öngörülmektedir (Oruç & Altın, 2008).

Önder, Abacı ve Kamaraj’ında (2009) belirttiği üzere günümüzde okul eğitim vermek için ve bir şeyler öğretilmek için oluşan tek kurum değildir. Günümüzde çocukların öğrenmelerini kolaylaştıracak okul dışı yerler bulunmaktadır. Bu bağlamda tarihi ve bilimsel olguların ve değerlerin bulunduğu müzelerde eğitimler vermeye başlanmıştır.

Küçük yaştaki çocukların işitsel ve görsel olarak etkinliklerle öğrenmeleri tek düze öğrenme yöntemlerinden daha etkili olmaktadır. Çocukların ilgilerini çekecek ve anlayabilecekleri şekilde etkinlikler hazırlamak, çocukların erken yaşta tarihi değerler hakkında bilgi edinmesi açısından daha kolay olacağı düşünülmektedir. Öğrenmeye en açık oldukları dönemde sadece kitaplarla,

videolarla ya da derslerde konu şeklinde işlenerek değil de çocukları işin içine katarak çeşitli müzelere götürüp eğitimi orda gerçekleştirecek eğitici öğretici oyunlarla ve etkinliklerle müzelerde eğitim uygulamak akıllarında daha kalıcı öğrenim gerçekleştirmektedir

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı çocukların müzeler hakkında neler bildiklerini ortaya çıkarmak ve onlara müzeler hakkında daha derin ve kapsamlı bilgiler aktarmaktır. Müzelerde nasıl davranılması gerektiğini, müzelerin ne amaçla ne zaman açıldığını ve sadece gezi amaçlı değil eğitim öğretime de neler katabileceğini yaratıcı drama etkinlikleri ile anlatmaktır. Tezde kullanılacak olan ve birçok etkinliklerin gerçekleştirileceği Taş Eserler Müzesinin barındırdığı eserlerin dönemleri ve o dönemlerde nelerin nasıl kullanıldığını günümüze nasıl geldiğini anlatmak amaçlanmıştır. Nuzzacı (2006)'ye göre müzede eğitimin amacı müzeyi ziyaret eden kişinin zihninde kalıcı, uzun vadeli bilgi ve öteki eğitim tekniklerinde olduğu gibi tutum ve davranış değişikliğinin olumlu yönde görülmesini sağlamaktır. Böylelikle seçilmiş grubun sıkılmadan, eğlenerek öğrenmesi bu müzede gerçekleştirilmiş olacaktır.

Araştırmanın Alt Amaçları

Araştırmanın amacı doğrultusunda Taş Eserler Müzesine yönelik yaratıcı drama temelli geliştirilen eğitim paketinin uygulanabilirliğini yanıtlayabilmek adına aşağıdaki sorulara yer verilmiştir.

- 1- 'Müze eğitiminde yaratıcı drama kullanılması uzman görüşleriyle nasıl değerlendirilmiştir?
- 2- 'Müze eğitimim yaratıcı drama etkinlikleri ile öğretilmesi, öğretmen görüşlerine göre öğrencilere ne gibi katkılar sağlayacaktır?
- 3- Lefkoşa Taş Eserler Müzesinde yaratıcı drama teknikleri kullanılarak müze eğitiminin öğretilmesinde uzmanların görüş ve düşünceleri nelerdir?

Araştırmanın Önemi

Bu tezle eğitimin okul dışında kolayca gerçekleştirilebileceği düşünülebilir. Bu durumda tarih dersi ile alakalı herhangi bir konu sınıf ortamında değil de konuyla alakalı eserler barındıran bir müzede gerçekleştirilebilir. Böylece öğrenciler sadece sınıf ortamında değil de dönemin şartlarını da anlayarak ve bilerek ders işlenecektir. Buda öğrenmelerinde daha etkili olacaktır. Sadece okullarda eğitimin yetersizliğini belirtmek ve okul dışı eğitimleri bilimsel ve tarihi müzelerde eğitiminin verilebileceği çocukların müzelerin önemini anlamalarını sağlayacaktır.

Müze ziyaretleri gerçekleşirken müzelere gelen insanların bir kısmı sadece vakit geçirmek amaçlı, hiçbir eseri incelemeyen gezip çıkmaya odaklanmaktadır. Bir kısım müzedeki eserleri sadece görsel olarak inceleyip çıkan kısımdır. Müze ziyaretlerinde eserleri her şeyleri ile iyice inceler, eserin bilgilerini okuyup değerlendirip nereden, nasıl geldiğini düşünüp inceleme yapıp müze gezisi yapan insan sayısının azlığından ötürü müzede eğitimin önemi artmaktadır. Bunu erken yaşta başlatmakta fayda olacağı düşünülmektedir (İncebacak, 2015).

Sınırlılıklar

- Geliştirilen eğitim paketi 9-10 yaş grubu ile sınırlıdır.
- Geliştirilen eğitim paketi Taş Eserler Müzesindeki eserlerle sınırlıdır. Birçok döneme ait eserleri barındırdığından bu müze tercih edilmiştir.
- Eğitim paketinde kullanılan yöntem, yaratıcı drama yöntemi ile sınırlıdır.

BÖLÜM II

Kavramsal Temeller ve İlgili Araştırmalar

Müze

Müze kelimesi kısa bir sözcük olmasına rağmen içerisinde çok büyük anlamlar taşıyan bir sözcük olmaktadır. Müze geçmişin izlerini bize yansıtmaya yarayan başlıca unsurlardan biridir. Müzeler “toplumun ve gelişiminin hizmetinde olan, halka açık, insana ve yaşadığı çevresine tanıklık etmiş malzemelerin üzerinde araştırmalar yapan, toplayan, koruyan, bilgiyi paylaşan ve sonunda inceleme, eğitim ve zevk alma doğrultusunda sergileyen, kar düşüncesinden bağımsız, sürekliliği olan bir kurum” (Madran, 1999, 69) olarak tanımlanmaktadır. Müzelerin bizlere nereden nasıl geldiğimizi anlatması müzeleri daha önemli kılmaktadır.

Müze kelimesinin anlamı Yunanca’dan gelmektedir. Bilgin’in (2010) da belirttiği üzere, ‘periler tapınağı’ olarak başlayan müzeler, daha sonrasında ‘bilimler tapınağı’ şeklinde karşımıza çıkacaktır.

Müzenin tarihsel süreci milattan öncesine kadar dayanmaktadır. İnsanın yapısında olan ‘yapma’ yaratma ve yapılanı biriktirme ‘toplama’ içgüdü, gelişen insanlarda koleksiyon oluşturmaya yol açmaktadır. Böylelikle antik çağlardan gelen ve ismini yaratıcılığın ilk evresi olan ‘ilham’ (muse)’dan almış olan, ‘İlham Evleri’ yani müzeler, yüzyıllardır insanlık tarihinde vazgeçilmeyecek yapılar olmuşlardır (İhtiyar, 2011).

Müzeler ortaya çıkmadan evvel bazı farklı toplulukların önemli olduğunu düşündüğü nesne ve koleksiyonları bir araya getirmişlerdir. Müze ilk olarak Avrupa’da bulunan koleksiyonların sergilenmesiyle ve ziyaretçi kabul etmesiyle ortaya çıkmıştır (Tezcan, ödekan, 2006).

‘Müze’ en basit şekilde anlatılacak olursa; değerli eşya koleksiyonlarının incelenmesi, araştırılması ve eğlenirken öğrenilmesi amacıyla inşa edilmiş tasarlanmış binalardır (Allan, 1963).

“Müze” kelimesi eski Yunanca’dan alınmış bir kelime olup bilimler tapınağınlamına gelmektedir. Bu anlamda ilk müze Hellenistlik devri kültür merkezlerinden

M.Ö. 300 yılında İskenderiye’de I.Ptolemaios zamanında meydana getirilmiştir. Bu devirde sanata, bilime önem veren okullar bir araya gelerek müzeleri meydana getiriyordu (Erdoğan, 2003).

“Bir toplumun geçmiş değerlere saygısı, sanat ve kültür birikimlerini korumasıyla ölçülebilir. Geçmişini koruyamayan toplum gelecekte de varlığını sürdüremez. Dolayısıyla müzeler, toplumda tarih bilinci oluşturan önemli kurumlardır ve bu yüzden, toplumla arasındaki bağı canlı tutmak çağdaş müzecilik anlayışının bir parçasıdır.” (Abacı, 1996) Rukiye DİLLİ - S.Seda Bapoğlu Dümenci - Güneş Turgut Kesebir, 2018 ilerleyen teknoloji ve değişen eğitim gereksinimleri sayesinde müzelere olan bakış açıları değişmiştir, müzeler sadece araştırma yapılan yer ya da sergilenme amacından uzaklaşmıştır. Müzeler eğitim amaçlı kullanılmaya başlanmış ve müzelere olan ilgi artmıştır.

Son zamanlarda müzeler öğrencisi olmayan okullar olmaktadır. Bu okullarda “geçmiş” ve “şimdi” araştırılmaktadır. Herhangi bir sınıfa sahip olmadan bu okullara her yaşta insan gidip, eğitilebilir bilgilendirilebilir.

1983 yılında İngiltere’de Oxford Üniversitesinde ilk medeni müze kurulmuştur (Erdoğan, 2003). Elias Asyhmore’nin koleksiyonlarından faydalanarak kurulan bu müzeye

“ Ashmolel Müzesi “ adı verilmiştir. Müzeler, önceleri olduğu gibi şimdilerde de toplama görevini değişik şekillerde gerçekleştirirler. Müzeler eserleri bir araya getirirken satın alma, değiş tokuş, bağış yapma ve kazılar sonunda elde etmektedirler (Oruç,Altın, 2006). İhtiyar’ında belirttiği gibi (2011) müzeler ortaya çıktıklarından itibaren medeniyetlerin gelişmesinde çok büyük rol oynamışlardır. Müzelerin var olması ve varlığını devam ettirmesi ziyaretçilerin çok olmasına ve ve işlevini gerçekleştirmesine bağlıdır (Oruç, Altın, 2006). TDK Türkçe Sözlük’te müze (1998) “sanat ve bilim eserlerinin veya sanat ve bilime yarayan nesnelere saklandığı, halka gösterilmek için sergilendiği yer veya yapı” olarak tanımlanmaktadır (Oruç,Altın, 2006).

Müzenin temeli olan sergileri altyapısı, bilgi fonksiyonları ve destekleyici hizmetlerinin hepsi izleyene bir ileti gönderir (Zaremba, 2005).

Şimdilerde müzeler elit ve soylu kişilerin ilgisini çeken sadece eşyaya daklanmış sergilerin dışına çıkmıştır. Daha farklı disiplinlerin bir arada çalışmış olduğu sosyolojik, kültürel, toplumsal roller üstlenmiş konumdadırlar.

Müzeler yaşam boyu devam ettirebileceğimiz bir eğitim kurumlarıdır. Bu mekânlar aktif, yaratıcı, katılımcı ve canlı mekanlardı. Müzeler bir enstrüman olsaydı eğer iletişimin enstrümanları olurlardı. Herhangi bir müze sergisi insanlar arası iletişimin bir özelliği olabilir (Zaremba, 2005).

Müzeler ‘‘görme, işitme, uygulama yapma ve hatta yaşayarak öğrenmenin uygulanacağı yerler’’ olarak eğitimde yer vermeye başlanmıştır (İncebacak,2015).

Şar ve Sağkul’unda (2013) belirttiği üzere müzecilik ve müzelerin, toplumların yapılanmasında ve toplumun kimliğini oluşturmasında önemli rol oynadığı şüphesizdir.

Eğitimin okul çatısı altında yapılmasının yanında okul dışı mekanlarda yapılması öğrenimde önemli bir rol oynamaktadır. Bu mekanların başında gelen müzeler son zamanlarda eğitim ortamı olarak adlandırılmaktadır (Yılmaz, Dellal, 2020).

Yılmaz, Dellal’e göre (2020) öğrencilerin dikkatini çok fazla çekmeyen müzelerin daha dikkat çekici olması için koleksiyonların sunum şekillerinde konferanslar ve görsel sunumlar kullanılmaya başlanmıştır.

Müze Eğitimi Ve Müzede Eğitim

Müzeler kuruldukları günden itibaren eğitim amaçlı olmuşlardır. Ama eğitim 20. Yüzyılın ortalarında başlayıp müzelerin başlıca işlevlerinden olmuştur. Eğitimin aracı olmasıyla birlikte gezicilerin müze koleksiyonlarına erişebilmelerini sağlamak görevleri arasında en başta bulunmaktadır. Bu sebepten ötürü müzecilikte ‘‘ müze eğitimi’’ olarak ortaya çıkmıştır.

Müze eğitimi gezici ile eserler arasındaki iletişimin kurulmasında yapılmış olan tüm çalışmaları kapsamaktadır (Tezcan,Ödekan,2006).

Müze eğitimi son zamanlarda daha önemli bir konuma gelmektedir. Eğitimin sadece okullarda olmayacağını kanıtıdır. Müze eğitimi insanların geçmişi ve bugünü öğrenmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Bu bağlamda son zamanlarda

müze eğitiminin önemi de artmaktadır. Müzeler artık sadece gezilip görülecek yerler olmaktan çıkmış ve eğitim için kullanılmaya başlanmıştır. Şu günlerde Müze eğitimi eleştirel bir yaklaşıma dayanmaktadır, bu durumda, Koleksiyondan önce ziyaretçiyi merkeze koyan bir yapıdır (Özmen, 2018).

Müze, değişip gelişen insanlığa ayak uydurmakla kalmayıp değişimin öncüsü olmuştur. Müzelerin öğretim üzerindeki büyük etkisi bu mekanları çok önemli hale getirmiştir (Buyurgan, 2019). Yılmaz ve Dellal'ında (2020) belirttiği üzere "Sosyal bilimler laboratuvarı" olarak adlandırılan müzeler eğitimi daha etkili hale getirecek somut nesnelere yer aldığı eğitim ve öğretimde özellikle sosyal bilimler alanında son derece önemli mekanlardır.

İncebacak'a göre (2015) herkesin, her yaş grubunun her ortamda eğitilebileceği düşünülürse müzeler hayat boyunca eğitimin gerçekleştirilebileceği en uygun ortamlardandır.

Müzelerde yapılan eğitici etkinliklerle katılımcıların duygusal, sosyal, bedensel ve zihinsel becerilerinin gelişmesini sağlayan yaratıcılıklarını ve hayal güçlerini geliştirmektedir (Erbay, 2017). Formal eğitime odaklı olmadan ve yaşadığımız zaman süresince gerçekleşen müze eğitimi düşünmeyi güçlendiren ve eğlenerek öğrenmeyi sağlayan bir yapıdan oluşmaktadır (Giritli, 2012). Ayten Erdoğan' a göre (2003) " Halka sunma (sergileme) amacı toplanan eserlerin müze binalarında sergilenmesi ile birlikte çoğalmış ve beraberinde müzelere çeşitli görevler yüklemiştir. Toplanan bu eserler çoğaldıkça, depolanması, korunması, belgelenmesi gibi işlerin doğmasına yol açmıştır. Gitgide eserleri sadece sergileme yetmemiş, bunları halkın beğenisini kazanacak şekilde sunma yolları aranmış, koruma, belgeleme, depolama gibi işler birer uzmanlık alanı durumuna gelmiştir. Her geçengün yeni bir işlev kazanan müzeler sergileme işini eğitim amacı ile de yapmaya başlamıştır. Eğitimde gerek alanla ilgili uzmana yönelik, gerekse halka yönelik olarak planlama ve uygulama yoluna gidilmiştir".

"Müze eğitimi" dersi öğretmenlik programlarında bazen zorunlu bazen de seçmeli ders haine geldi (İlhan, 2017). Genel olarak öğrenciler, tüm müzelerin ana hedef kitlesidir. Müzenin doğrudan eğitimini desteklemek için dolaylı veya yaygın eğitim için müze-okul eğitim kurumu olarak kullanılacak bir işbirliği planı

geliştiriliyor (Özmen, 2018). Ezbere dayalı eğitim sistemine karşı, araştırarak öğrencinin elde ettiği bilgiyi analiz ve sentez aracılığı ile yaratıcı sonuçta buluşan eğitim sistemlerine geçmek okul içi etkinliklerden müzelere gitmesine yol açmıştır (Tezcan Ödekan, 2006) Şimdilerde müzecilik, müzelerin eserleri koruyup sergileyen mekanlar olması dışında birer eğitim öğretim ortamı olarak kullanılmaktadır (Hamurculu,2016). İlhan'a (2017) göre 2005-2006 öğretim yılından itibaren türkçe, matematik, fen ve teknoloji gibi derslerde müzelerden faydalanılması gerektiği ön plana çıkmıştır görsel sanatlar ve sanat eğitimi etkinlikleri derslerinde ders programlarında müze eğitimi öğrenme alanı olarak ilköğretim birinci sınıftan sekizinci sınıfa kadar programın neredeyse üçte birini oluşturmaktadır. Almanya'da 1973 yılında Müze Pedagoji Merkezi (MPZ) kurulmuştur. Bu merkez sayesinde farklı eğitim programarı, müze gezileri ve birçok aktiviteler tarihi şatolarda ve 14 ayrı müzede gerçekleşmiştir (Şar, Sağkol, 2013).

Cemiyetin sahip olduğu somut ve somut olmayan kültürel serveti gözetken ve cemiyete sunan bir müessese olarak müze, her zaman ulus ile kültürel ilişki içerisinde. Bu bahaneyle müzeler cemiyete yakın durmalı ve insanların alakasını cezbetmelidir(Şar, Sağkol, 2013).

(Hamurcu'ya göre (2016) Müzelerde sergilenen eserlerin çeşitliliği pek çok derse konu olmaktadır. Bu nedenle müzelerde anlatılan konular eğitici olması dışında eğlenceli hale gelmektedir. Müze eğitimi, eğitimde kullanılan yöntem ve teknikler, dramada kullanılan teknikler ve müze eğitiminde kullanılan teknikler bir araya geldiğinde gerçekleşir.

Müze eğitiminde yaratıcı drama bütünün içerisinde yer alan bir parçadır.

Yaratıcı dramanın tanımlarından biri hayat boyu yaşanan dramatik olguların uzmanlar eşliğinde ve bir grup işbirliği ile canlandırılmasıdır (Hamurculu, 2016).

Yaratıcı drama içinde barındırdığı bileşenlerle ve özelliklerle ayrı bir sanat dalı olmaktadır. Bunun yanında yaratıcı drama eğitim ve öğretimde yer alan bir ana derstir (Adıgüzel, 2006).

Adıgüzel'e göre (2006) eğitimde yaratıcı dramanın en belirgin özelliği bir konuyu, rol oynama ve doğaçlama gibi teknikleri kullanarak bir grupta ve o grubun yaşantısıyla, birikimleriyle alakalı canlandırma yapmaktır. Bu canlandırma sürecinde oyunu bütün özelliklerinden faydalanmaktadır. Bu oyun drama lideri, öğretmeni

(eđitmeni) ile yapılan ve alıřmanın hangi amaca hizmet edeceđine gre uygun bir ortam seilerek uygulanır.

Yaratıcı drama ok ynl olmasından dolayı sınıf ortamı dıřında belirlenen amaca uygun tm ortamlarda, zellikle yařantılara odaklı ğrenimi sađlamakta kuvvetli bir usul ve disiplindir. Yaratıcı drama eđitim đretimde ve sanat eđitimlerinde kullanılan yntem ve derstir (Adıgzel,2006).

Yaratıcı drama mze eđitiminde, en etkili eđitim yntemlerinin bařında yer almaktadır. Yaratıcı drama tekniklerinin birođu mzelerde kullanılmaya msait tekniklerdir. Yaratıcı drama, rol oynama, dođaçlama, donuk imge gibi kendine zg tekniklere sahip bir disiplin ve yntemdir.

Yaratıcı drama iletiřim becerilerinin kazanılmasında, bireyin kendini ve yaratıcılıđının farkına varmasında ona yol gstererek, bireyselliđini koruma altına alarak, geliřtirip glendirmesine yardımcı olur. Yaratma eylemi ođu zamanda etkinliklere bařvuran drama, sanat yoluyla eđitim ilkesi olmaktadır. Dramanın yntem olarak kullanılmasında ođu zaman ısınma ve rahatlama ařamaları yer alır. Bu ařamaları nceden planlanmayan kendine zg zellikleri olan dođaçlama izler (Gen,2003).Yaratıcı drama bir grubun yelerinin kendi hayatlarından ve yařadıkları deneyimlerden feyz alarak konu edilen bir olayın birok teknikle canlandırılmasıdır (Adıgzel,2018). Yaratıcı drama ierisinde bulundurduđu tekniklerden dolayı, sadece dramanın kendi konularını deđil tm konular hakkında eđitim verebilmektedir. Bu yntemle iřlenecek konuların tmn dramatik canlandırma tekniđi ile bizzat yařatılarak đretmesi mevzubahistir (Adıgzel, 2018).Yaratıcı drama iki farklı boyut olarak dřnlse de yaratıcı dramanın hem ders hem de yntem oluřu tm uygulamalarda kullanılmaya msaittir. Yntem olarak yaratıcı dramayı kullanmak isteyen bir eđitimcinin ncelikle kendisini bu alanda yetiřtirmesi ve geliřtirmelidir (Metin, 2019).Yaratıcı Drama zellikle Amerika’da Winifred Ward ve McCaslin gibi uzmanların; kk yařların katıldıđı drama etkinliklerini tanımlamaktadırlar. Bir bařka yaklařım ise yaratıcı drama, ocuklardaki yaratıcılıđı geliřtimek iin gerekleřtirilen drama etkinliklerini kapsamaktadır ve eđitici drama dediđimiz tekniđin alt trlerinden biri olarak grlebilir (nder, 2010).

Yaratıcı dramayı tiyatrodan ayran bir diđer zellik ise seyircisiz olmasıdır. Drama alıřmalarının seyircileri katılımcılardır. Fakat drama sonrasında katılımcılar

isterse bu drama sürecini bir gösteriye dönüştürebilirler (Adıgüzel,2016). Drama, yaratıcılık, oyun, dramatisasyon, rol oynama, doğaçlama, iletişim ve etkileşim gibi temel kavramlardan oluşmaktadır (Genç,2003).

Genç'inde (2003) belirttiği üzere drama yolu ile öğrenciler kabiliyetlerinin farkına varır ve özgüvenlerini yükseltir. Yaratıcılık en basit tabiri ile asıl bilinenin dışına çıkarak kendinden birşeyler katarak yeni bir bakış ve düşünce yaratmaktır. Oyun ve drama birbiriyle bağlantılı olan temel kavramlardır. Önceden planlanmayan oyun yaratıcı dramada spontan bir şekilde gerçekleşir. Dramatisasyon duygu ve düşüncelerin beden hareketleri ile ve sözlerle anlatılmasıdır. Konu ya da durumun canlandırılmasını ve yaşantıya dönüştürülmesidir. Rol oynama herhangi bir karakteri oyun içerisinde duygu ve düşüncelerini canlandırmasıdır.

Doğaçlamalar yazılı bir metne sahip olmasa da, önceden çalışılması ve hazırlık yapılması gereken süreçtir. İletişim duygu ve düşünceleri tam anlamıyla anlama ve anlatmadır. Etkileşim paylaşmaktır ve dramanın tüm aşamalarında yer alır yaşanır ve yaşatılır.

Yaratıcı drama, doğaçlama,rol oynama gibi tekniklerden yararlanmaktadır. Oluşturulan bir grupta bireylerin bir yaşantıyı, bir olayı hatta soyut bir düşünceyi bile gözlem, deneyime doğrudan yaşama yöntemiyle oyunsu bir yapıya sahiptir (Aydın, ve Aykaç, 2016).

Yaratıcı dramada yanlış yoktur. Anlatılmak isteneni herkes kendi doğrusuyla drama teknikleriyle anlatır. Adıgüzel'e göre (2006) drama sürecinin gerçekleşmesi, güçlenmesi ve sonuca varması hayal ve gerçek arasında yapılan oyun ve oyunsu süreçlerle gerçekleşmesine dayanır.

Birçok öğretim yönteminde yer alan bazı beceriler yaratıcı dramada yaşayarak ve katılım sağlayarak elde edilebilmektedir (Adıgüzel, 2006).

Çetin ve Öztürk'ün belirttiği üzere eğitimde drama, bilgiye ulaşmak için kullanılan bir yol olmaktadır; gerçekleşen durumlara değişik açılardan bakmayı sağlamaktadır.

Yaratıcı dramada sürece sonuçtan daha çok önem gösterilmektedir bunun sebebi yaşantıların birçoğu süreçte spontane bir şekilde gerçekleşmesidir (Adıgüzel, 2006).

Yaratıcı drama; bireyin hayal gücünü ve özgeni geliştirme, çevreye olan duyarlılığını ve farkındalığı arttırmakta büyük bir rol oynamaktadır. Kendi duygu ve düşüncelerini kolaylıkla etkinliklerle dile getirmeye yarar. Yaratıcı dramada tamamen kurgusal gerçeklik yansıtılmaktadır (Erdoğan, 2021). Katılımcının drama sürecinde yaşadığı eğlenceli zaman, direkt olarak öğrenmesini sağlamaktadır (Tuğrul, 2005).

Adıgüzel’inde belirttiği gibi (2006) çocukların, ergenlik döneminde olanların ve genç olanların hayal ve gerçek arasındaki gitgelleri olanaklı hale getiren yaratıcı drama sınıf ortamı veya sınıf dışı ortamlarda gerçekleşmesinde etkilidir. Kişinin bir diğer kişi ile herhangi bir malzeme kullanmadan etki tepki alışverişinde bulunduğu öğrenme şekillerinden biri oyun ve yaratıcı dramadır (Adıgüzel,2006). Yaratıcı drama uygulamalarında en çok kullanılan teknikler şu şekilde sıralanabilir; rol oynama, doğaçlama, donuk imge, rol kartları, rol içinde yazma, toplantı, sıcak sandalye, dedikodu halkası, bilinç koridoru vb (Oruç,Altın, 2008). Yılmaer’e (2017) göre Yaratıcı drama bir bağlamda hayatımızdaki bütün dramatik oyunların artmasıyla başlamaktadır. Bu başlangıca eğiten, yer, dramatik durumlar ve öteki katılımcılar eklenir ve yaratıcı drama katılan herkese canlandırıp, oynama imkanı sunar.

Yaratıcı drama uygulamaları belirli bir metne ve senaryoya göre ilerlememektedir. Yaratıcı drama bu sebepten ötürü tiyatro ile ayrı tutulmaktadır (Adıgüzel,2006).

Sam (1998)’a göre drama kelimesinin önüne konulan ‘‘yaratıcı’’ kelimesi bilerek ve isteyerek koyduklarını belirtir. Ona göre yaratıcı dramada daha önceden hazırlanmış yazılı herhangi bir metin bulunmamaktadır ve bireyin yarattığı düşünceyi, önceden yaşamış olduğu anılar ve bilgilerine dayanarak doğaçlama ve canlandırma gibi etkinliklere başvurulur.

Ömer Adıgüzel’e (2005) göre yaratıcı drama etkinliklerinde yer alacak araç gereçler sınıf içerisinde katılımcılarla birlikte tasarlanıp oluşturulabilir.

Yaratıcı Dramanın Özellikleri

Yaratıcı dramanın özellikleri şu şekilde sıralanmaktadır (Adıgüzel,2016) :

- Yaratıcı drama, yaratıcı drama alanında uzman bir eğitmen/lider tarafından yönlendirilir ve grup çalışması halinde gerçekleştirilen bir süreçtir.
- Yaratıcı dramada katılımcılar kendi yaşamlarını ve deneyimlerini drama etkinliklerinde aktif katılım sağlayarak gerçekleştirir.
- Yaratıcı dramanın ana düşüncesi canlandırma yapmaktır. Katılımcılar ve lider yazılı bir metin olmadan spontane gerçekleşen, -miş gibi yapma, rol yapma ve doğaçlamaya yer vermektedir.
- Yaratıcı drama etkinlikleri gerçekleşirken anı yaşamak başlıca amaçlardan biridir.
- Yaratıcı drama etkinliklerinde sonuçtan çok sürece önem verilmektedir. Yaratıcı drama seyircisiz gerçekleşen ve grup çalışmasıyla ortaya çıkan bir süreçtir. Yaşanılan bu süreçte katılımcılar arasındaki paylaşım, etkileşim ve yaratıcılık ortaya konulan konu kadar önemlidir.
- Yaratıcı drama etkinlikleri yapılırken başta olan liderin yeterli donanıma sahip olması ve alanında uzman olması gerekmektedir.
- Yaratıcı dramada katılımcıları belirli özelliklerle seçilmezler. Din,dil,ırk,cinsiyet ve yaşın bir önemi yoktur. Her insan yaratıcı drama etkinliklerine katılabilir.
- Yaratıcı drama sosyal bilimler, sanat dersleri, bilim alanları vb gibi çoğu alanla ilişkilidir. Yaratıcı dramanın temelini oluşturan başlıca unsurlar tiyatro ve eğitim alanlarıdır.
- Yaratıcı drama ile tiyatro birbirinden bağımsız olmasına rağmen yaratıcı dramanın temelini tiyatro oluşturmaktadır.
- Yaratıcı drama etkinlikleri sadece okullarda değil her türlü mekanda gerçekleşebilir. Bu mekânlar drama etkinliklerine uygun olan her yer olabilir.
- Yaratıcı dramanın temelini oluşturan bir diğer kavram oyundur.
- Yaratıcı dramada oyunculuk yapılmamaktadır. Oyunculuk becerisi olmayan herkes bu etkinliklere katılabilir.

- Yaratıcı dramada yazılı metinler yoktur. Katılımcılar kendi yaşantılarından yola çıkarak hal ve gerçek arasında bir bağ oluşturarak bu etkinlikleri gerçekleştirirler.
- Yaratıcı drama araç olmasının yanında birde amaca sahip bir tekniktir.
- Yaratıcı drama kendi içerisinde bölümlere ayrılmaktadır. Bu bölümler ısınma, doğaçlama (rol oynama) ve değerlendirme olmak üzere üçe ayrılır. Isınma bölümünde katılımcılar devinişsel ve bilişsel olarak kendilerini hazırlayacak etkinlikler yapar. Doğaçlama (rol oynama) bölümünde ise konu ile alakalı canlandırmalar yapılır. Değerlendirme bölümünde gerçekleşen sürecin değerlendirilmesini yapacak etkinlikler gerçekleşir.

Yaratıcı Dramanın Amacı ve Önemi

Toplumlardaki kültürel değişimler, eğitim alanında da görülmektedir. Öncelerde sadece öğretmenin merkezde olduğu ezber odaklı eğitimde şimdilerde öğrencileri merkeze alınmaktadır. Yaratıcı drama ezberin tam aksine öğrenci merkezli bir yöntem olmaktadır. Yaratıcı drama her yaştan bireye bir şeyler öğretilirken yaşayarak ve görerek sosyalleşme bilinecek bir ortam sağlamaktadır. Bu ortamlar, bireylerin bakış açılarını değiştirerek konulara farklı bakış açıları ile bakımlarını sağlamaktadır. Drama eğitimde araç olarak kullanılmasıyla birlikte, teorik konuların uygulama yaparak daha anlaşılır hale gelmesini ve akılda kalıcı olmasını sağlamaktadır (Yıldırım,2011). Yaratıcı drama birden fazla konuyu ele almaktadır. Psikoloji, türkçe, matematik, coğrafya, tarih vb. temel derslerden insan ilişkileri, ekonomi, endüstri, politika vb. alanlarda yaratıcı dramanın kullanıldığını görülmektedir (Gündoğdu, Adıgüzel, 2016).

Drama, kişinin yaşamı boyunca çok önemli bir dönem olan okul öncesi çocukluk döneminde çocuklara öğretilenin uygulamaya geçirilmesinde büyük rol oynamaktadır. Böyle önemli bir dönemde çocuklara yaşayarak öğrenmede fırsatı vererek onların yaratıcılıklarını ortaya çıkarmak, problem çözebilmelerini, zorluklarla nasıl başa çıkabileceklerini gösteren, özgür düşünebilme becerisi kazandıran bir yöntem olmaktadır. Drama etkinliklerinin sonunda katılımcılarda kalıcı davranış değişiklikleri saptanmaktadır. (Ulutaş,2011). Drama etkinliklerinin başlıca amaçlarından biri, çocuğun tam anlamıyla tanınmasını sağlar. Katılımcı role

girdiğinde bir başkasının gözünden etrafa bakmayı anlar. Kendisini ve dış dünyada olanları role girdiği kişi gözünden görür ve yorumlar. Katılımcı birçok yaşam hakkında bilgi sahibi olur, hayal gücünü kullanarak bunu kendi yaşantısıyla bağdaştırıp hayatında bazı değişimler yapar ve sosyal yaşantısında daha özgüvenli olur (Selimhocaoglu,2004).

Yaratıcı dramada yer alan başlıca özellikler, uygulama ve amaç biçimleriyle psikoloji ve rehberlik eğitiminde kolayca bağlantı kurulabilir. Bu nedenle yaratıcı drama kişiye; kendini tanımada, yaşamı ve yaşadığı olay ve sorunları gerçekçi bir şekilde algılamasında, kendi sorun ve problemlerini çözebillmesinde yardımcı olmaktadır. Ve kişinin grup etkinlikleriyle sosyalleşmesini ve paylaşımında bulunmasını sağlar (Gündoğdu,Adıgüzel, 2016).

Yaratıcı Dramada Kullanılan Bazı Teknikler

Yaratıcı drama kendi içerisinde birçok teknik barındıran bir yöntemdir. Bu Teknikler Pagem Akademide Yer Alan Ömer Adıgüzele ait olan ve yazarlığı M.sadık Aslankara'nın üstlendiği Eğitimde Yaratıcı Drama kitabından yararlanılarak yazılmıştır (Cumhuriyet Kitap, 29 Aralık 2011,s. 1141.)

Doğaçlama: "Önceden hiç belirlenmemiş veya çok az tasarlanmış, spontan, serbest bir biçimde gerçekleşir ve insanla birlikte vardır. "

Rol Oynama: " Rol, bir kimsenin gerçekleştirmek durumunda olduğu herhangi bir eylemde yapması gereken görev, gerçek olmayan davranıştır.

Donuk imge: " Yaratıcı drama çalışmalarında "donuk imge" olarak bilinen teknik, grup üyelerinin bireysel ya da küçük gruplar ile kendi bedenleri ile hareketsiz, sessiz, sözsüz görüntüler oluşturma ve yansıtma biçimidir."

Dramatizasyon: "Yazılı bir metne sahip olan bir öykünün, masalın veya bir durumun canlandırılmasıdır."

Rol İçinde Yazma: "Katılımcıların bir role bürünerek, o rolün duygu, düşünce, mektup, günlük vs. gibi şeylerini yazmasıdır."

Grup Heykelleri-Tablo Oluşturma: "Katılımcılara biri belirli bir amaç içeren bir şekil, bir tablo verilir. Bir kişi dışta olacak şekilde, katılımcılar kendi istediği şekilde bedenlerini kullanarak heykelin bir parçasını oluştururlar. "

BÖLÜM III

Yöntem

Bu bölümde araştırma modeline, çalışma grubuna, verilerin toplanmasına, verilerin analizi ve yorumlanmasına yer verilmiştir.

Araştırma Modeli

Bu araştırmada nitel yöntem kullanılmıştır.

Nitel yöntem

Nitel yöntemde; Çocuklara müze öncesi, müze sırası, ve müze sonrası etkinliklerde neler gerçekleştirdiklerini doğru ya da yanlış olarak değil, neyi nasıl anladığını nedenleriyle birlikte anlamak amaçlı hazırlanan etkinlikleri uygulamaktır

Çalışma Grubu

Bu çalışma, yaratıcı drama uzmanları, müze eğitimi uzmanları, sanat eğitimi uzmanları ve sınıf öğretmenleri olmak üzere alanında uzman kişilerden uzman görüşü alınarak veriler toplanmıştır.

Veri Toplama Araçları

Yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Öğretmen Değerlendirme Formu 3 bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde kişisel bilgilerin cevaplanacağı sorular yer almaktadır. İkinci bölümde etkinliğin değerlendirilmesine yönelik müze, müzede eğitim, yaratıcı drama ve müzede yaratıcı drama etkinlikleri ile ilgili sorular yer almaktadır. Bu soruların ‘‘evet-hayır-kararsızım’’ şeklinde cevaplanması gerekmektedir. Üçüncü bölümde ucu açık görüş sorusu bulunmaktadır. Öğretmen değerlendirme formu toplam 29 sorudan oluşmaktadır. Sorular internet ortamında hazırlanmıştır. E-posta yolu ile öğretmenlere ulaştırılmış ve sonuçlar toplanmıştır.

Verilerin Analizi Ve Yorumlanması

Bu çalışma kapsamında müze, müzede eğitim, yaratıcı drama, müzede yaratıcı drama kelimeleri alanyazında taranmış ve ilgili literatürlerden faydalanılmıştır.

Yaratıcı drama , müze eğitimi, sanat eğitimi uzmanları ve sınıf öğretmenleri müzede eğitime yönelik geliştirilen yaratıcı drama etkinlik paketi ve görüşme formu gönderilmiş, görüşler toplanmış ve gelen dönütlerle verilere ulaşılmıştır. Gelen dönütler araştırmanın amacı doğrultusunda veriler toplanmış, incelenmiş, tablolaştırılmış, raporlandırılmış ve aktarılmıştır

BÖLÜM IV

Bulgular

Tablo 1. Müze eğitiminde yaratıcı drama kullanılmasının değerlendirilmesi

Görüşler	F	Evet %	Hayır %	Kararsızım %
Yaratıcı drama etkinliklerinin kullanılmasının müze eğitimi açısından faydalı olacağını düşünüyorum.	6	%100		
Yaratıcı drama yönteminin kullanılmasının süre bakımından süreci olumsuz etkileyeceğini düşünüyorum.	6	%16,67	%50	
Yaratıcı drama uygulamalarının müzedeki genel düzeni bozacağını düşünüyorum	6		%83,3	%16,67
Yaratıcı dramanın grup çalışmalarını daha verimli bir hale getireceğini düşünüyorum.	6	%100		
Müze eğitiminde yaratıcı drama bilginin kalıcılığını artırır.	6	%83,3		-
Yaratıcı dramanın 9-10 yaş grubundaki Öğrenciler için müzede uygulanabilir bir yöntem olduğunu düşünüyorum.	6	%100		
Yaratıcı dramanın müze ortamında kullanılmayacağını düşünüyorum.	6		%100	-
Toplam	6			

Katılımcılar ‘‘yaratıcı dramanın müze ortamında kullanılmayacağını düşünüyorum’’ sorusuna tamamı hayır olarak cevap verip yaratıcı dramanın müze

ortamında kullanılabilirliği konusunda hem fikirdir. Bu soruya ek olarak katılımcılar şu görüşleri eklemiştir:

Katılımcı 1- “ Özellikle tek sıra halinde sadece yürüyerek yapılan müze gezilerinin öğrenci için bir şey ifade etmediğine hatta süreçte öğrencilerin aklında müzeye dair bir şey kalmadığına tanık oldum. Bu yüzden yaratıcı drama müze eğitimi açısından kullanılması gereken bir yöntemdir.”

Katılımcı 2- “ Yaratıcı drama her alanda ve ortamda uygulanabilir.”

Tablo 2. Müze eğitim yaratıcı drama etkinlikleri ile öğretilmesi, öğretmen görüşlerine göre öğrencilere sağlayacağı katkıları bakımından değerlendirilmesi

Görüşler	F	Evet %	Hayır %	Kararsızım %
Yaratıcı dramanın akılda kalıcılığı arttırdığını düşünüyorum.	6	%100		
Yaratıcı drama yöntemiyle yapılan eğitimlerde öğrencilerin müzelere olan ilgisinin artacağını düşünüyorum.	6	%100		
Müzelere yaratıcı drama etkinlikleriyle gerçekleştirilen eğitimlerle öğrencilerin müzelere daha istekli ve daha hazır geleceğini düşünüyorum.	6	%100		
Müze eğitiminde yaratıcı dramanın öğrencilerin öğrenebilme yetisinde diğer öğretim türlerinden bir farkı yoktur	6		%50	
Tablo 2 devamı				
Yaratıcı dramanın müzede eğlenerek öğrenmek için en doğru bir yöntem olduğunu düşünüyorum.	6	%100		
Toplam	6			

Tablo 3. Lefkoşa Taş Eserler Müzesinde yaratıcı drama teknikleri kullanılarak müze eğitiminin öğretilmesinde görüş ve düşüncelerin değerlendirilmesi

Görüşler	F	Evet %	Hayır %
Etkinlik seviye olarak yeterlidir	6	%100	
Etkinlik kullanışlı değildir.	6		%100
Taş eserleri müzesinde kullanılmaya uygundur.	6	%100	
Etkinlik daha fazla geliştirilebilir.	6	%50	%50
Toplam	6		

Katılımcıların tablo 3’deki alt amaca göre verdikleri açık uçlu sorunun cevabı aşağıdadır:

Katılımcı 1 ‘‘ Pakette kazanımlar bölümü Bloom taksonomisine göre yazılmalı.’’

Katılımcı 2 ‘‘ Özellikle değerlendirme sürecinin öğrencilerin yaratıcılığını geliştiri nitelikte olduğunu söyleyebilirim. Buna karşın kişi isimlerinin anonim olarak yazılması daha doğru olacaktır. ‘‘

Katılımcı 3 ‘‘ Etkinlik paketinde kazanım ifadeleri yanlış kullanılmış. Bunlar düzeltilirse daha doğru bir örnek olacaktır. Etkinlikler güzel kurgulanmış. Taş Eserler Müzesi dışındaki müzeler için de uygulanabilir diye düşünüyorum.’’

Katılımcı 4 ‘‘ Geliştirilen eğitim paketinin nasıl uygulanması gerektiği konusunda öğretmenlere/uygulayıcılara yönelik kısa bir rehber kitapçık da hazırlanırsa daha etkili kullanım sağlanabilir. ‘‘

Katılımcı 5 ‘‘ Öğrencinin aktif olduđu bir öğretim modeli olduğundan, etkili ve kalıcı olacağını düşünmekteyim. Özellikle doğaçlama ve yaratma etkinlikleri ile; özgüven, öz başarı, sorumluluk, sosyallik ve üretebilme gibi duyguların kazandırılması ve bu duyguların öğretmen tarafından desteklenmesi çok önemlidir. ‘‘

Birinci alt amaç:

‘‘Müze eğitiminde yaratıcı drama kullanılması uzman görüşleriyle nasıl değerlendirilmiştir?. ‘sorusu birinci alt amacı oluşturmaktadır.

Bu sorunun cevabı aranmış ve ulaşılan sonuçlar ve bulunan bulgular tablo 1’de verilmiştir.

Bu sonuçlar doğrultusunda:

Katılımcıların tamamı yaratıcı drama etkinliklerinin kullanılmasının müze eğitimi açısından faydalı olacağını düşünmektedir.

Katılımcıların Yaratıcı drama yönteminin kullanılmasının süre bakımından süreci olumsuz etkilemektedir görüşüne %16,67’si evet cevabını vermiş, %50’si hayır cevabını vermiştir. %16,67’si kararsız kaldığını belirtmiş %16,67’si ise cevap vermiştir.

Katılımcıların yaratıcı drama uygulamalarının müzedeki genel düzeni bozacağını düşünüyorum ifadesine %66,66’sı hayır demiş, %16,67’si kararsız kaldığını belirtirken %16,67’si cevap vermemiştir.

Katılımcıların tamamı yaratıcı dramanın grup çalışmalarını daha verimli bir hale getireceğini söylemiştir.

Katılımcıların %66,66’sı Müze eğitiminde yaratıcı drama bilginin kalıcılığını arttırır ifadesine evet cevabını vermiştir. %33,33’ü ise cevap vermemiştir.

Katılımcıların hepsi yaratıcı dramanın 9-10 yaş grubundaki öğrenciler için müzede uygulanabilir bir yöntem olduğunu düşünmektedirler.

Katılımcıların hepsinin yaratıcı dramanın müze ortamında kullanılamayacağını düşünüyorum ifadesine cevapları hayır olmuştur.

İkinci alt amaç

İkinci alt amacın sorusunu ‘‘Müze eğitimim yaratıcı drama etkinlikleri ile öğretilmesi, öğretmen görüşlerine göre öğrencilere ne gibi katkılar sağlayacaktır?’’ Sorusu oluşturmaktadır.

Katılımcıların tamamı yaratıcı dramanın akılda kalıcılığı arttırdığını düşünmektedirler.

Katılımcılar Yaratıcı drama yöntemiyle yapılan eğitimlerde öğrencilerin müzelere olan ilgisinin artacağını düşünüyorum ifadesine %100’ü evet cevabını vermiştir.

Katılımcıların tamamı müzelerde yaratıcı drama etkinlikleriyle gerçekleştirilen eğitimlerle öğrencilerin müzelere daha istekli ve daha hazır geleceğini düşünmektedirler.

Katılımcıların % 50si Müze eğitiminde yaratıcı dramanın öğrencilerin öğrenebilme yetisinde diğer öğretim türlerinden bir farkı yoktur ifadesine hayır derken %50’si cevap vermemiştir.

Katılımcıların hepsi yaratıcı dramanın müzede eğlenerek öğrenmek için en doğru bir yöntem olduğunu düşünüyorum ifadesine evet yanıtını vermiştir.

Üçüncü alt amaç:

‘‘ Lefkoşa Taş Eserler Müzesinde yaratıcı drama teknikleri kullanılarak müze eğitiminin öğretilmesinde uzmanların görüş ve düşünceleri nelerdir?’’ sorusu üçüncü alt amacı oluşturmaktadır.

Katılımcılar yapılan etkilen paketinin kullanılabilirliğini uygun görmüşlerdir.

Taş Eserler Müzesi dışında da kullanılabileceğini vurgulamışlardır.

Yaratıcı drama etkinlikleriyle müze eğitiminin yapılmasının öğrenciler üzerinde olumlu etkiler bırakacağını söylemişlerdir.

Kazanımların geliştirilebileceğini ve daha doğru şekilde ifade edilmesi gerektiğini söylemişlerdir.

Verilen örneklerde isim belirtilmemesini özellikle uyarılmışlardır.

BÖLÜM V

Tartışma

Yapılan bu çalışma kapsamında müze, müze eğitimi, müzede eğitim ve müzede yaratıcı drama alanında alanyazın taraması yapılmıştır ve veriler elde edilmiştir. Toplanan veriler müzede eğitimin yanında yaratıcı dramanın bireylerin eğitimindeki ve gelişimindeki önemi ve gerekliliğini içermektedir.

Müzeler ilk olarak koleksiyonculukla başlamıştır. Bu koleksiyonculuk 19.yy ortalarında artık kurumsal bir hale gelmeye başlamıştır. Kurumsallaşmaya başlandığı zamanlarda sergilenme amacı altında müzeleri ziyaret eden kişilerin bilgilendirilmesi, sergilenen nesnelere işlevselliği, kronolojik yapısı ve genel yapısı hakkında bilgilendirme veya tanıtma amaçlı düşünüldüğünde, kendiliğinden gerçekleşen bir eğitim söz konusu olmuştur (Giritli, 2012). Böylelikle müzelerin sadece sergi amaçlı olmadığını ve ilk zamanlarından itibaren farkında olunmadan müze eğitiminin başladığı görülmektedir.

Müzelerde sergilenen eserler göz önünde bulundurulduğunda sunulan eğitim olanakları eğlenceli bir eğitim öğretim süreci ile kendi durağanlığını kırmaktadır. Böylece müzelerin sıradan, sıkıcı ve gereksiz bir ortam olmasının dışında her yaş grubuna ve her kesimden insana hitap eden ortamlar olması eğitim yönünden önemini arttırmıştır (Hamurculu,2016).

Çağdaş eğitim yaklaşımlarında da görüldüğü gibi öğrencinin aktif katılımcı olabileceği ortamlar oluşturulması önemli olmaktadır. Bu sebepten ötürü okul dışı eğitim ortamlarının önemi artmaktadır. Müzeler öğrencinin yaşayarak öğrenmesi için en etkili ortamlardandır (Razon,2013). Yaratıcı drama, öğrenciyi aktif olarak öğrenmeye yönlendirdiği için müze eğitiminin veya müzede gerçekleşen eğitimde önemli bir yer almaktadır. Erdoğan'ında belirttiği gibi (2003) bir müzenin akla gelen ilk amaçlarından biri eğitimidir ve müzelerde yapılan eğitimlerin geleceğe yol gösterici bir unsura sahip olması unutulmamalıdır. Yaratıcı dramanın müzelerde kullanılması gerçekleştirilecek eğitim ve öğretimin daha kolay ve akılda kalıcı olmasını sağlar.

BÖLÜM VI

Sonuç ve Öneriler

Sonuç

Müze, müzede eğitim, yaratıcı drama, müzede yaratıcı drama anahtar kelimeleri literatürde taranarak veriler toplanmıştır. Elde edilen bilgiler doğrultusunda müze eğitimi ile ilgili bir takım konular seçilmiş ve yaratıcı drama yöntemi ile yapılandırılan eğitim etkinliği paketi oluşturulmuştur. Oluşturulan etkinlik paketi 9-10 yaş aralığı dikkate alınarak hazırlanmıştır. Çalışmanın amacı müze eğitimde yaratıcı drama yöntemleri kullanılarak eğitimin daha kolay ve aktif katılımın sağlanmasıdır. Katılımcıların müzelerde çoğu temel dersi yaşayarak öğrenmesini sağlamak amaçlanmıştır. Bu çalışmada katılımcıların grup çalışmalarını, yaratıcılıkları, öz güvenleri, eleştirel düşünceleri, daha açık görüşlü olmaları ve problem çözme becerilerini geliştirmeleri amaçlanmıştır. Yaratıcı drama yöntemi öğrenci merkezli bir yöntemdir. Sonuçtan çok sürece odaklı gerçekleşen etkinliklerden oluşur. Müze eğitiminde kullanılan yaratıcı drama katılımcıların müzelere olan ön yargılarını yıkmaktadır. Yaratıcı drama müzelerin sadece gezi amaçlı kullanılmadığını ve eğitimde de yer aldığını göstermektedir.

Belirlenen alt amaçlar doğrultusunda görüş alma formu hazırlanmış ve alt amaçlara cevap aranmıştır. Müze eğitimi için hazırlanan etkinlik paketi görüş alma formları kullanılarak Yaratıcı drama , müze eğitimi, sanat eğitimi uzmanları ve sınıf öğretmenlerine gönderilerek etkinlik paketinin değerlendirilmesi istenmiştir. Gelen dönütler doğrultusunda yaratıcı dramanın müze eğitiminde kullanılabilir olduğu görüşüne ulaşılmıştır. Toplanan görüşlerde de birinci alt amaç doğrultusunda yaratıcı drama etkinliklerinin kullanılmasının müze eğitimi açısından faydalı olacağı alanında uzmanlar tarafından onaylanmıştır. Grup çalışmalarının daha verimli hale getirilebileceği düşünülmektedir. Uzmanlar tarafından bilginin kalıcılığının arttığı düşünülmektedir. 9-10 yaş grubundaki öğrenciler için yaratıcı drama müzede uygulanabilir bir yöntem olduğu düşünülmektedir. Yaratıcı dramanın müze ortamında kullanılabileceği olgusuna varılmıştır.

İkinci alt amaç doğrultusunda yaratıcı drama yöntemi ile yapılan eğitimlerde öğrencilerin müzelere olan ilgisinin artacağı düşünülmektedir. Müze eğitiminde

yaratıcı dramanın öğrencilerin öğrenebilme yetisinde diğer öğretim türlerinden farklı olduğu kanısına varılmıştır.

Üçüncü alt amaç doğrultusunda etkinliğin kullanılabilir olduğu ve seviye olarak yeterli olduğuna, Lefkoşa Taş Eserler Müzesi'nde kullanılmaya uygun olduğu sonucuna varılmıştır.

Tüm bu sonuçlar doğrultusunda KKTC'de daha önce Müze Eğitiminde Yaratıcı Drama başlıkları altında bir çalışma yapılmadığından bu çalışmanın iyi bir kaynak olacağı düşünülmektedir.

Öneriler

Yapılan etkinlik paketi daha fazla geliştirilip daha başka eğitim ortamlarında kullanılabilir.

Yapılmış olan etkinlik paketi taş eserleri müzesi baz alınarak hazırlanılmıştır. Ancak diğer eğitim müzelerinde liderin – öğretmenin yönergeleri ve etkinlik yapılacak müzenin ortamına göre düzenlenebilir ve uygun olan müze ortamlarında kullanılabilir.

Müze eğitiminde yapılacak etkinlik paketleri derlenerek ve toparlanarak bir kitapçık haline getirilebilir. Bu da daha fazla kişiye ulaşmasına olanak sağlar.

Daha önce yaratıcı drama etkinliklerine katılmamış ve az bilgiye sahip olan kişiler için etkinliği yapacak öğretmenlere etkinliğin yanında ne gibi yöntem ve stratejiler uygulanabilir, etkinliği daha açık bir şekilde nasıl yapabilir soruları baz alınarak etkinliklerin yanında bu yönergelerden oluşan kitapçıklar verilebilir.

Kaynakça

- Adıgüzel, Ö. (2018). *Eğitimde yaratıcı drama (1. bs)*. Eğitimde yaratıcı drama (1. bs). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Aktekin, S. (2008). Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD) Cilt 9, Sayı 2, (2008), (103-111) 103.
- Bahar. (2018). *Müzedede Çevre Eğitimi Kapsamında Okul Öncesi Dönemi Çocuklarına Yenilenebilir Enerji Kaynaklarının Anlatılması*. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi Cilt:17 Sayı:66 (421-432) .
- Buyurgan, S. (2017). *Yaşayan ve yaşatan müze*. . Yaratıcı Drama Dergisi. 12 (2). s. 127-136.
- Erbay, F. (2017). *Müzelerin eğitim ve tasarım atölyelerinde informal eğitim*. Milli Eğitim. Yıl 46. Sayı 214. s. 239-253.
- Erdoğan, G. (2021). *Yaratıcı Drama Yönteminin Lise Öğrencilerinin Depresif Belirti ve Öz Kavram Düzeylerine Etkisi*. Yaratıcı Drama Dergisi 2021, 16 Sayı 1, 87-102.
- F. , Ü., & Y., P. (2017). *Çocuklarla Müze Deneyimi*. İdil Dergisi, Cilt 6 (38), s.2899-2917.
- Gündoğdu, R., & Adıgüzel, Ö. (2016). *Stres ve Yaratıcı Drama: Üniversite Öğrencileri ile Yapılan Bir Çalışma*. Yaratıcı Drama Dergisi 2016, 11(1), 45-70.
- Güneş, P. D. (2015). Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi Cilt/Volume: 4, Sayı/Issue: 2, Aralık/December 2015 Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Adına.
- İhtiyar, M. N. (2011). ' *İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Yüksek lisans tezi (2011) Çağdaş müzecilik ve kent müzeciliği yeni bir program önerisi*.
- İhtiyar, M. N. (2011). *İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Estitüsü*, . Çağdaş Müzecilik ve Kent Müzeciliği Yeni Bir Program Önerisi.

- İncebacak, B. B. (2015). Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi 4(2), s. 06–318, Aralık 2015.
- Madran, B. (1999). *Müze Türleri. Yeniden Müzeciliği düşünmek*. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Basım Yayın Merkezi s.3-20.
- Metinnam, İ. (2019). *Sınıf Öğretmenliği Adaylarının Yaratıcı Drama Oturumu Planlama Sürecinde Yaşadıkları Sorunların İncelenmesi*. Yaratıcı Drama Dergisi 2019, 14(2), 219-242.
- Önder, A., & Kamaraj, O. A. (2009). “*Müzelerin Eğitim Amaçlı Kullanımı Projesi*”:İstanbul Arkeoloji Müzesi ’ndeki Marmara Örnelemi. , Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi Yıl 2009 (1) 25. Sayı.
- Önder, A., Abacı, O., & Kamaraj, I. (2009). , Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi Yıl 2009 (1) 25. Sayı.
- Önder, P. D. (tarih yok). *Erken Çocukluk Eğitiminde Eğitici Drama Çocuk Gelişimi*. İstanbul Üniversitesi Açık Ve Uzaktan Eğitim Fakültesi .
- Özge, A., & Aykaç , N. (2016). *Yaratıcı Drama Yöntemi ile Verilen Eğitimin Okul Öncesi Öğrencilerinin Çevre Farkındalığına Etkisi*. Yaratıcı Drama Dergisi, 11(1), 1-16.
- Özmen, S. S. (2018). *Müze Eğitiminin Gelişimi*. Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi Humanitas Humanitas,2018; 6(11): 301-324.
- Öztürk, A. (2018). *Müzedede Müzik Uygulamalarına Bir Örnek: Bursa Enerji Müzesi*. Journal Of Awareness Cilt:3, Sayı: Özel,2018.
- Selimbacaoğlu, Y. (2004). *Drama Ve İlköğretimde Dramanın Önemi* . XIII. Ulusal Eğitim Bilimleri Kurultayı, 6-9 Temmuz 2004 İnönü Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Malatya .
- Şar, E., & Sağkol , T. (2013). Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi Sayı 20.
- Şar, E., & Sağkol , T. (2013). *Eğitim Fakültelerinde Müze Eğitimi Dersi Gerekliliği Üzerine* . Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi Sayı 20 (2013-2) 83-90.

Ulutaş, A. (2011). *Okul Öncesi Dönemde Drama Ve Oyunun Önemi* . Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi Issn: 1308–9196 Yıl : 4 Sayı : 6 Haziran 2011 .

Yıldırım, Y. (2011). *Okul Öncesi Eğitimi Öğretmen Adaylarının Yaratıcı Drama Dersine İlişkin Tutumlarının İncelenmesi*. Selçuk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Zaremba , N. Ö. (tarih yok). *Müze – Toplum İletişimi:M.S.G.S.Ü. Resim ve Heykel Müzesi 'nde Türk Resim Sanatı Üzerine Eğitim Programları Önerisi*. Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü .

Ekler

Etkinlik Paketi

Oturum 1

Etkinlik Adı: Müze Ortamında Tanışma Oyunu.

Etkinlik Amacı: Bu etkinliğin amacı lider ve drama grubunun birbirini tanınmasını ve kaynaşmasını sağlamak olacaktır. Başlıca amaçlardan biri ise müze içerisinde sadece müze etkinliklerinin yapılmayacağını anlatmaktır.

Etkinlik Ortamı: Taş Eserler Müzesi

Tavsife Edilen Süre : 60 Dakika

Yaş Grubu: 9-10 Yaş

Kullanılan Araçlar: Hoparlör, bilgisayar, kurşun kalem, A4 Kağıdı.

Kullanılan yöntem, teknik ve stratejiler: Doğaçlama, taklit.

Kazanımlar: Katılımcıların birbirleriyle sosyalleşmesi hedeflenmektedir.

Etkinliğin Yapılışı:

Isınma (Başlangıç):

Gidilen müzede kısa bir tur atılır ve daha sonra açık bir alanda drama çemberi oluşturulur. Lider, katılımcılara kendi ismini keskin beden hareketleriyle söyler. ‘ ‘ Merhabalar ben SEÇİL BESİM AYHAN ‘ ‘ her hecede farklı hareketler yapar. Lider tanışma oyununu başlatır ve sırayla soldan sağa ilerlemesini ister. İsmi söylemeden önce bir önceki kişinin son hareketinin sıradaki kişinin ilk hareketi olacağını belirtir. Lider adını soyadını söyleyen kişinin son hecesinde yaptığı hareketi bir sonraki kişinin aklında tutması gerektiğini ve kendi adının ilk hareketinin o olması gerektiğini söyler. Böylece herkes birbirinin adını öğrenmiş olur. Beden hareketlerinden kişilik olarak bazı özelliklerini anlayabiliriz. Aynı şekilde bu sefer İstiklal Marşı’nı söylemeleri istenir. Her öğrenci İstiklal Marşı’nın istediği yerde durabilir sıradaki öğrenci kalan yerden devam eder. Son harekete dikkat edilmesi gerektiği söylenir ve sıradaki katılımcının ilk hareketinin yine o olacağı belirtilir. Bu şekilde İstiklal Marşı’nın hareketlerle akılda kalıcı olması sağlanır.

Doğaçlama (rol oynama):

Drama çemberi oluşturulur ve herkesin olduğu yere oturması söylenir. Lider sırada bir tahmin oyunu olacağını söyler ve katılımcılara en sevdiği aktiviteleri sorar. Örneğin dans etme, paten kayma, piyano çalma, bisiklet sürme vb. Daha sonra çocuklara boş kağıtlar dağıtıp en sevdiği aktiviteleri kağıtların üst kısmına yazmaları istenir. Çocuklar en sevdiği aktiviteyi yazdıktan sonra Lider, herkesin kendi solunda duran kişiye kağıdını verilmesini ve o etkinliğin resmini kurşun kalemle çizmesini ister. Lider, resmi çizen kişinin aktivitenin yazıldığı üst kısmı katlamasını ve solunda duran kişiye aktiviteyi görmeyecek şekilde vermesi ister. Bundan sonra ise çizilen resimlere bakarak bir sonraki kişinin aktiviteyi tahmin edip en alt kısma yazması

istenir. Daha sonra tahminlerin doğru olup olmadığı belirlenir. Böylece kişilerin sevdiği etkinlikler ve katılımcıların ortak yönlerinin olup olmadığı ortaya çıkar.

Değerlendirme:

Katılımcılara boş kağıtlar dağıtılır ve bugün yaşanılanlardan en sevdikleri anları ikişer kelime ile başlık halinde yazmaları istenir. Daha sonra dinlendirici bir müzik açılır ve çocuklardan bu başlıklarla ilgili kompozisyon yazmaları istenir. Yazılacak olan kompozisyonlarda herhangi bir puan alınmayacağı ve içlerinden ne gelirse onları yazmaları istenir. Lider böylece katılımcıları daha yakından tanıyacağını belirtir. Yazılacak olan kompozisyonlarda katılımcılardan hoşlarına gitmeyen anlarında yazılması istenir. Böylece her katılımcının gün içerisinde nelerden hoşlanıp hoşlanmadığı ve nelerin ilgisini çekip çekmediği daha net şekilde belirlenmiş olur.

Oturum 2

Etkinlik Adı: Müze gezisinde nasıl davranmalıyız

Etkinlik Amacı: Müze gezilerinde nasıl bilinçli bir gezici olmamız gerektiği amaçlanmıştır.

Etkinlik Ortamı: Sınıf.

Tavsife Edilen Süre : 60 Dakika

Yaş Grubu: 9-10 Yaş

Kullanılan Araçlar: Kurşun kalem, A4 Kağıdı, Projeksiyon Oyun hamuru.

Kullanılan yöntem, teknik ve stratejiler: Doğaçlama, taklit, meyve sepeti.

Kazanımlar: Müze gezilerinde nasıl davranılması gerektiğini öğrenir.

Etkinliğin Yapılışı:

Isınma:

Lider ilk olarak katılımcılara müzeler hakkında neler bildiklerini ve neler öğrendiklerini sorar. Bu şekilde alınan cevaplar doğrultusunda sınıfın bilgi düzeyini görmüş olur. Katılımcıların her biri eser olacak şekilde sınıfta istedikleri yerde heykel şeklinde dururlar. Lider sınıfta gezerek ‘‘ ben şimdi bilinçsiz bir müze gezicisi olacağım, neler yaptığıma müzeyi nasıl gezdiğime dikkat edin .’’ der. Sınıf içerisinde her katılımcının (eserin) yanından ilgisizce dümdüz geçip bazı katılımcılara dokunur onları hareket ettirir ve yüksek sesle şarkı söyleyerek gezer ve geziyi kısa sürede bitirir. Daha sonra katılımcılardan eserlerin şeklini değişmesini ve farklı yerlere geçmesini ister. Lider ‘‘ şimdi ise bilinçli ve ilgili bir müze gezicisi olacağım’’ der ve eline kağıt kalem alarak eserler (katılımcılar) arasında sessizce, hiç dokunmadan ve her eserin önünde o eser hakkında ufak tefek notlar alıp yanında biri varmış gibi eserler hakkında bilgi alıcı sorular sorarak yavaşça gezer ve gezisini bitirir. Böylece bilinçli ve bilinçsiz bir müze gezicisinin müzelerde nasıl davrandığını ve hangisinin doğru şekilde müzeyi gezdiğini katılımcılara göstermiş olur.

Doğaçlama (rol oynama):

Lider, katılımcılara oyun hamuru ve küçük not kağıtları dağıtır. Lider katılımcılardan oyun hamuru ile küçük eserler yapmalarını ister ve her eserin yanında yer alan küçük kağıtlara o eserin ismini ve yapım yılını yazmalarını ister. Eserler ve bilgi kağıtları bittiğinde ‘‘şimdi hep beraber bir müze gezisine çıkıyoruz, müzemizi gezerken bilinçli bir gezici olmamız gerekir’’ der. Katılımcılara boş kağıtlar ve kurşun kalem dağıtılır ve gezi başlar. Lider ‘‘ şimdi sizler geziye başlayın gezi bittiğinde gezip gördüğümüz ve en çok dikkatinizi çeken eserlerden birkaç tanesinin bilgilerini bana verin.’’ der ve geziyi başlatır. Gezi sonunda katılımcıların hangi eserleri beğendiklerini öğrenir. Gezi sırasında nasıl davranılması ve nelere dikkat edilmesi gerektiğini göstermiş olur.

Değerlendirme :

Lider katılımcılara boş kağıtlar dağıtır ve kağıtlara ortandan ikiye ayıracak şekilde uzun bir çizgi çizmelerini ister. Sol tarafa bilinçli müze gezisinin nasıl olacağı, sağ tarafa ise bilinçsiz müze gezisinin nasıl olacağı hakkında kısa kısa notlar aktarmalarını ister. Bu şekilde katılımcıların müze gezerken nelere dikkat edeceği anlaşılır.

Oturum 3

Etkinlik Adı: Müzeleri Tanıma.

Etkinlik Amacı: Bu etkinlikle müzelerin daha derinlemesine tanınması ve sadece tek çeşit müze olmadığını göstermek amaçlanmıştır.

Etkinlik Ortamı: Sınıf.

Tavsife Edilen Süre : 60 Dakika

Yaş Grubu: 9-10 Yaş

Kullanılan Araçlar: Hoparlör, bilgisayar, kurşun kalem, A4 Kağıdı, Projeksiyon Oyun hamuru.

Kullanılan yöntem, teknik ve stratejiler: Doğaçlama, taklit, meyve sepeti.

Kazanımlar: Müzelerin çeşitliliğinin farkına varır.

Etkinliğin Yapılışı:

Isınma (Başlangıç):

Katılımcılara müzeler hakkında neler bildikleri sorulur. Müzelerin ne amaçla oluştuğu ve daha önce müzeye gidip gitmedikleri sorulur. Akabinde katılımcılara Taş Eserler Müzesi hakkında bir tanıtım slaytı izletilir. İzletilen slaytta nelerin dikkatlerini çektiği sorulur. Katılımcılara boş A4 kağıtları dağıtılır ve slaytta en dikkat çekici olan yerleri yazmaları istenir. Böylece katılımcıların en çok ilgisini çeken şeylerin neler oldukları belirlenmiş olur. Sınıfta drama çemberi oluşturulur ve meyve sepeti oyunu oynanacağı söylenir. Sınıf Lüzinyan, Gotik ve Venedik isimli gruplara ayrılır. Bu grup isimleriyle meyve sepeti oyunu oynanır. Etkinlik içerisinde yer alan katılımcılar böylece dönem isimlerine artık hakim olmuş olur.

Doğaçlama (rol oynama):

Katılımcılara Taş Eserler Müzesi hakkında neler hatırladıkları sorulur. Cevaplar dinlendikten sonra Taş Eserler Müzesinin önceden hazırlanmış olan slayt gösterilir. Dönemler üzerinde daha fazla durulur. Lider katılımcılara o dönemlerde yapılan eserlerin resimlerini gösterir ve ne amaçla kullanıldığını anlatır. Lider, katılımcıları önceden oluşturulan gruplar halinde ayırır ve her grubun kendi dönemlerine ait olan eserleri oyun hamurlarıyla yapmalarını ister. Katılımcılar oyun hamurlarıyla kendi masalarına kendi döneminin eserlerini yaparlar. Lider masalar arasında dolaşarak eserler hakkında bilgi toplamaya çalışır. Her grup kendine bir sözcü seçer. Oyun hamurlarıyla hazırlanan eserler bittiğinde sözcüler yarattığı eserlerin ne olduğunu ve o dönemde nasıl kullanıldığını anlatır. Lider yapılan ve sözcüler tarafından anlatılan eserler hakkında herkese bireysel olarak şimdiki zamanda var olup olmadığını ve varsa nasıl bir gelişim gerçekleştiğini sorar. Böylece hangi dönemlerde yer alan, hangi eserlerin günümüze kadar nasıl bir değişim geçirerek geldiği görülür.

Değerlendirme:

Lider katılımcılara eski eserlerin şimdiki halleri ve yeni halleriyle eşleştirme yapılacak olan bir kağıt dağıtır. Sayfanın bir tarafında eski eserler diğer tarafında yeni eserler karışık olacak şekilde yer alır ve katılımcılara dağıtır. Katılımcılardan eski eserleri şimdiki halleriyle eşleştirme yapmaları istenir. Lider eşleştirme yaptıktan sonra eserlerin yanlarına hangi döneme ait olduğunu yazılmasını ister. Bu değerlendirme ile eserler ve dönemleri hakkında bilgi sahibi olmaları sağlanır.

Oturum 4

Etkinlik Adı: Taş Eserler Müzesindeki Eserleri Canlandırma.

Etkinlik Amacı: Bu etkinliğin amacı çocukların yaratıcılıklarını geliştirmek ve hayal güçlerini ortaya çıkarmaktır.

Etkinlik Ortamı: Taş Eserler Müzesi.

Tavsife Edilen Süre : 60 Dakika

Yaş Grubu: 9-10 Yaş

Kullanılan Araçlar: Hoparlör, bilgisayar, A4 kağıdı, renkli keçeli kalemler.

Kullanılan yöntem, teknik ve stratejiler: Canlandırma, doğaçlama, betimleme.

Kazanımlar: Canlandırma ve betimleme becerisi kazanılır. Bilginin akılda kalıcı olması sağlanır

Etkinliğin Yapılışı:

Isınma (Başlangıç):

Etkinliğe başlamadan önce bilgisayardan dinlendirici müzikler açılır. Katılımcılara eşit uzunlukta oluşan nesnelere bulduğu resimler verilir ve katılımcılardan istediği nesneyi seçerek devamını getirmesi, o nesneyi uzun bir nesneye dönüştürmesi istenir. Uzatıkları nesnelere kırmızıyla boyamaları kısa kalanları ise maviye boyamaları söylenir. Boyadıktan sonra katılımcılardan nesnelere kısa diyalog baloncuları oluşturmaları istenir. Daha sonra bu diyaloglar katılımcılar tarafından okunur.

Doğaçlama (Rol Oynama):

Çocuklara önceden çıktısı alınan uzun kısa sütunların olduğu resimler ve diyaloglar olan teksirler dağıtılır ve teksirdeki eserlerin yanına gidilir. Lider diyalogu okur. Uzun Sütun ‘‘Ben, büyük sarayların, konakların salonlarının tam ortasında duran sütunum ve çok sağlam bir şekilde duran en uzun sütunum, hiçbir felaketten yıkılmam, herkes bana hayran kalır, etrafımda dans ederler, masalar kurup zengin sofralarda yemekler yerir.’’

Kısa Sütun ‘‘ Bende senin gibi bir sütunum. Sadece senden daha kısayım, çünkü ben küçük odaların içerisinde sana yardımcı olmak için duruyorum, küçük yatak odalarında, tuvaletlerde, tavan aralarında sana destek çıkıyorum.’’

Dış Sütun ‘‘ Bende sizin gibi bir sütunum her ikinizden de daha uzunum ve daha güçlü yapıldım. Çünkü ben her ikinizi de korumak için yapıldım, dış sütun olduğum için sizden daha çok yıprandım ama hala sizi koruyorum, bana güvenebilirsiniz ☺ ‘‘

Değerlendirme:

Lider bu diyalogları okuduktan sonra katılımcıları ikiye bölüp gruplara ayırıp kendilerine iki eser seçmelerini ister. Eserler seçildikten sonra her grup eserlerini liderin yaptığı gibi canlandırır. Böylece katılımcılar farklı kişilerle çalışma yapmış olur.

Oturum 5

Etkinlik Adı: Afiş Hazırlama.

Etkinlik Amacı: Etkinliğin başlıca amacı grup çalışmasını güçlendirmek ve fikir alışverişini sağlamaktır.

Etkinlik Ortamı: Sınıf.

Tavsife Edilen Süre : 60 Dakika

Yaş Grubu: 9-10 Yaş

Kullanılan Araçlar:

Kullanılan yöntem, teknik ve stratejiler: Doğaçlama, beyin fırtınası.

Kazanımlar: Dönemlerin eserlerinden afiş tasarlar.

Etkinliğin Yapılışı:

Isınma (Başlangıç):

Katılımcılara içerisinde Lefkoşa Taş Eserler Müzesi'nde bulunan eserlerin resimleri olan kağıtlar dağıtılır. Katılımcılardan her eseri düzgünce kesmeleri istenir. Bu kesilen eserlerin benzerlikleri konuşulur ve eşleştirilir. Eşleştirilen eserler incelenir dönemleri tartışılır. Böylece eserlerin dönemleri ve o dönemin özellikleri hakkında bazı bilgiler ortaya çıkar.

Doğaçlama (Rol Oynama):

Katılımcılar üç gruba ayrılır. Her gruba ayrı ayrı Gotik, Venedik ve Lüzinyan isimleri verilir. Lider her gruptan kendi dönemine ait olan eserler hakkında afiş hazırlamasını ister. Lider bu afişlerin içeriğini katılımcıların belirlenmesi gerektiğini belirtir. Katılımcılar hazırladıkları afişlere bir başlık belirler ve afiş tasarladıktan sonra hangi konu hakkında tasarlandığı afişlerin altına yazılır.☺

Değerlendirme:

Lider afişlerde kesinlikle doğru ya da yanlış olmadığını sadece fikirlerin ve sunulan görselliğin önemli olduğunu belirtir. Tasarlanan afişler duvara veya tahtaya asılır. Her grup kendi afişini tanıtır ve daha sonra her katılımcı diğer gruptaki afişleri yorumlar, afişler hakkında öneriler sunar. Böylece afişlerin başka bir bakış açısıyla nasıl görüldüğü anlaşılır. Bu etkinlikle her katılımcı kendi yorumlarını özgürce ortaya koyar. Fikir alışverişi yapılması her katılımcının daha da bilinçlenmesini sağlar.

Oturum 6

Etkinlik Adı: Şekiller ve eserler.

Etkinlik Amacı: Etkinliğin amacı her eserin belirli bir şekli olduğunu ve o eserleri somutlaştırmaktır.

Etkinlik Ortamı: Sınıf.

Tavsife Edilen Süre : 60 Dakika

Yaş Grubu: 9-10 Yaş

Kullanılan Araçlar: Projeksiyon ,renkli kalemler, hoparlör, bilgisayar, çalışma kağıtları.

Kullanılan yöntem, teknik ve stratejiler: Beyin fırtınası, donuk imge.

Kazanımlar: Bedenini kullanmayı öğrenir. Şekillerle nesnelere arasındaki benzerlikleri görür ve eşleştirir.

Etkinliğin Yapılışı:

Isınma (Başlangıç):

Lider katılımcılara şekiller hakkında bilgiler verir. Örneğin evin çatısı üçgendir, odanın kapısı dikdörtgendir, arabanın direksiyonu daire şeklindedir vd. Bu örneklerden sonra herkesten sınıfın içerisinde yer alan şekilleri söylenmesi istenir. Bu etkinlikten sonra Lider, taş eserler müzesinde bulunan çeşitli şekillere sahip eser resimlerini slaytla gösterir. Sınıftaki şekillerle slaytta gösterilen şekillerin karşılaştırılması yapılır. Örneğin slaytta kare bir eser gösterilir, lider katılımcılara sorar; "Bu sınıfta bu esere benzeyen şeyler var mı ? Varsa nelerdir? " böylece eski eserlerin benzerleriyle karşılaştırmaları yapılır.

Doğaçlama (Rol Oynama):

Lider katılımcılara bir oyun oynayacaklarını söyler ve oyunu anlatır; "Şimdi sizlerle heykel oyunu oynayacağız. Sınıf içerisinde bilgisayardan şarkı açacağız ve siz bu şarkıda dans edeceksiniz. Şarkı durduktan sonra üç saniye içerisinde her hangi bir nesneye dokunmanız gerekir." Katılımcılar donduktan sonra lider aralarında dolaşır ve rastgele öğrenci seçerek onun dokunduğu nesnenin şeklini sorar. Bu faaliyet her öğrenciye sorulacak şekilde devam eder. Böylece katılımcılar sınıf içerisinde yer alan nesnelerin şekillerinin farkına varır. Daha sonra lider müzik durduktan üç saniye sonra katılımcıların şekil olmalarını ister ve aralarında dolaşarak seçtiği katılımcıya hangi şekil olduğunu sorar. Katılımcılar, bu etkinlikle hem sınıf içerisindeki şekilleri hem de bedenlerini belirli şekillere sokabildiklerini öğrenirler.

Değerlendirme:

Lider katılımcılara içerisinde çeşitli şekillere sahip olan eserlerin bulunduğu kağıtlar dağıtır. Verilen eserler sizce hangi şekillerde? ☺ Mor olan kalem ile üçgen eserin yanına üçgen şeklini, turuncu olan kalem ile kare eserin yanına kare şeklini, yeşil olan kalem ile dikdörtgen eserin yanına dikdörtgen şeklini, pembe olan kalemle ise daire şeklindeki eserin yanına daire çizip içini boyamaları istenir. Böylece katılımcılar eserlerin şekilleriyle eşleştirme yapmayı öğrenir.

Oturum 7

Etkinlik Adı: Eserleri soruya çekiyoruz.

Etkinlik Amacı: Eserlerin hangi döneme ait olduklarını , nereden nasıl geldiklerini bulmak amaçlanmıştır.

Etkinlik Ortamı: Taş Eserler Müzesi

Tavsife Edilen Süre : 60 Dakika

Yaş Grubu: 9-10 Yaş

Kullanılan Araçlar: projeksiyon , bilgisayar, çalışma kağıtları.

Kullanılan yöntem, teknik ve stratejiler: Doğaçlama, yaratıcı yazarlık.

Kazanımlar: Taş eserler müzesindeki dönemleri öğrenir.

Etkinliğin Yapılışı:

Isınma (Başlangıç):

Lider katılımcıları dedektif ve vatandaş diye iki gruba ayırır. Öğretmen “ merhabalar sınıfa yeni gelen bir köpeğimiz var. Bu köpeğin nereden nasıl geldiğini kimin getirdiğini öğrenmem için bana yardımcı olmanızı istiyorum .” der ve ekler; “Bir grup dedektif olacak, diğer grup ise köpeğin nereden nasıl geldiğini tahmin eden vatandaşlardan oluşacak.” Her dedektifin bir vatandaşı sorguya çekmesi istenir. Lider dedektiflere ipucu kağıtlarını dağıtır ve oradaki soruları vatandaşlara sormalarını ister. Katılımcılardan ipucu kağıtlarındaki soruların cevaplarını tamamladıktan sonra kendilerinin bir soru yazmalarını ister. Cevaplar tamamlandıktan sonra gruplar yer değiştirir ve dedektifler vatandaşlarını değiştirerek aynı soruları onlara sorar. Aynı şekilde onlardan da bir soru yazmasını ister. Bu durumda herkes hem dedektif hem de vatandaş olur.

Doğaçlama rol oynama:

Bu etkinlikte ise herkes dedektif olur. Herkese farklı eserlerin bulunduğu ipucu kağıtları dağıtılır ve resimde olan eserleri bulup oradaki soruları cevaplamaları istenir. Böylece eserlerin hangi döneme ait olduğu ve nasıl bu müzeye geldiği anlaşılır. Daha sonra kendi aralarında eserlerinin dönemleri ve özellikleri konuşulur.

Değerlendirme:

Katılımcılara boş kağıtlar dağıtılır ve o kağıtlara akıllarında kalan ve ilgilerini çeken soruları yazmalarını ister. Soruları lider ile birlikte eserlerin yanlarına giderek cevaplarlar. Verilen cevaplar katılımcılar arasında tartışılır. Böylece eserlerin dönemleri hakkında bilgiler paylaşılarak öğrenilmiş olur.

Oturum 8

Etkinlik Adı: Dönemi belli olmayan eserler.

Etkinlik Amacı: Bu etkinlikte müzelerde sadece dönemleri ya da ne oldukları nereden geldikleri kesin belli olmayan eserlerin de sergilenebileceği amaçlanmıştır.

Etkinlik Ortamı: Taş eserler müzesi.

Tavsife Edilen Süre : 60 Dakika

Yaş Grubu: 9-10 Yaş

Kullanılan Araçlar: Bilgisayar, hoparlör, projeksiyon, çalışma kağıtları, kurşun kalem.

Kullanılan yöntem, teknik ve stratejiler: Doğaçlama, donuk imge, beyin fırtınası.

Kazanımlar: Dönemlerin özelliklerini anlar.

Etkinliğin Yapılışı:

Isınma (Başlangıç):

Katılımcılara müzedeki eserlerin dönemleri hakkında slaytlar gösterilir. Lider dönemlerin özelliklerini ayrıntılı şekilde gösterir. Gotik, Venedik ve Lüzinyan dönemlerindeki eserlerin ana özellikleri katılımcılara görsellerle anlatılır. Birbirine benzeyen dönem ya da eserlerin olup olmadığı sınıf içerisinde sözlü olarak konuşulur. Öğrenciler üç gruba ayrılır ve her bir grup bir dönemi temsil eder. Lider katılımcılardan yer aldıkları dönemi canlandırmalarını ister. Katılımcılardan yer aldıkları dönemin kendi özelliklerini ve eser şekillerini neden kullanıldığını sırayla söylemesini ister. Böylece dönem özellikleri anlaşılmış olur.

Doğaçlama (rol oynama):

Lider bilgisayar ve hoparlörden bir şarkı açar ve şarkı durduğunda üç saniye içerisinde katılımcılardan bir eserin önünde rasgele durmalarını ister. Daha sonra herkes kendi eserlerinin bilgilerini okur. Sırayla kim hangi dönem eserinin önünde durduğunu söyler. Dönemi belli olmayan eserler tespit edilir ve hangi döneme ait olabileceği, hangi dönemin eserleri ile benzer özellikler taşıdığı tartışılır. Lider dönemi belli olmayan eserleri katılımcılarla birlikte inceler ve genel özelliklerini anlatır. Böylece dönemleri belli olmayan eserlerin hangi dönem eserlerine benzediği belirlenir.

Değerlendirme:

Lider katılımcılardan dönemi olmayan eserlerden bir tane seçmelerini ister. Katılımcılara boş kağıtlar, kalem dağıtılır ve seçilen eserlerin görsel özelliklerini kağıtlara yazmalarını ister. Herkes seçilen eserlerin özelliklerini yazdıktan sonra üç kağıda dönemlerin isimleri yazılır. Yazılan kağıtlar yere konular. Özellikleri yazılan eserlerin kağıtları katılımcılar arasında karışık şekilde dağıtılır, katılımcılar sırayla ellerindeki eser özelliklerini okur ve hangi döneme benzettiğini açıklayarak o dönem kağıdının önüne koyar.

Oturum 9

Etkinlik Adı: Kendi müzemizi yaratalım.

Etkinlik Amacı: Bu etkinlikte grup çalışmasını güçlendirmek ve sınıf içerisinde hep beraber bir eserle müze oluşturmak amaçlanmıştır.

Etkinlik Ortamı: Sınıf.

Tavsife Edilen Süre : 60 Dakika

Yaş Grubu: 9-10 Yaş

Kullanılan Araçlar: Karton, projeksiyon, bilgisayar, sulu boya.

Kullanılan yöntem, teknik ve stratejiler: Doğaçlama, beyin fırtınası, grup çalışması, kukla maske.

Kazanımlar: Katılımcıların hayal güçlerini ve yaratıcılıkları gelişir.

Etkinliğin Yapılışı:

Isınma (Başlangıç):

Lider katılımcılara Taş Eserler Müzesi'nde gördükleri en büyük eseri hatırlayıp hatırlamadıklarını sorar. Daha sonra projeksiyondan en büyük eserin resmi gösterilir. Bu eserin ne olduğu hakkında biraz konuşulduktan sonra katılımcıları üç gruba ayırır. Lider eserin üçe bölüneceğini ve her grubun bir parçasını kartonlarla yapacağını söyler. Eserin alt kısmını bir gruba, orta kısmını bir gruba, üst kısmını ise diğer gruba verir ve hep beraber kartonlarla o belirlenen yeri kesip - yapıştırarak birleştirmelerini ister. Böylece eserin belirlenmiş bölümünü oluşturacaklarını belirtir. Eser parçalar halinde yapıldıktan sonra birleştirilir ve tüm katılımcılar tek bir eseri yapmış olur.

Doğaçlama (rol oynama):

Lider katılımcılara boş A4 kağıtları dağıtır. Katılımcılardan bu kağıtlarla bir maske yapmasını ve her maskenin bir eseri temsil edeceğini söyler. Kağıtlara iki göz ağız ve burun yerleri açıldıktan sonra üzerine eser olacak şekilde şekiller çizilir. Lider katılımcılardan eserlerine isim koymasını ister. Maskeler hazırlandıktan sonra kafalarına takmaları ve sınıfta heykel şeklinde durmaları istenir. Her biri bir eser olacak şekilde durur. Lider hangi esere dokunursa o eserin dans ederek sınıfın ortasına oturmasını ister. Eser dans ederken eserine koyduğu ismi söyler. Sınıfın ortasında toplanan eserlerin tekrar yerlerine gitmesi için lider katılımcılara dokunur. Katılımcılar tekrar yerlerine giderken ne olduğunu söyleyerek gider. Örneğin ‘ben bir taş sütunum’.

Değerlendirme:

Lider katılımcılardan yaptıkları maskeleri masalarına koymasını ister. Ve ikişerli gruplar halinde durmalarını ister. Katılımcılardan birinin eseri canlandırmasını, ötekinin ise esere sorular sormasını ister. Sorulan sorulara eser cevap verir. Daha sonra soran ve cevaplayan yer değişir. Böylece her katılımcı maskeleri canlandırmış olur ve maskelerin ne için hangi amaçla yapıldığı ortaya çıkar.

Oturum 10

Etkinlik Adı: Keşif tutanağı.

Etkinlik Amacı:

Etkinlik Ortamı: Sınıf.

Tavsife Edilen Süre : 60 Dakika

Yaş Grubu: 9-10 Yaş

Kullanılan Araçlar:

Kullanılan yöntem, teknik ve stratejiler: Doğaçlama, donuk imge.

Kazanımlar: Müze avı etkinliğini uygular.

Etkinliğin Yapılışı:

Isınma (Başlangıç):

Lider öğrencilere boş kağıtlar ve eser resimleri dağıtır. Eser resimleri taş eserler müzesinde olan eserler olacaktır. Katılımcıların o eserleri kesmeleri gerekir. Kestikleri eserlerin resimleri kağıdın sağ üst köşesine yapıştırılır. Daha sonra keşif tutanağı hazırlanacağı belirtilir. Keşif tutanağındaki soruları lider söyler katılımcılar yazar.

Sorular:

Eserin adı nedir ?

Eserin yapım tarihi nedir?

Eser hangi döneme aittir?

Eser hangi amaçla kullanılıyordu?

Eser günümüzde de kullanılıyor mu?

Eser ne amaçla yapılmıştır?

Doğaçlama (rol oynama):

Lider katılımcılara hazırlattığı keşif tutanaklarını karışık şekilde dağıtır. Katılımcılardan keşif tutanaklarındaki eserleri bulup yazılan soruların cevaplanmasını ister. Katılımcılar müzenin dört bir yanında resimdeki eserini bulur ve böylece soruları cevaplamış olur. Sorular ve cevaplar bulduktan sonra bir kez daha kağıtlar karışık şekilde katılımcılara dağıtılır. Katılımcı aynı şekilde resimdeki eseri bulup cevapları kontrol eder.

Değerlendirme:

Lider kağıtları toplar ve aralarından seçilmiş bazı eserlerin yanına gider. Katılımcılarla birlikte soruları ve cevapları kontrol eder. Yanlış bilgi toplanmışsa düzeltilir ve müze ziyareti sona erer.

Lefkoşa Taş Eserler Müzesi'nin Resimlerle Desteklenmiş Sunumu:

Taş Eserler Müzesi



Yapım tarihi olarak 15. yy'ın ikinci yarısı olarak kayıtlara geçen Taş eserler müzesi Selimiye Camii(Ayasofya Katedrali) avlusunda yer almaktaydı. Hacıların ve seyyahların misafir edildikleri bir mekan olarak kullanıldığı düşünülmektedir. Bu bina İngiliz döneminde taş eserler müzesine dönüştürülerek, çeşitli yerlerden toplanan Ortaçağ dönemi yapılarma ait mimari parçaların sergilendiği bir mekan olmuştur. Binadaki her eser için nerden getirildikleri konusunda kesin bir bilgi söylenememektedir. Bazı eserler ise kesin olarak bilinmekte ve ya mimari dokularından dolayı fikir yürütülmektedir. Binanın iç avlusuna açılan kısımdaki gotik pencere İngilizler tarafından yıktırılan Sarayönü'ndeki eski Lüzinyan Sarayı'ndan getirilip monte edilmiştir. Bu yapı Venedik döneminde yapılmasına rağmen sonradan yapılan ilavelerle Gotik özellikler taşımaktadır. Müze 23 Haziran 2003 tarihinde yeniden düzenlenerek başbakan yardımcısı Serdar R. Denktaş tarafından ziyarete açılmıştır. Müzenin restorasyonu ve iç düzenlenmesi sırasında müze ressamı olan Adalet Dadachev de resimleriyle müzeye katkıda bulunmuştur.

VENEDİK DÖNEMİ



Venedik Cumhuriyeti'nin Kıbrıs'ı ilhak etmesiyle, ada halkı yeni bir yabancı yöneticinin daha kontrollü altına girmiş ve ada Venedik soylularından seçilen bir askeri valiyle yönetilmiştir. Bu dönemde önceki dönemdeki baskı ve sömürü aynen devam etmiş, Lüzinyan ve Venedik yönetimi arasındaki tek fark, elde edilen adadaki zenginliğin Venedik'e taşınması olmuş ve Kıbrıs, Venedik ticaret imparatorluğunun en uzak ileri karakolu olmuştur. Venedik döneminde Lüzinyanlar, adayı terk etmemiş ve toprak ağaları veya çiftlik sahibi olarak yaşamaya devam etmiştir. Venedikliler Lüzinyan dönemindeki feodal yapıyı sürdürmüş, köyleri ve küçük yerleri toprak ağalarına bırakmış ve sadece vergileri toplamıştır. Venedik idaresi altında Kıbrıs halkı Lüzinyan dönemindeki gibi halk haftada iki gün soylular için çalışmak zorunda kalmıştır. Zaten bu baskıdan dolayı Kıbrıslılar Osmanlı'dan yardım istemiştir. Venediklilerin Kıbrıs'taki kontrolü Osmanlı İmparatorluğu'nun adayı ele geçirmesi ile sona ermiş ve ada tarihinde ilk kez uzun süreli olarak Müslüman bir devletin yönetimi altına girmiştir. Uzun süren Lüzinyan dönemi ve 82 yıllık Venedik kontrolü döneminde yabancı yöneticiler tartışmasız Kıbrıs yaşam tarzını değiştirmiş, ancak bu değişim şehir yaşamında kendini gösterirken, köylerde yaşayan Kıbrıslı için pek bir değişim olmamış o. Ortodoks mezhebinden ve kültüründen vazgeçmemiştir.

Kıbrıs'ta Rönesans Dönemi



Rönesans terimi 1420'den 16. Yy'ın ortalarına dek süren İtalyan sanatı ve mimarlığını anlatır. Rönesans "sanat sanat içindir" sloganı ile özetlenir. Bu sanat akımı, antik kalıpların geçmişi yansıtacak kadar bol olduğu İtalya'da başlamış ve tüm batı Avrupa'ya yayılmıştır. 1489'da Kıbrıs bir Venedik kolonisi olduktan sonra Rönesans burada da başlamıştır. Rönesans'ın gelmesiyle birlikte Kıbrıs Bizans ve Gotik mimarisinden uzaklaşmıştır. Bu dönemde mimarlıkta antik etkinin üstünlük kazanması ile eski Roma sanatının biçimleri ve hacimleri, süslemeleri yeniden ortaya çıkmıştır. Rönesans belli könelere ve simetriye bağlıdır. Yapı kendi içinde bir bütündür. Cepheelerde düz çizgiler egemen olup bunların arasında süsten arınmış sakin alanlar bulunmaktadır.

Kıbrıs'ta Gotik Sanatı



Adalet Dadachev St. Nicholas
Katedrali - Lala Mustafa Paşa Camii

Kıbrıs'ta Gotik Sanatı

12. yy'dan sonra Avrupa'da gelişen bir sanat akımı olup resim, mimari ve heykel alanlarında kendini göstermiştir. Roman sanatı'ndan sonra ortaya çıkmıştır. Gotik sanatın Fransa'da başladığı düşünülmektedir. İtalya'da da kısa bir dönem kadar yaygın olduğu görülmektedir. Kimi kaynaklara göre Gotik kelimesinin kökeni Got'lardan gelir. Ancak Got'lar göçebe bir milletti, belirli bir mimari geleneği yoktur. Gotik akım doğduğunda, Got'lar ortadan kalkalı 600 yıl olmuştur. Bu sözcüğü ilk kez kullanan Rönesans dönemi İtalyan sanatçıları için Gotik terimi, klasik biçimlere karşı çıkan Kuzeyli barbarların, özellikle Cermen kökenli halkların költürünü simgeleyen bir sözcük olarak kullanılır. İlk olarak 1530'larda İtalyan ressam ve mimar Giorgio Vasari tarafından, kabalığa ve barbarlığa gönderme yapılarak kullanılmıştır.

Temel özelliđi sivrilik olan Gotik mimaride üç yenilik söz konusudur. Bunlar; kaburgalı tonoz, dayanma ayakları arasındaki cam pencereler ve dayanma kemerleridir. Gotik mimari gelişim evreleri bakımından üç evreye ayrılır. Bunlar;

Erken Gotik: Gotik uslubun ilk dönemi olup bu dönemde yapı yüzeyleri parçalanmaya, yuvarlak sivri kemer olmaya başlar. Pencereler darlaşır, tonozlar ilk kez kaburgalarla pekiştirilir.

Yüksek Gotik: Gotik mimaride iç ve dış yüzeylerin dantelleştiđi, kulelerin iyice incelişip yükseldiđi, yapının zengince süslendiđi ikinci evredir.

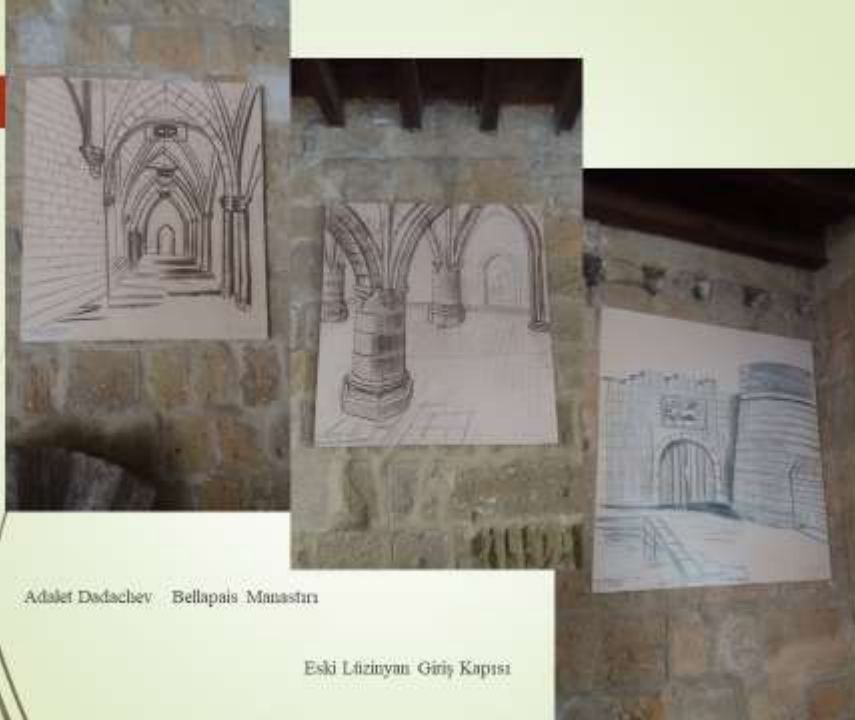
Geç Gotik: Gotik mimaride orta ve yan sütunların aynı yükseklikte olduđu alev biçimli, eni dar pencerelerin, yapının dar yüzlerinin yüksekliđince büyüdüđu, heykellerin abartmalı biçimleri ve aşırı bir yüz anlatımının gösterdiđi yapının tümünün dantel gibi delik deşik bir görünüş aldıđı son dönemdir.

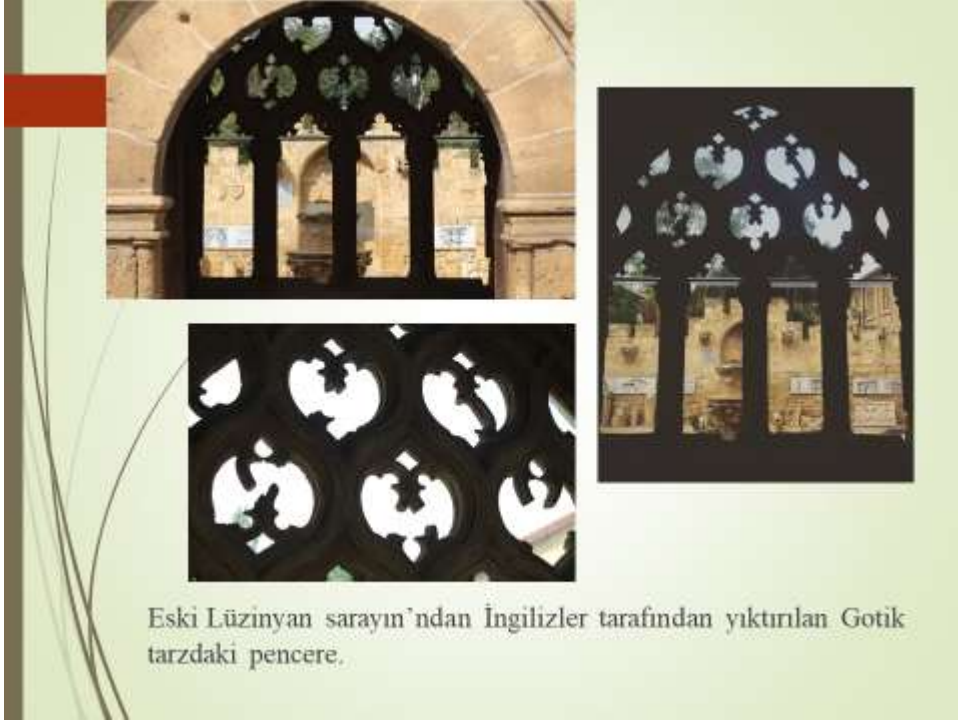
Haçlıların etkisiyle gotik akım Filistin'e ve Kıbrıs'a da yayılmıştır. Kıbrıs'ın 1102 yılında Lüzinyan egemenliđine geçmesiyle Gotik Sanatının burada başladığı kayıtlara geçmiştir. Kıbrıs'ta gotik sanatı dört dönemde incelenmektedir. İlk dönem, 1209'dan 1280 yılına kadar sürmüştür. Bu döneme örnek olarak; Girne Kalesi, Lefkosa'daki St. Sophia Katedrali'nin dođu bölümü, Bellapais Manastırı kilisesinin bir bölümü ile Mağusa'daki St. Peter ve St. Paul Kilisesi girişinin bir kısmı gösterilebilir. Bu yapılar, Kuzey Fransa Mimarisi'nden etkilenmiştir.

İkinci dönem, 1200 yılında başlayıp 1320'ye kadar devam etmiştir. Bu dönemde; Mağusa'daki St. George of Latins Kilisesi, St. Sophia Katedrali'nin revağı ile neflerin üst kısmı ve Mağusa'daki St. Nicholas Katedrali, Bellapais Manastırı'nın ek binaları ile revakli yol. Mağusa'daki St. Fransis Kilisesi, Carmenlit Kilisesi, Mağusa surları, Lefkoşa'daki St. Catherine Katedrali ve Yenicami örnek olarak verilebilir. Bu dönemde Fransa'daki Midi, Provence ve Champange bölgelerindeki mimari tarz etkili olmuştur.

Üçüncü dönem; 1360lı yıllarda başlar. Bu dönemdeki yapılar, tarz ve işçilik bakımından 2. Döneme göre daha zayıf özellikler gösterir. Champange etkisi yerine Midi bölgesi etkisinin görüldüğü dönemdir. Bu dönemlerdeki örnekler ise; Mağusa'daki St. George of Greeks, St. Pete ve St. Paul, St. Anne, Lefkoşa'daki St. Niocholas(Bedesten)'dir.

Dördüncü ve son dönem ise 14. Yy sonundan başlayıp 15. Yy'da devam etmiştir. Bu dönemdeki yapılar tarz ve işçilik bakımından zayıf özellikler gösterir. Güçlü bir Romanesk ve Bizans etkisi ile birlikte daha az etkili bir Gotik tarz görülmektedir. Güzelyurt'taki St. Mamas Kilisesi örnek olarak verilebilir. Bu dönemde kullanılan, Romanesk dönemini andıran rüzgarda uçuşan yaprak motifleri, şeritler ve köpek dişleri dünyanın hiçbir yerinde görülmediğinden dolayı Kıbrıs'a özgü olduğu söylenebilir.







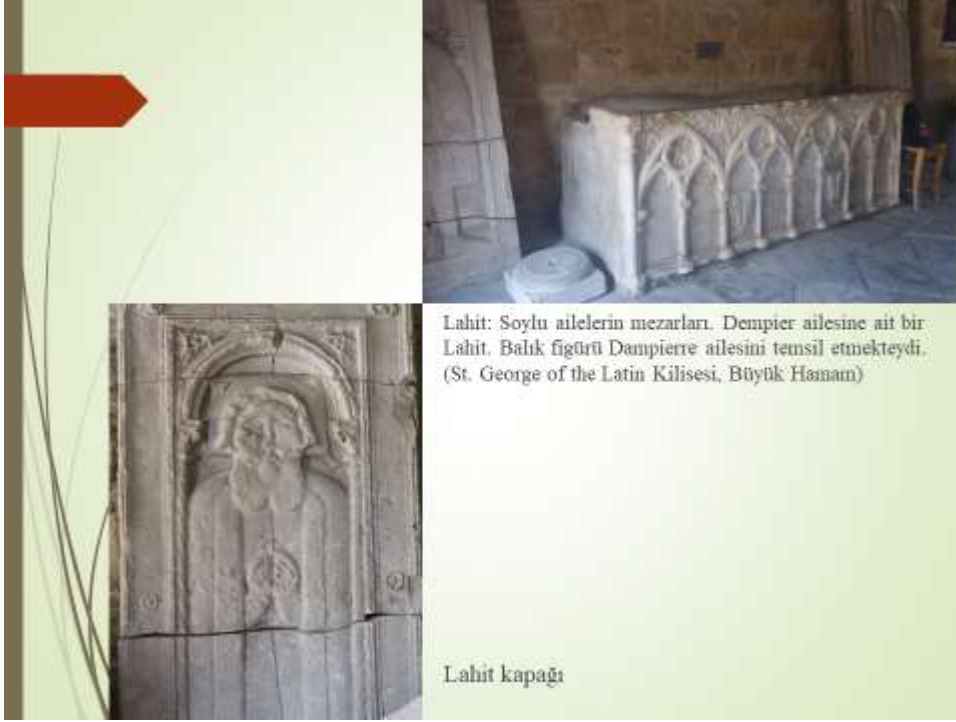




Bazı ortaçağ sütun başlıkları



Sütun başlıkları



Lahit: Soylu ailelerin mezarları. Dempier ailesine ait bir Lahit. Balık figürü Dampierre ailesini temsil etmekteydi. (St. George of the Latin Kilisesi, Büyük Hamam)



Lahit kapağı



14.-15. Yy'larına ait İtalyan stiline mermer fragman. (Muhtemelen mezarlara ait)





Bizans
sembolü



Kilit taşları, sütunların birleşim noktalarında bulunan taşlar. (Sağdaki Kudüs'ün sembolü)



Ön Anket

Müze ne demektir ?

Çeşitli sanat ve ya bilim eserlerinin toplam bilgi aktarımı amacıyla saklanıp halka gösterildiği yapıdır.

Hangi tür müzeler vardır ?

Koleksiyonlarına, bağlı oldukları yönetin birimlerine, hizmet ettikleri bölgeye, hitap ettikleri kitleye, koleksiyonlarını sergiledikleri mekanlarına ve işlevlerine göre farklı müze türleri vardır.

Müzelere eserler nelerden gelmektedir ?

Müzelere eserler çeşitli yerlerden gelmektedir. Bazıların geldikleri yerler bilinirken, bazıların ise bilinmemektedir. Örneğin; Arkeoloji müzelerine eserler yapılan çeşitli arkeolojik kazılardan gelmektedir. Bir sanat müzesinde ise; Sanatçının yaptığı eserin nerde bulunduğuna ve ya sanatçının nerde doğup yaşadığına göre değişiklikler göstermektedir. Eserlerin gelmiş oldukları yerler eserlerin ve müzelerin bulunduğu yerlere göre değişmektedir.

Müzeler ne işe yarar ?

Müzeler genel olarak topluma kültür, bilim, tarih, sanat vs. gibi konularda bilgi aktarımı sağlamaktadır. Ayrıca çeşitli bilim ve sanat miraslarını korumakta ve onlara sahip çıkmaktadırlar.

Daha önce hiç müze gezdiniz mi? Hangilerini ?

Evet, gezdim. Girne Kalesi, St. Hilarion Kalesi, Buffavento Kalesi, Kantara Kalesi, Vuni Sarayı, Salamis Harabeleri, Barbarlık Müzesi, Eski Değirmenlik Müzesi, Madame Tussauds İstanbul, Topkapı Sarayı, Derviş Paşa Konağı, Bellapais Manastırı, St. Barnabas Manastırı, Kral Mezarları...

Son Anket

Gezdiğiniz müzenin türü nedir ?
Arkeoloji müzesi

İncelediğiniz eserlerin türü nedir ?
Heykel, mimari, resim.

Eserler nasıl ve nereden sağlanmıştır ?
Bazı mimari eserler yıkılan çeşitli eski yerlerden, yapılan kazılardan sağlanmıştır. Müzedeki resimler ise; müzenin restorasyonu sırasında özel olarak yapılmıştır. Bazı eserlerin ise nereden getirildikleri bilinmemektedir.

Daha çok hangi eserlerden hoşlandınız ?
Daha çok Venedikliler döneminde yapılan aileleri simgeleyen duvar kabartmalarından hoşlandım.

Bu müze gezisinde önemli olarak neleri ilk defa öğrendiniz ?
Bu gezide Kıbrıs'ın özellikle Lefkoşa Surlarıç'ının mimari dokusunu daha yakından gördüm ve detaylarını öğrendim. Gotik mimarisi hakkında önemli şeyler öğrendim. Eski zamanlarda soyluların mezarlarının lahitlerden oluştuğunu ve önceden yaşayan bazı toplulukların sembollerini öğrendim.

Müzedeki neleri görmek isterdiniz ?
Bu müzede başka bir şey görmek istemezdim.

Gezide sizce eksik ve aksayan şeyler nelerdi ?
Müzenin zemin katı olarak aydınlatma konusunda eksikti. Müzede dolaşırken hafif olarak enstrümantal müzikler çalabilirdi.

Bu gezi sizce daha iyi ve yararlı nasıl olabilirdi ?
Müzedeki eserlerle ilgili daha fazla bilgi yazılabilirdi, kağıttaki ve duvarlardaki bilgi yetersizdi. Müzedeki resimleri sergilenen ressam ile ilgili daha fazla bilgi verilebilirdi.

Görüşme Formu

Sayın Hocam;

Yakın Doğu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Eğitimde Yaratıcı Drama Bilim Dalı yüksek lisans programında “Yaratıcı Drama Yöntemi ile Yapılandırılmış Taş Eserler Müzesine Yönelik Etkinlik Paketinin Değerlendirilmesi” başlıklı tez için çalışmaktayım. Bu form, müze etkinlik paketiyle ilgili olarak sizlerin görüşlerini almak amacıyla hazırlanmıştır. Sorulara vereceğiniz yanıtları size doğru gelen seçeneği işaretleyerek belirtebilirsiniz. Yanıtlarınız, yüksek lisans tez çalışması için veri kaynağı olarak kullanılacak, adınızla kullanılmayacak ve bilgiler saklı tutulacaktır.

İlginiz ve yardımlarınız için teşekkürlerimi sunarım.

Saygılarımla

Kaya İnkaya

Yakın Doğu Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Yaratıcı Drama Bilim Dalı Yüksek Lisans Öğrencisi

1. Eğitim durumunuz:

Lisans

Yüksek Lisans

Doktora

Diğer:

2. Drama eğitimine daha önce katıldınız mı?

Hiç katılmadım

1-3

4-6

7+

3. Daha önce müzede eğitim programlarına katıldınız mı? Katıldıysanız kaç kere katıldınız?

Hiç katılmadım

1-3

4-6

7+

4. Branşınız:

Lütfen bu bölümde yer alan soruları araştırmacı tarafından geliştirilen yaratıcı drama eğitim paketini dikkate alarak yanıtlayınız.

Müze eğitimi düşünüldüğünde

5. Yaratıcı drama etkinliklerinin kullanılmasının müze eğitimi açısından faydalı olacağını düşünüyorum.

Evet

Hayır (Lütfen nedenini

belirtiniz.).....

.....

Kararsızım

6. Yaratıcı dramanın akılda kalıcılığı arttırdığını düşünüyorum.

Evet

Hayır

Kararsızım

7. Yaratıcı drama yöntemiyle yapılan eğitimlerde öğrencilerin müzelere olan ilgisinin artacağını düşünüyorum.

Evet

Hayır (Lütfen nedenini

belirtiniz.).....
.....

Kararsızım

8. Müzelerde yaratıcı drama etkinlikleriyle gerçekleştirilen eğitimlerle öğrencilerin müzelere daha istekli ve daha hazır geleceğini düşünüyorum.

Evet

Hayır (Lütfen nedenini

belirtiniz.).....
.....

Kararsızım

9. Yaratıcı drama yönteminin kullanılmasının süre bakımından süreci olumsuz etkileyeceğini düşünüyorum.

Evet

Hayır

Kararsızım

10. Yaratıcı drama uygulamalarının müzedeki genel düzeni bozacağını düşünüyorum

Evet

Hayır

Kararsızım

11. Yaratıcı dramanın grup çalışmalarını daha verimli bir hale getireceğini düşünüyorum.

Evet

Hayır

Kararsızım

12. Müze eğitiminde yaratıcı dramanın öğrencilerin öğrenebilme yetisinde diğer öğretim türlerinden bir farkı yoktur.

Evet

Hayır

Kararsızım

13. Müze eğitiminde yaratıcı drama bilginin kalıcılığını artırır.

Evet

Hayır

Kararsızım

14. Yaratıcı dramanın 9-10 yaş grubundaki öğrenciler için müzede uygulanabilir bir yöntem olduğunu düşünüyorum.

Evet

Hayır

Kararsızım

15. Yaratıcı dramanın müze ortamında kullanılmayacağını düşünüyorum.

Evet

Hayır (Lütfen nedenini

belirtiniz.).....
.....

Kararsızım

16. Yaratıcı dramanın müzede eğlenerek öğrenmek için en doğru bir yöntem olduğunu düşünüyorum.

Evet

Hayır

Kararsızım

17. Taş Eserler Müzesine yönelik yaratıcı drama yöntemiyle hazırlanan etkinlik paketi için önerileriniz nelerdir? Kısaca açıklayınız.

Sorular bitti.

Desteginiz için Teşekkürler.

TAŞ ESERLER MÜZESİ ETKİNLİK KİTAPÇIĞI

**Lefkoşa Taş Eserler Müzesinde Gerçekleştirilebilecek Müze
Kitapçığı Etkinlikleri (Dr. Didem İşlek İle İşbirliği Halinde Müze
Eğitim Uygulamaları Dersinde Hazırlanmıştır)**



*Yakın Doğu Üniversitesi
Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Yaratıcı Drama Yüksek Lisans Programı*

Müze Eğitim Uygulamaları

EYD618

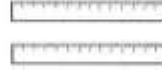
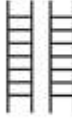
*Kaya İNKAYA 20175527
Öğretim Görevlisi: Dr. Didem İŞLEK*

MÜZE ÖNCESİ
ETKİNLİK 1

KAZANIM 1: Üstü Aşağıya Bakır,
KAZANIM 2: Kuru İyilemeyi Bilir.



Merhaba çocuklar,
Eğitiricilikte yan-
yana verilen
nesnelere birini
uzatmaya ne
deniriz? ☺



MÜZE ÖNCESİ
ETKİNLİK 2

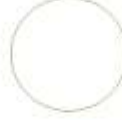
KAZANIM 3: Eski Nesnelere Bakar,
KAZANIM 4: Yeni Nesnelere Tanır.

Eski ayakkabıları buldumuzu
yeni ayakkabılarla karşılaştırdık.
Eski ayakkabıları dışarıya yeni
ayakkabıları içine alabilir
miyiz? ☺



MÜZ ÖZESİ
ETKİNLİK 3

KAZANIM 5: Üçgen şekli tanı. **KAZANIM 6:** Kare şekli tanı. **KAZANIM 7:** Dikdörtgen şekli tanı. **KAZANIM 8:** Daire şekli tanı.



Birisi boyama vizesinin ② Üçgen olanları kırmızıya, kare olanları mavimsi yeşile, dikdörtgen olanları sarıya ve daire olanları pembeye boyayalım.



MÜZ ÖZESİ
ETKİNLİK 4

KAZANIM 9: Geniş objeleri söyle. **KAZANIM 10:** Dar objeleri söyle.

Birisi verilen resimlerin genişini darıyla da geniş olanak şekilde tamamlayıp istediği renkte boyayalım ② Daha sonra geniş olanların altına "G" dar olanların altına "D" yazalım.



""



""

MÜZE SİYASİ KAZANIM 1.1: Uzun ve kısa eserleri iklimin tehlikesiyle karşılaşılır.
ETKİNLİK 5



Musa Sütun: Ben, büyük camilerde, köprülerde kullanılan taş ortasında duran sütunum ve çok yüksek bir yapıda bulunan en uzun sütunum için "İnsanları yakışmam, herkesten daha uzun ve sağlamda, daha dayanıklı, masumiyetle zengin" sözleri ile yorulmuş yarıy.

Kaya Sütun: Bende sırım gibi bir simülümü. Sadece sandım ile ilgili konuşm, çünkü ben çok odaları içlerinde sana yardımcı olmak için duruyorum küçük yataklar odalarında tuzaklarda tavak aralarında sana destek çıkıyorum.



Dağ sütun: Ben de sizin gibi bir sütunum için "İnsanları de daha uzun ve daha güçlü yapıldım. Çünkü ben de sütunum her köşelerden koruyarak için yapıldım. Bu sütun sütunum için yardım etmiş gibi yapıldım. Ama benim daha çok koruyorum bana bakarak da yapıldım."

MÜZE SİYASİ KAZANIM 1.2: Eski ve yeni evleri karşılaştırılır.
ETKİNLİK 6

İnsanlar evleri evleri için yeni evleri için yapıldılar. Ö.



MÜZE SIRASI

ETNOLİK 7

KAZANIM 13: Üçgen ve kare eserlerin yanında! Doğal/kare esere şekliyle çizilen resme / mar- turuncu/ boyar.



Verilen eserler
varsa hangi
şekillerde? Mar
olan kalem ile üçgen
eseri yanına üçgen
çizdi. turuncu olan
kalem ile ise kare
eseri yanına kare
çizdi çizip
boyadı!



MÜZE SIRASI

ETNOLİK 8

KAZANIM 14: Dikdörtgen ve daire eserleri çizerek tanımlar.



LÖPSS III

Dikdörtgen ve daire eserler
yanına kalemle çizerek
tanımlayalım.



MÜZE SIRASI KAZANIM 23 / Örgün ve düzenlenmiş etki temaları
ETKİNLİK 9



Verilen geniş ve derin olan eserlerden etkilenmiş bölgeyi bir etki basıncından nasıl derinleştiririz? Aynı niteliklerden sonra hangi konu hakkında temin edilecek diğer kaynaklar?

MÜZE SIRASI
ETKİNLİK 10

KAZANIM 16: Müze aracını etkinliğini uygular.
İPUCU KAĞIDI



Eserin adı nedir?

Eser nerede sergilenmektedir?

Eser hangi döneme \ yüzyıla aittir?

Eser nereden getirilmiştir?

Eser hangi amaçla kullanılmıştır?

Eserin beğenip beğenmediğiniz yönleri nelerdir?

MÜZE SORUSU
ETKİNLİK 11

BAZANIM 18: Müze ne etkililiğini sağlar.
AŞAĞI TUTANAKLI



Tutanaklı Hazırlayanın Adı Soyadı:

Eserin adı nedir?

Eserin yapım tarihi nedir?

Eser hangi döneme aittir?

Eser hangi amaçla
kullanılıyordu?

Eser günümüzde de kullanılıyor
mu?

Eser ne amaçla yapılmıştır?

MÜZE SONRASI
ETKİNLİK 12

BAZANIM 17: Üzun ve kısa eserlere ilişkin soruları cevapla.

Aşağıdaki eserler uzun mu kısa mı?
Yanlarına yazalım 😊



MÜZE SONRASI/
ETKİNLİK 13

KADIMM 10: Eski ve yeni eserleri ayırt eder.



MÜZE SONRASI/
ETKİNLİK 14

KADIMM 12: Gözme tük şekilli eserlerle ilgili eşleştirme yapar.



MÜZE SONRASI
ETRİNLİK 15

KAZANIM 20: Dar ve geniş eserlerle ilgili öykü yazar.

Ben dar bir kapı başlıyım,
Benim ağızdan sadece insanlar
geçebilir ben iş mekânlarında
bulunan kapıların üstünde duran
bir kapı başlıyım. Beni

Dar ve geniş olan
eserlerle ilgili öykü
yazmaya ne dersiniz
öğrenciler?



Bende büyük bir kapı başlıyım
İstiflenilen dar bir kapı
başlıyım benim üstümden
kapıların ağızları geçecekler.....



ORTAÇAĞ TAŞ ESERLER
MÜZESİ



ZAMAN ÇİZELGESİ.

TARİH	KONU	SÜRE
HAFTA	Uzun kavramı.	60DK
HAFTA	Kısa kavramı.	60 DK
HAFTA	Eski nesnelere.	60 DK
HAFTA	Yeni nesnelere.	60 DK
HAFTA	Üçgen şekli.	60 DK
HAFTA	Kare şekli.	60 DK
HAFTA	Dikdörtgen şekli.	60 DK
HAFTA	Daire şekli.	60 DK
HAFTA	Geniş objeler.	60 DK
HAFTA	Dar objeler.	60 DK
HAFTA	Geometrik şekiller.	60 DK
HAFTA	Müze Avı.	60 DK

Ders	: Müze Eğitimi
Konu	: Taş Eserler Müzesi Uygulama Sırasındaki Etkinlikler
Yöntem ve teknikler	: Drama, beyin fırtınası, soru-cevap.
Araç gereç	: Bilgisayar Word Power Point projeksiyon sınıf ortamı

Müze Öncesi

Kazanımlar...

- 1- Uzun kavramını bilir.
- 2- Kısa kavramını bilir.
- 3- Eski nesnelere tanır.
- 4- Yeni nesnelere tanır.
- 5- Üçgen şeklini tanır.
- 6- Kare şeklini tanır.
- 7- Dikdörtgen şeklini tanır.
- 8- Daire şeklini tanır.
- 9- Geniş objeleri söyler.
- 10- Dar objeleri söyler.

Müze Sırası

Kazanımları...

- 11- Uzun ve kısa eserleri drama tekniğiyle canlandırır.
- 12- Eski ve yeni eserleri karşılaştırır.
- 13- Üçgen ve kare eserlerin yanındaki boşluklara eserin şeklini çizerek istenilen renge boyar.
- 14- Dikdörtgen ve daire eserleri çizimle tamamlar.
- 15- Geniş ve dar eserlerden afiş tasarlar.
- 16- Müze avı etkinliğini uygular.

Müze Sonrası

Kazanımlar...

- 17- Uzun ve kısa eserlere ilişkin soruları cevaplar.
- 18- Eski ve yeni eserleri ayırt eder.
- 19- Geometrik şekilli eserlerle ilgili eşleştirme yapar.

20-	Dar ve geniş eserlerle ilgili öykü yazar.
Öğrenme-Öğretme Etkinlikleri	
Dikkati Çekme	“Daha önce müze ortamında uzun-kısa ,eski-yeni, geometrik şekilleri ve dar-geniş eserleri inceleme fırsatınız oldu mu?” sorusu sorularak beyin fırtınası başlatılır.
Hedeften Haberdar Etme	Bu dersle birlikte Taş Eserler Müzesinde uzun-kısa, eski-yeni, geometrik şekiller ve dar-geniş eserlerle ilgili bilgi sahibi olacaksınız.
Güdüleme	Bu dersle birlikte müzelerde drama etkinlikleri, beyin fırtınaları ve eserlerle tanışmalarını kolaylaştıracak etkinlikler kullanarak öğrencilerin kolayca öğrenmeleri sağlanacaktır.
Önkoşul Öğrenmeleri Hatırlama	Müze öncesinde eski-yeni, uzun-kısa, üçgen kare dikdörtgen daire, dar-geniş kavramları öğretilir.
İşleniş	<p><u>Müze Öncesi</u></p> <p>Öğrencilere eşit uzunlukta oluşan nesnelerin bulunduğu resimler verilir. Öğrencilerden istediği nesneyi seçerek devamını getirerek o nesneyi uzun bir nesneye dönüştürmesi istenir. (Kazanım1-2)</p> <p>Öğrencilere eski ve yeniden oluşan nesnelerin bulunduğu resimler verilir. Öğrencilerden eski olanları daire içine almaları yeni olanları ise kare içine almaları istenir .(Kazanım 3-4)</p> <p>Öğrencilere üçgen, kare, dikdörtgen ve daire şekillerinin bulunduğu resimler verilir. Üçgen olanları kırmızıya kare olanları maviye dikdörtgen olanları sarıya ve daire olanları pembeye boyamaları istenir. (Kazanım 5-6-7-8)</p> <p>Öğrencilere dar-geniş nesnelerin yarım olan hallerinin bulunduğu resimler verilir. Verilen resimlerin gerisini dar ya da geniş olacak</p>

	<p>şekilde tamamlamaları istenir. Yapılan resimlerin altına dar ise ‘‘D’’ geniş ise ‘‘G’’ yazmaları istenir.(Kazanım 9-10)</p> <p><u>Müze Sırası</u></p> <p>Öğrencilerden kısa ve uzun olan eserleri drama tekniğini kullanarak canlandırmaları istenir. (Kazanım 11)</p> <p>Öğrencilerden eski ve yeni eserleri karşılaştırmaları istenir.(Kazanım 12)</p> <p>Öğrencilere kare ve üçgen eser resimleri verilir. Verilen eser kare ise turuncu kalemle kare çizilip boyanması istenir. Üçgen ise mor kalemle üçgen çizilip boyanması istenir. (Kazanım 13)</p> <p>Öğrencilere dikdörtgen ve daire şekillerinden oluşan eserlerin yarısını verilir gerisini tamamlaması istenir.(Kazanım14)</p> <p>Öğrencilere geniş ve dar eserlerden oluşan resimler verilir ve verilen bu resimlerden bir afiş hazırlanması istenir.(Kazanım 15)</p> <p>Öğrencilere ipucu kağıtları ve keşif tutanakları verilir. Müzedeki esere ilişkin soruları yanıtlamaları istenir.(Kazanım 16)</p> <p><u>Müze Sonrası</u></p> <p>Öğrencilere uzun ve kısa eserlere yönelik sorular verilir ve soruları cevaplamaları istenir. (Kazanım 17)</p> <p>Öğrencilere eski ve yeni eserlerin resimleri verilir yanlarında bulunan karelerin çerçesine eski ise kırmızı renkle çarpı koymaları yeni ise yeşil renkle çarpı koymaları istenir.(Kazanım 18)</p> <p>Öğrencilere geometrik şekillerden oluşan eserler ve geometrik şekiller içeren resimler karışık şekillerde verilir ve eşleştirmeleri istenir. (Kazanım 19)</p> <p>Öğrencilerden dar ve geniş eserlerle ilgili öykü yazmaları istenir. (Kazanım 20)</p>
--	---

Etik Kurul Onayı

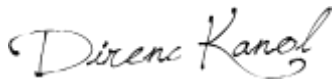
05.07.2021

Sayın Kaya İnkaya

Bilimsel Arařtırmalar Etik Kurulu'na yapmıř olduėunuz YDÜ/EB/2021/702 proje numaralı ve **“YaratıcıDrama Yöntemi İle Yapılandırılmıř Tař Eserler Müzesine Yönelik Etkinlik Paketinin Deėerlendirilmesi”** bařlıklı proje önerisi kurulumuzca deėerlendirilmiř olup, etik olarak uygun bulunmuřtur.Bu yazı ile birlikte, bařvuru formunuzda belirttiėiniz bilgilerin dıřına çıkmamak suretiyle arařtırmaya bařlayabilirsiniz.

Doėent Doktor Direnç Kanol

Bilimsel Arařtırmalar Etik Kurulu Raportörü



Not: Eėer bir kuruma resmi bir kabul yazısı sunmak istiyorsanız, Yakın Doėu Üniversitesi Bilimsel Arařtırmalar Etik Kurulu'na bu yazı ile bařvurup, kurulun bařkanının imzasını taşıyan resmi bir yazı temin edebilirsiniz.

İntihal Raporu

tez

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

docplayer.biz.tr

Internet Source

1%

2

dergipark.ulakbim.gov.tr

Internet Source

1%

3

docs.neu.edu.tr

Internet Source

1%

4

Submitted to Istanbul Aydin University

Student Paper

1%

5

acikarsiv.ankara.edu.tr

Internet Source

1%

6

deu-museum.blogspot.com

Internet Source

1%

7

www.tarihlisanat.com

Internet Source

<1%

8

www.openaccess.hacettepe.edu.tr:8080

Internet Source

<1%

9

dhgm.meb.gov.tr

Internet Source

<1%