

## MÜZE EĞİTİMİ VE YARATICI DRAMA

Arş. Gör. Sıddıka Oruç  
Hacettepe Üniversitesi  
İlköğretim Bölümü  
Sınıf Öğretmenliği Anabilim Dalı  
[soruc@hacettepe.edu.tr](mailto:soruc@hacettepe.edu.tr)

Yrd. Doç. Dr. Bekir Necati Altın  
Niğde Üniversitesi  
İlköğretim Bölümü  
Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Anabilim Dalı  
[altinbekircecaci@yahoo.com](mailto:altinbekircecaci@yahoo.com)

### ÖZET:

Müzeler, bir toplumun tarihi, kültürel, doğal vb. değerlerinin toplandığı, korunduğu ve eğitsel amaçlarla sergilendiği mekânlardır. Müzeler, eğitimde etkin olarak kullanılması gereken en önemli araçlardan birisi olmalıdır. Bu konuda öğretmenlerin yeterli bilgi ve yaşantıya sahip olmamaları yüzünden müzeler eğitim amaçlı yaşanan ve tüketilen materyaller olma özelliğine sahip olamamaktadırlar.

Müze eğitimi öğrenciler açısından, sadece müzede gezmeleriyle sınırlı değildir, müzede eğitim programları ve müze dışı eğitsel etkinlikleriyle bir bütündür.

Müze eğitimi programlarında etkin olarak kullanılacak yöntemlerden birisi eğitimde yaratıcı dramadır. Eğitimde yaratıcı drama bilişsel, duyuşsal, devinişsel öğrenmeleri destekleyebilen ve gerçekleştirebilen bir öğretim yöntemidir. Bu nedenle müze eğitimi programları içerisinde eğitimde yaratıcı dramaya yer verilmesi, müzeden sağlayabileceğimiz kazanımların en üst düzeye çıkmasına olanak sağlayabilecektir.

Bu çalışmada ilgili alan yazın taranarak müze eğitiminin ne olduğu ve nasıl yapılması gerektiğine yer verilmiştir. Ayrıca eğitimde yaratıcı dramanın müze eğitimi programlarındaki yeri ve önemi irdelenmeye çalışılmıştır. Sonuçta ise Ankara Anadolu Medeniyetleri Müzesi için planlanmış olan yaratıcı dramanın da bir yöntem olarak kullanıldığı bir müze eğitimi çalışması örnek olarak sunulmuştur.

İlgili alanyazına bakıldığında, müzede yapılan bu tür bir çalışmanın onların müzeyi algılamalarında ve müzeden edindikleri kazanımlarda olumlu bir etkiye sahip olduğu söylenebilmektedir.

**Anahtar Sözcükler:** Müze, Müze eğitimi, Müze eğitimcisi, Drama, Yaratıcı drama.

### ABSTRACT:

Museums are places where historical, cultural, natural values of a community were collected, conserved and exhibited for the educational purposes. Museums should effectively used as a material in education. Museums aren't used effectively as educational materials, because, the teachers don't have enough knowledge and experience.

Museum education isn't limited only visiting a museum for students, it is connected museum education programmes and outside museum educational activities.

Creative drama is an actively used method in museum education programmes. Creative drama may foster cognitive, affective and psycho-motor learning. For this reason we should give place to creative drama in museum education programmes. This may be provide and generate high level learning outcomes.

In this study, we accommodate that what museum education is and how it should be done. Also we examined creative drama and its importance in museum education programmes. At the end the study an example about museum education programme based on creative drama was represented. This programme planned for Anatolian Civilizations Museum in Ankara.

If we looked at the literature about museum education and creative drama, a museum education programme could affect positively their perceptions on museum and their learning outcomes about museum.

**Key Words:** Museum, Museum education, Museum educator, Drama, Creative drama.

## GİRİŞ

“Pratik ve kapsamlı bir eğitim ve öğretim için, vatan sınırlarının önemli merkezlerinde modern kütüphaneler, nebatat ve hayvanat bahçeleri, konservatuarlar, sanat okulları, müzeler ve güzel sanatlarla ilgili sergiler kurulması lâzım...” (1923)

Mustafa Kemal ATATÜRK

2004 yılından beri değişmekte olan ilköğretim programlarımız, yapılandırmacı yaklaşım temele alınarak hazırlanmıştır. Özellikle son yıllarda yapılandırmacı sınıfların oluşturulması ve öğretimin yapılandırmacı bir yaklaşımla düzenlenmesi gerekliliği üzerinde en önemle durulan konulardan birisidir. Yapılandırmacı yaklaşımın dayandığı eğitim felsefesi kökenini Progresivist (İlerlemeci) eğitim akımından almaktadır. Progresivizme

göre öğrenmenin gerçekleşmesinin temel şartlarından birisi mümkün olduğunca gerçek nesnelere, gerçek yaşantılar geçirebilmektir (Sönmez, 1997, Kivinen ve Ristela, 2003). Eğitim sürecinde bize gerçek yaşantılar olanağı sunan en etkili kurumlardan birisi müzelerdir. Müzelerin öğretme-öğrenme sürecinde etkin olarak kullanılabilmesi tüm konu alanlarında anlamlı öğrenmelerin kazanılmasında en etkili anahtarlardan birisi olabilecektir.

Bu çalışmada, ilgili alan yazın taranarak müze eğitiminin ne olduğu ve nasıl yapılması gerektiği ve buna bağlı olarak müze eğitiminde eğitimde yaratıcı dramının nasıl kullanılabileceğine değinmek amaçlanmaktadır. Bunlara ek olarak eğitimde yaratıcı dramının bir yöntem olarak kullanıldığı örnek bir müze eğitimi planına yer verilmiştir.

Andrea Earl (1995), müzelerin önem ve işlevini şu sözleri ile özetlemektedir: “Geçmiş asla ziyaret edemediğimiz yabancı bir ülkedir. Oradan kartpostallar, mektuplar alabilir, binalarında dolaşabilir, sanatına bakabiliriz; ancak geçmiş asla gerçekten yaşayamaz ya da bütünüyle yeniden yaratamayız. Bu gerçeği bildiğimiz hâlde geçmiş, kendimizi ve zamanımızı daha iyi anlamamızı sağlayacak anahtar elinde tutan, çekici, egzotik bir yabancı toprak olarak görmekten de kendimizi alıkoyamayız. Bir müzesi olan her ülke, ki çoğu ülkenin vardır, geçmişe bakarak kurumsallaşmış bir nostalji yaşar. Biz bunu gündelik yaşantımızda daha az resmi olan bir biçimde, çocukluğumuzu hatırlarken, geçmişte şeylerin ne kadar farklı olduğunu düşünürken yaparız ve iyi olan şeyleri hatırlamaktan hoşlanırsınız.”

Birçok insanın müzelerle ilgili çok da olumlu olmayan yaşantıları vardır. Çünkü çoğu zaman müze kullanma alışkanlıklarımız giriş-çıkış istikametinde yol almaktan öteye gidememektedir. Çoğu zaman müze ziyaretleri şu ortak noktaları içermekte ve bu tür ziyaretler anlamlı yaşantıları sağlamaktan çok uzakta görünmektedir (Hein, 1998):

- Sergilerdeki daha renkli ve canlı objeler ziyaret için işaret noktaları hâline gelmektedir.
- Ziyaretçiler rotalarını bu dikkati çeken işaret noktaları arasında çizmektedirler.
- Asıl kullanılan rota çoğu zaman serginin giriş-çıkış noktaları arasında yer almaktadır.
- Ziyaretçiler sıklıkla diğer kişilerle karşılaştıklarında nesnelere arasında git-gel yaparak, birbirleriyle yarışır ve birbirleri ile iletişim kurmazlar.

Oysa müzelerde daha etkin ve kalıcı yaşantıların geçirilmesi bu olumsuz yaşantıların değişmesini sağlayabilecektir. Eğitim sürecinde yaşantının ve özellikle anlamlı yaşantılar geçirmenin önemini, ifade eden eğitimcilerin en bilinenlerinden birisi de John Dewey’dir. Dewey, eğitim sürecinde yaşantının gereği üzerinde önemle durmuştur. Ancak her yaşantının eğitsel olamayacağını da belirtmektedir. Ona göre her gerçek öğrenme yaşantıdan kaynaklanmaktadır, fakat her yaşantı gerçek ya da eşit derecede eğitsel nitelikli olamamaktadır. Eğitim ve yaşantı birbirleri ile eşit kabul edilemez. Bazı yanlış yaşantılar, istedik olmayan öğrenmelere ve alışkanlıklara neden olabilmektedir. Dewey’nin bu görüşleri müze eğitimi açısından iki önemli sonucu ortaya çıkarmaktadır. İlk olarak rutin yaşantılar, bireyi öğrenme için uyarmamaktadır. Bir yaşantının eğitsel olarak önem taşıyabilmesi için hem fiziksel hem de bilişsel yönünün bulunması gereklidir. İkinci nokta ise bir yaşantının, canlı, renkli ve ilginç olması yeterli değildir, aynı zamanda yaşantının eğitsel olarak organize edilmesi zorunludur (Hein, 1998; Constantino, 2004).

## MÜZELER VE MÜZE EĞİTİMİ

Müze eğitimine geçmeden önce müze kavramının açıklanması ve müzelerin işlevleri üzerinde durulması konunun anlaşılmasında daha yararlı olabilecektir.

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. ICOM (International Council of Museum) tarafından yapılan bir tanıma göre müze, "Sadece kar amacı gütmeyen, toplumun ve gelişiminin hizmetinde olan, halka açık, insana ve yaşadığı çevreye dair tanıklık eden malzemeler üzerinde araştırma yapan, onları toplayan, koruyan, bilgiyi paylaşan ve sonunda inceleme, eğitim ve eğlence gibi amaçlar doğrultusunda sergileyen ve sürekliliği olan bir kurumdur." (McLean, 1996).

Müzeler toplum için değil, toplumla birlikte çalışan kurumlar haline gelmelidir. Bu işbirliği özellikle okulları ve öğretmenleri içermek zorundadır. Müzeler, okullara materyaller ödünç verme, sınıf dışı sunum olanakları sağlama ve öğretmenlerin mesleki gelişimlerine katkıda bulunma gibi hizmetleri sunma olanaklarına sahiptir (Rubin, 2006).

Müzelerin eğitsel yönü ele alınarak yapılan bir tanıma göre ise müzeler, "Gözlem, mantık, yaratıcılık, hayal gücü ve beğeni duygusunun oluşmasına ve gelişmesine katkıda bulunabilecek başlıca yaygın eğitim kurumlarıdır." (Atagök, 1999; Akt. Buyurgan, Mercin ve Özsoy, 2005).

Yukarıda verilen tanımlara da bakıldığında müzelerin farklı işlevleri olduğu görülmektedir (Buyurgan, Mercin ve Özsoy, 2005):

1. *Müzelerin Toplama İşlevi:* Müzelerin eserleri bir çatı altında toplama isteği, onların zaman ve mekânda dağılık bir takım objeleri kolaylıkla izlenmesini sağlama amacından kaynaklanmaktadır. Müzeler, eskiden olduğu gibi günümüzde de işlevsel amaçlarından biri olan toplama görevini farklı biçimlerde yerine getirmektedirler. Müzeler, toplama işlevlerini, satın alma, kazılar sonucu elde etme, bağış yapma ve değiş tokuş yoluyla yerine getirmektedirler.

2. *Müzelerin Belgeleme (Arşivleme) İşlevi:* Müzelerin bu işlevi, koleksiyonlarındaki eserlerin hem kolayca bulunabilmeleri, hem de kaybolmamalarını sağlamak içindir. Belgelemede farklı yöntemler kullanılabilir. Yapılacak belgelemeler, eserlerin kronolojik sıralamasına göre olabileceği gibi, yine kronolojik sıraya göre belli dönemler ciltler hâlinde saptanabilir. Koleksiyonlardaki eserlerin tek etiketlenmesi ve bunların fotoğraflanması çok yararlı olur. Hatta günümüzde teknolojik araç-gereçlerden (slayt, video kamera, CD, bant kayıtları vb.) yararlanılarak, belgelemenin daha kalıcı ve işlevsel olması sağlanabilir.
3. *Müzelerin Koruma İşlevi:* Müzelerin koleksiyonlarındaki eserleri koruma işlevi belki de en zordur. Çünkü yüzyıllar önce yapılmış birçok eşya ya da eser, hem iklim, hem de kimyasal özellikler dolayısıyla, bozulmaya ve çürümeye yüz tutmaktadır. Müzelerdeki koruma işlevi üç kısımda ele alınmalıdır: konservasyon, restorasyon ve depolama.
4. *Müzelerin Sergileme İşlevi:* Sergileme, müzedeki eserlerin insanlarla bulunduğu bölümü oluşturur. Müzelerin yaşaması ve varlığını sürdürebilmesi ziyaretçisinin çokluğuna ve fonksiyonlarını yerine getirebilmesine bağlıdır.
5. *Müzelerin Eğitim İşlevi:* Müzeler eskiden var olan sorumluluklarının yanında, bugün çok önemli bir misyonu, eğitim misyonunu üstlenmişlerdir. Çünkü müze ziyaretlerinin sürekli olması, kültürlerarası iletişimin canlı tutulabilmesi ve eğitim süreci içerisinde önemli bir rolü olduğunu benimsetebilmek için eğitsel misyonunu yerine getirmek zorundadır.

Yukarıda da değindiğimiz gibi müzelerin birçok farklı amaçları bulunmaktadır. Ancak müzelerin etkin olarak kullanılabilmesi ve tüketilebilmesi için gelen ziyaretçi profili ve ziyaretçilerin amaçları hakkında bilgi sahibi olunması önemli bir zorunluluktur. Müzeler gelenlerin her birinin, farklı amaçları vardır. Bu amaçlar aşağıdaki gibi gruplanabilir (Dean, 1996):

- Diğer insanlarla birlikte olmak ya da sosyal etkileşim,
- Değerli bir şeyler yapmak,
- Yeni yaşantılar geçirmek,
- Öğrenme fırsatı yakalamak,
- Aktif katılım,
- Huzurlu bir ortamda kendini rahat hissetmek.

Müzelere gelen ziyaretçilerin profiline göz atıldığında üç tip müze ziyaretçisinden söz edilebilir. Ancak bu grupta, gruplar arasında binişiklik olabileceği göz ardı edilmemelidir (Dean, 1996).

Birinci grupta yer alan kişiler, müzeyi hızla gezerler ve çıkışa odaklı bir davranış gösterirler. Bunlar ilgisiz ziyaretçilerdir ve amaçları boş zamanlarını değerli görülen bir etkinlik geçirme isteğidir. Bu kişiler belki de bu tür kurumlardan çok da hoşlanmazlar. Ancak kültürel etkinliklerle ilgileniyor görünmek isterler ve müze içindeki nesnelere aslında pek fazla ilgilenmezler.

İkinci grupta yer alan ziyaretçiler, müze deneyimine ve müzede koleksiyonlara gerçek bir ilgi gösterirler. Ancak, müzede yer alan açıklama ve bilgileri okumaktan daha çok, müzede sergilenen görsel materyallerle ilgilenirler. Bu kişilerin asıl odak noktası müzede sergilenen nesnelere, kendilerinde yeterince merak ve ilgi uyandıran nesnelere, büyük bir dikkat ve merakla incelerler.

Üçüncü grupta yer alan ziyaretçiler, en düşük orana sahiptirler. Bu kişiler, müzede sergilenenleri büyük bir dikkatle inceler ve anlamaya çalışırlar, bütün açıklama ve etiketleri inceler ve müzede fazlaca zaman geçirirler. Sık sık müzeleri ziyaret ederler ve bu ziyaretler için motivasyonları çok yüksektir.

O hâlde müze eğitiminde göz önünde bulundurulması gereken noktalardan birisi müzeyi kullanma konusunda yeterli motivasyona ve bilgiye sahip olmayan kişilere hitap edebilecek programlara ve etkinliklere yer vermek olacaktır.

Müzeler, okullar, üniversiteler ve kütüphanelerle karşılaştırıldığında, öğrenene farklı öğrenme olanakları sunmaktadır. Müzelerin bir avantajı geniş bir yelpazede ziyaretçi potansiyeline sahip olmalarıdır. Müzeler, kimliğin oluşması için fırsatlar sunarlar. Müzede yer alan nesnelere ve bilgi ile ilgilenirken, ziyaretçiler kendilerini ve kendi kültürlerinin yansımalarını da keşfederler. Bu süreç öğrenenin yeni bağlantılar kurmasını, anlam oluşturmalarını ve öğrenmesini sağlar. Müzelerin her zaman eğitimsel bazı amaçları olmuştur. Müzeler, serbest seçeneğe ya da informal öğrenme ortamları olarak tanımlanabilir. Serbest seçeneğe kavramı; kendini yönlendiren, gönüllü ve kişisel ihtiyaç ve ilgilerle kılavuzlanan ve öğrenmenin, bireyin yaşamını genişletmek amacıyla yöneldiği öğrenme durumları için kullanılabilir (Kelly, 2004; Rabley, 2005; Grant, 2005).

Adıgüzel'e göre müze eğitimi, tüm yaşam boyu devam edebilir. Çünkü müze bir insanın her yaş döneminde onun ilgisini çekecek imkânları sunar. Ayrıca not alma, belli bir sürede ders yapma uygulamaları olmadığı için özgür bir düşünme ortamı sağlar. Bu öğrenme ile beş duyuyu kullanarak, keşfederek, araştırarak, bizzat uygulamalara katılarak daha kalıcı ve etkili bir öğrenmeyi sağlayabilir. Ayrıca bu eğitim sistemi ister doğrudan bilime ve bilgiye, ister duygu ve sezgilere yönelsin, bireye kattığı yaşantısal zenginliklerle ona yeni ufuklar açar, bilişsel ve duyuşsal açıdan onu donatır ve onu daha yaratıcı bir alana yöneltir (Akt: Buyurgan, Mercin ve Özsoy, 2005).

Müze eğitiminin amaçları şu şekilde sıralanabilir (Buyurgan, Mercin ve Özsoy, 2005): Müzeciliğin tarihi, türleri, amaçları ve işlevleri ile ilgili bilgiler edinebilme; müzeler, kültürler ve uygarlıklar, müze ve sanat, müze ve eğitim, müze ve toplum konularında bilgiler edinebilme; müzeleri eğitim amaçlı kullanabilme alışkanlığı edinebilme; bir müze ziyareti ile ilgili hazırlık ve süreçleri kavrayabilme; müzelerde yer alan farklı kültürlerle ait sanat eserleri ve tarihi eserlerdeki benzerlik ve farklılıkları fark edebilme; müzeleri oluşturan farklı kültür ürünleri

sayesinde, diğer toplumlara karşı saygıyı gerçekleştirebilme; müze ziyareti sonucunda bir müze rehberi hazırlayabilme; müze çalışmasına dayalı olarak projeler hazırlayabilme; müzede sergilenen sanat eserlerine ve tarihi eserlere karşı ilgiyi, değer vermeyi ve onları koruma bilincini oluşturabilme; farklı konu alanlarına yönelik müzeleri kullanarak, daha kalıcı ve anlamlı öğrenmeleri gerçekleştirebilme.

Müzede gerçekleşen öğrenme davranışları şu şekilde sınıflandırılabilir (Grant, 2005):

1. *Başlangıç Davranışları:* Bu tür davranışlar; etkinliği yapma, etkinliği geliştirmek için diğerlerini, eğitimcileri izleme gibi aktiviteleri içerir.
2. *Geçiş Davranışları:* Bu tür davranışlar; etkinliği tekrarlama ve öğrenmeleri geliştirmek için olumlu duygusal tepkileri oluşturma ve yansıtmayı içerir.
3. *Gelişme Davranışları:* Bu tür davranışlar; geçmiş yaşantılar ile yeni öğrenmeleri ilişkilendirme, bilgiyi arama ve paylaşma ve böylece gelişme ve ilerlemeyi içerir.

Bunlara ek olarak, değişkenleri test etme, karşılaştırmalar yapma ve etkinlikten kazanılan bilgiyi kullanma gibi davranışlar da müze öğrenme davranışlarına örnek olarak sunulabilir (Grant, 2005).

Alan yazında müze öğrenmelerinin nasıl gerçekleştiğine yönelik birçok araştırma yapılmıştır. Müzede gerçekleşen öğrenmeler, okul öğrenmelerinden farklıdır. Müzelerde hem gerçek objeler vardır, hem de ziyaretçilerin bunları inceleme olanakları mevcuttur. Müze öğrenmeleri informal, öz yönelimli, serbest seçenekli ve yaşam boyu kavramları ile tanımlanabilir (Hughes, Jackson ve Kidd, 2007; Gray ve Chadwick, 2001). Araştırmacılar tarafından, müzelerde öğrenmenin nasıl gerçekleştiğinin açıklanabilmesi için ziyaretçi öğrenme modelleri geliştirilmiştir. Bu modeller aşağıdaki ziyaretçi öğrenme özelliklerini kapsamaktadırlar (Pena, 2007):

1. *Bireysel Öğrenmeler:* Ziyaretçiler, müzeye geçmiş yaşantıları, ilgileri ve birikimleri ile

gelmektedirler. Müzede bireysel öğrenmeler üç öğeyi içerirler: müze ziyareti için güdülenme, öğrencilerin ön bilgileri ve anlam oluşturmaları. Tüm bu öğeler, ziyaretçinin müzede nasıl öğreneceğini etkiler.

Bireyler, farklı nedenlerle müze ziyareti için güdülenirler. Yapılan araştırmalar, müze ziyaretlerinin kişisel gelişim, restorasyon, eğitim, eğlence gibi amaçlarla yapıldığını göstermektedir. Müze ziyaretlerinde içsel 'güdülenme', müzeden elde edilen kazanımı arttırmaktadır.

Müze ziyaretlerinde, bireyin, müze kapsamı ile ilgili 'ön bilgileri' de, öğrenmede önemli bir etkidir. Bu nedenle müze eğitim programlarında öğrencilerin ön bilgilerinin tespit edilmesi ve eksik öğrenmelerin tamamlanması yararlı olabilecektir.

Ziyaretçiler, müzede 'anlam oluşturmaya' kendi yaşantılarını kullanarak gerçekleştirirler. Bu süreçte kendi yaşantılarının şu üç alanını kullanırlar: sergi konusu ile ilgili özel bilgileri, müzede nasıl davranılacağına ilişkin beklentileri ve ilişkiler, gelenekler ve kişisel becerileri içeren geçmiş yaşam durumları.

2. *Sosyo-Kültürel Öğrenmeler:* Müze öğrenmelerinin nasıl gerçekleştiğine dair ikinci model, öğrenmelerin sosyal etkileşimlerle gerçekleştiğini öne sürmektedir. Bu etkileşimler diğerleri ile konuşmayı, onları dinlemeyi ve izlemeyi içerir. Müzelerde grupla öğrenmeler, aile, arkadaşlar veya okul grupları gibi refakatçilerle gerçekleşir. Bu süreçte bireyler birbirlerini, ortak tarih ve bilgi oluşturma yoluyla kendi müze yaşantılarını yorumlamak için kullanırlar. Bu gruplar, dili, bilgi temelini ve kültürü paylaşan öğrenme ya da yorumlama toplulukları hâline gelirler. Bu nedenle müze eğitimi programlarında katılımcıların kazanımlarını paylaşmalarını sağlamak anlamlı öğrenmeyi oluşturmada yararlı olabilecektir.

3. *Fiziksel Ortamdan Kaynaklanan Öğrenmeler:* Müzenin fiziksel ortamı, müzede sergilenen fiziksel nesnelere ulaşılabilmesi nedeniyle önemli öğrenme ortamlarıdır. Müzede öğrenme bu gerçek objelerle birebir etkileşerek geçirilen yaşantılar ile gerçekleşmektedir. Alan yazına

bakıldığında üç boyutlu objelerden kazanılan yaşantıların, iki boyutlu objelerden kazanılan yaşantılardan daha etkili ve kalıcı olduğu görülebilmektedir.

Müzelerde gerçekleşen öğrenmelerin ölçülmesi okul öğrenmelerinin ölçülmesinden biraz daha zor olmaktadır. Müzede gerçekleşen öğrenmelerin ürünleri şu şekilde sayılabilir (Pena, 2007):

1. *İçerik ve Fikirler:* Müzeler konu alanı içeriğini ve fikirleri ziyaretçiler için ulaşılabilir hâle getirirler. Müzede ziyaretçiler nesnelere direk karşılaşma ve fikirleri daha derinden kavrayabilme olanağı bulurlar. Araştırmalar, müzede ziyaretçilerin sözcük hazinesinde, kavram geliştirmede ve müze içeriği ile ilgili olarak bilgilerinde anlamlı gelişmelerin olduğunu göstermektedir. Öğrenenlerin, konu alanı ile ilgili kavramaları, farklı fikirlerle bağlantılar kurabilme becerileri ve kendi düşüncelerini yeni bağlamlarla kaynaştırabilme becerileri müze eğitimi çalışmaları ile geliştirilebilmektedir.
2. *Gelecek Öğrenmeler:* Müzeler, ziyaretçilerin ilgilerini destekleme yoluyla, gelecekteki öğrenmelerine katkıda bulunabilmektedirler. Müzede kazanılan yaşantılar, gelecekte gerçekleşecek öğrenmeler ve kazanımların ileride kullanılması için, öğreneni cesaretlendirmekte, bir anlamda, ziyaretçilerin öğrenmeye devam etmeye karşı ilgilerini destekleyerek yaşam boyu öğrenmeyi desteklemektedir.
3. *Öğrenme Süreci:* Müzeler, öğrenenin, kendi öğrenme sürecini, çevreleri hakkında düşünmelerini sağlama yoluyla değiştirebilmektedir. Ziyaretçiler, araştırma yöntemlerini müzede sergilenen nesnelere etkileşimde bulunmaları sonucunda geliştirmektedirler. Eleştirel düşünme becerileri gelişmekte ve konu alanı ile ilgili uzmanların kullandıkları yöntemlerle ilgili bilgileri artmakta ve bu yöntemleri değerlendirme olanağı kazanmaktadır.
4. *Toplumsal Kimlik:* Müzeler, ziyaretçiye içinde bulunduğu öğrenme topluluğu ile ilgili bir kimlik ve aidiyet kazanmalarına

yardımcı olur. Aile, arkadaşlar ya da okul arkadaşları gibi gruplarla yapılan müze ziyaretleri sırasında, birey kendisi ve içinde bulunduğu grup içerisindeki yeri hakkında bir farkındalığa sahip olur.

Müzelerin öğrenmeye etkileri ve müze eğitiminin sonuçları, biraz daha işevuruk bir şekilde ele alındığında, şu şekilde özetlenebilir (Hein, 1998):

1. Müzeler, içeriği ve fikirleri ulaşılabilir kılar, entelektüel bağlantıları kolaylaştırır ve farklı gerçekleri, fikirleri ve duyguları bir araya getirir.
2. Müzeler, değerleri ve tutumları etkiler. Örneğin kültürel farklılıkları anlamayı ya da çevre etliğinin gelişimini kolaylaştırır.
3. Müzeler, kültürel, sosyal ve aile kimliğini ve aidiyeti geliştirir.
4. Müzeler, ziyaretçilerin ilgilerini ve meraklarını destekler, özgüveni uyandırır ve gelecek öğrenmelere devam etmeyi güdüler.
5. Müzeler, bireyin ne düşündüğünün aksine, nasıl düşündüğünü ve dünyayı nasıl algıladığını etkiler.

Günümüzde artık eğitim ve öğretim faaliyetlerinin sınıf duvarları dışına çıkması bir zorunluluk hâline gelmiştir. Tüm konu alanlarında, alana uygun müzelerde çalışmalar yapılabilmesi öğrenmenin daha anlamlı ve kalıcı olmasını sağlayabilmektedir. Tarihin ve coğrafyanın öğretilmesinde ve ikisi arasındaki ilişkinin fark edilebilmesinde özellikle tarihi müzeler ve arkeoloji müzeleri oldukça etkili araçlar olabilecektir (Altın ve Oruç, 2007).

Eğitimde bu kadar önemli olanaklara sahip olan müzelerin ülkemizde çok da etkin kullanılmadığı ve müze eğitiminin birkaç müze dışında müzeyi tanıtan afiş ve broşürlerle sınırlı olduğu görülmektedir. Buna ek olarak bazı büyük şehirlerde yer alan müzeler, ziyaretçilere çoklu ortamı kullanarak sunumlar yapmakta ya da konferans seminer vb. etkinliklerle daha geniş bir kitleye ulaşmaya çalışmaktadır. Müzelerimizde müze eğitimi sınırlı çabalar olarak kalmakta ve geniş kitlelere ulaşan, iyi hazırlanmış programlar ve etkinlikler hâline dönüşmemektedir. Bu konuda daha ciddi

çalışmalar yürüten bir müze olarak Ankara'da bulunan Anadolu Medeniyetleri Müzesi örnek verilebilir. Müze okullara yönelik olarak, randevu ile müze eğitimi programları düzenlemektedir. Müze içerisinde çocukların farklı etkinlikler içerisinde bulunmasını sağlayacak bir atölye oluşturulmuştur ve gelen gruplara yaratıcı dramının da kullanıldığı bir program ile eğitim verilmektedir (Erdoğan, 2003).

Eğitimde, önemli fonksiyonlara sahip olan müzelerin etkin olarak kullanılabilmesi için öncelikle müze-okul işbirliğinin artırılması gereklidir. Bu işbirliğinin sağlanmasında şu basamakları göz önünde bulundurmak yararlı olabilecektir (Pierce, 1996):

1. *İşbirliğinin Başlangıcı:* Bu aşamada ilk yapılması gereken hem müzenin hem de okulun önceliklerinin ve bu ortaklık ile ilgili görev ve sorumluluklarının belirlenmesidir.
2. *İşbirliğinin Oluşturulması:* İkinci adım ortaklığın oluşturulmasıdır. Öğretmenler ve müze personeli arasında güçlü bir iletişimin kurulması gereklidir.
3. *Müze-Okul Programının Ön Taslağı:* Müze-okul ortaklığında programları planlamaya başlamadan önce öğretmenlerin müze eğitimi konusunda hizmet içi eğitimden geçmeleri yararlı olabilecektir.
4. *Müze-Okul Programının Planlanması:* Dördüncü aşama programın planlanması aşamasıdır. Bu aşamada müze personeli ve öğretmenler birlikte programın hedeflerini ve süreçte uygulanacak etkinlikleri planlar ve programı oluştururlar.
5. *Müze-Okul Programının Uygulanması:* Programın uygulanması aşamasında, hazırlanan program uygulamaya konular ve değerlendirilir. Gerekli durumlarda programda değişiklikler ve düzeltmeler yapılabilir.
6. *Öğretmen Desteği:* Müze, öğretmene, müze ziyareti ile ilgili olarak sınıfta kullanabileceği destek kaynaklar sunar.
7. *Müze-Okul Programının Değerlendirilmesi:* Öğretmenlerin dönütlerine bağlı olarak programın etkililiği değerlendirilir.
8. *Müze-Okul İşbirliğinin Sürdürülmesi:* Kurulan ortaklığın gelecekte farklı

etkinliklerde de sürdürülmesi istenen bir sonuç olacaktır.

Müze-okul ortaklığı programlarında öğretmenlere sunulacak kaynak materyaller şu özellikleri içermelidir (Pierce, 1996):

1. Öğrenme hedefleri ve bilişsel amaçlar açık bir şekilde tanımlanmalıdır.
2. Sınıfta kolayca uygulanabilen ve öğrenci düzeyine uygun materyaller hazırlanmalıdır.
3. Müzede bulunan bazı özel nesnelere ilgili kaynaklar hazırlanmalıdır.
4. Bibliyografik bilgi sağlanmalıdır.
5. Müze çalışması ile ilgili, ziyaret öncesi ve sonrasında uygulanabilecek etkinlikler önerilmelidir.
6. Müzede mevcut bulunan, biyografik ya da tarihi dokümanlar, kaynaklar ve kaynak materyaller paylaşılmalıdır.
7. Öğrenci tepkilerinin ölçülebilmesi için etkinlikler ve ölçme araçları sağlanmalıdır.

Müze eğitiminin, öneminin giderek artması 'müze eğitimciliği' gibi bir mesleğin ortaya çıkmasını zorunlu hâle getirmektedir. Müze eğitimciliği, gün geçtikçe, müzede diğer kadroların yanında önemli bir yer almaya başlamıştır.

Müze eğitimcileri, müze sergilerinin avukatları gibi davranmalıdırlar. Müze eğitimcilerinin öncelikli sorumluluğu, toplumun müzeye gelmelerini sağlamak ve ziyaretçilerin nitelikli yaşantılar geçirebilmeleri için ortam ve programlar hazırlamaktır. Müzede toplumun eğitimi, müzenin kapsamına uygun olarak, öğretme ve öğrenme ilkelerinin ve müze koleksiyonunun iyi bir analizi sonucu hazırlanmış programlarla mümkün olabilir (Du Toit, 1998).

Müze eğitimcisi, asıl amacı müze ve müzenin sergiledikleri ile toplum arasında bir etkileşim hattı kurmak olan müze çalışanıdır. Aynı zamanda müzenin farklı bölümleri arasında bağlantıyı sağlamakla da görevlidir. Örneğin; müze yönetimi ve sergilerin düzenlenmesi ile ziyaretçi programları, müzenin eğitsel amaçları ile sergiler ve programlar ve müzenin felsefesi

ve misyonu ile eğitsel programlar arasındaki bağlantıları oluşturmak müze eğitimcisinin sorumluluğu altındadır (Brooks, 2004).

Müze eğitimcisi, müze yönetimi ve ziyaretçi arasındaki iletişim kanalının oluşturulmasında dengeleyici bir role sahiptir. Müze yöneticisinin görevi sergileri oluşturmak ve bu sergilerde yer alacak nesnelere seçmektir. Müze eğitimcisi öncelikle, müze yöneticisi ile işbirliği içinde, müzenin düzeninin ziyaretçi merkezli olmasını sağlamak amacıyla çalışmalıdır (Brooks, 2004). Bu tür bir düzenleme, ziyaretçinin müzeden azami düzeyde yararlanmasını kolaylaştıracaktır.

Müze eğitimcileri, müze eğitimi programını hazırlarken şu beş noktayı göz önüne almalıdır (Pierce, 1996):

1. Serginin özellikleri tanımlanmalıdır. Müzede bulunan eğitsel kaynakların içeriğine ve biçimine uygun olarak, anlamlı öğrenmeyi sağlayabilecek öğretim etkinlikleri planlanmalıdır.
2. Müze eğitimi materyalleri kontrol edilmeli ve değerlendirilmelidir. Sonuçta elde edilen bulgulara göre materyaller geliştirilmeli ve yeniden düzenlenmelidir.
3. Yazılı materyaller açık, anlaşılır ve iyi düzenlenmiş olmalıdır. Görsel materyaller, hem öğretmen hem de öğrenci için ilgi çekici nitelikte hazırlanmalıdır.
4. Öğretmenlerden alınan dönütler müze eğitimi materyalleri için çok önemlidir. Öğretmenlerin önerileri müze tarafından sunulan programların, servislerin ve kaynakların hazırlanmasında göz önünde bulundurulmalıdır.
5. Müzeler, müze-okul işbirliğinin amaçlarının açıkça anlaşılmasını sağlamak amacıyla öğretim materyalleri hazırlamalıdır.

Müze eğitiminin tam anlamıyla gerçekleştirilebilmesi için müzelerimizde bazı köklü değişikliklerin ve yeniliklerin yapılması gerektiği görülebilmektedir. Çünkü müze eğitiminin bu konuda deneyimli ve eğitilmiş bir ekip tarafından gerçekleştirilmesi bir zorunluluktur. Müzelerimizde bu konuda bazı

çalışmalar yapılmaya başlanmıştır, ancak istenen düzeye ulaşılabilmesi için uzun bir zamana ve çabaya ihtiyaç vardır. Bu nedenle, bu süreçte müzeleri bir şekilde zaten kullanmakta olan öğretmenlerimize iş düşmektedir. Müzelere yapılan ziyaretlerin daha etkili ve anlamlı kılınabilmesi için öğretmenlerin yapabileceği birçok etkinlik mevcuttur.

Müze eğitimi programını hazırlamaya başlamadan önce öğretmenin aşağıdaki soruları cevaplaması daha etkili bir müze ziyareti için yararlı olacaktır (Henderson ve Atencio, 2007):

- Müzenin fiziksel yerleşimi nasıldır?
- Müzeye asıl ziyaretten önce, ben müzeye gitmeli miyim?
- Müze ziyareti sırasında uyulması gereken kurallar nelerdir?
- Müzenin içeriği öğrencilerimin yaşına ve gelişim düzeyine uygun mu?
- Müzede hangi alanlar ya da sergiler görülecek?
- Ziyaret öğrencilerime bilimsel olgularla ilgili etkili ve anlamlı yaşantılar sağlayacak mı?
- Ziyaret öğrencilerime teknolojiyle ilgili etkili ve anlamlı yaşantılar sağlayacak mı?
- Ziyaret öğrencilerime müzikle ilgili etkili ve anlamlı yaşantılar sağlayacak mı?
- Ziyaret öğrencilerime sanatlarla ilgili etkili ve anlamlı yaşantılar sağlayacak mı?
- Kaynaklar, öğrencilerimin bağlantılar kurmaları ve öğrenmelerini genişletmeleri için uygun mu?
- Ziyaret sırasında zaman ya da başka bir sınırlama olacak mı?
- Müzede, öğrencilerime rehberlik edecek personel olacak mı?
- Müze içinde ya da dışında yemek yenilebilecek bir alan mevcut mu?
- Öğrenmeyi optimum bir düzeye getirmek için ziyareti nasıl düzenleyebilirim?
- Bazı interaktif sergiler için öğrencilerin önceden gruplar oluşturmaları gerekli midir?

Öğretmenlerin, öğrencilerini müze ziyaretine hazırlamaları için aşağıdaki sorular



rehber olabilecektir (Henderson ve Atencio, 2007):

- Kimler öğrenme arkadaşı olabilir? (Öğrenciler ikili gruplar hâlinde düzenlenmelidir.)
- Farklı etkinlikler öğrenmeyi genişletmeyi azami hâle getirmek amacıyla öğrencileri nasıl gruplamalıyım? (Kimlerin aynı çalışma grubunda olması en iyisi olacaktır?)
- Benim yanımda ek olarak hangi yetişkin gruba refakat edebilir?
- Ziyaret öncesinde öğrencileri hazırlamak için, programa neler eklenebilir?
- Müze ziyareti öncesinde, öğrencilerime müze ile ilgili neleri öğretebilirim?
- Ziyaret için gereken hangi davranış kurallarını öğrencilerime tanıtmalıyım?
- Öğrencilerin anlamlı ve etkili bir ziyaret gerçekleştirmeleri için hangi öğrenme standartlarını işe koşmalıyım?

## EĞİTİMDE YARATICI DRAMA

Müze eğitiminde, etkin olarak kullanılabilen yöntemlerden birisi de yaratıcı dramadır.

‘Yaratıcı drama’ (creative drama) daha çok Amerika Birleşik Devletleri’nde kullanılan bir kavramdır. İngiltere’de ise ‘eğitimde drama’ (drama in education) yerleşmiştir. Almanya’da ise ‘canlandırmacı oyun’ (sarstellendes spiel) kavramları kullanılmaktadır. Son zamanlarda Türkiye’de “Eğitimde Yaratıcı Drama” kavramı yerleştirilmeye çalışılmaktadır (San, 2003; Adıgüzel, 1993).

Eğitimde yaratıcı drama “Doğaçlama, rol oynama vb. tiyatro ya da drama tekniklerinden yararlanılarak, bir grup çalışması içinde, bireylerin bir yaşantıyı, bir olayı, bir fikri, bir eğitim ünitesini, kimi zaman da bir soyut kavramı ya da davranışı eski bilişsel örüntülerin yeniden düzenlenmesi yoluyla ve gözlem, deneyim, duygu ve yaşantıların gözden geçirildiği ‘oyunsu’ süreçlerde anlamlandırması, canlandırmasıdır.” (San, 1991)

Yaratıcı drama, dramanın gösteri için yapılmayan, süreç merkezli, doğaçlamaya dayalı bir biçimidir. Katılımcılar bir lider tarafından hayal etmeye, rol oynamaya ve insan deneyimleri üzerinde düşünmeye yönlendirilirler. Yaratıcı drama geleneksel olarak çocuklar ve genç insanlar ile ilişkilendirilirse de aslında süreç tüm yaşlara uygundur.

Yaratıcı drama süreci dinamiktir. Lider grubun fikirleri, kavramları ve duyguları, dramatik oyun sürecinde keşfedip, geliştirip, ifade edip, bildirmesine rehberlik eder. Yaratıcı dramada grup, drama öğelerinin kullanılması ve keşfedilmesi yoluyla yaşantılara anlam ve biçim vermek amacıyla kullanılacak olan içeriğe uygun hareket ve diyalogları o anda ortaya çıkarır. Yaratıcı dramanın birincil amacı kişilik gelişimine yardımcı olmak ve sahneye aktörler yetiştirmekten ziyade katılımcıların öğrenmelerini kolaylaştırmaktır. Yaratıcı drama, tiyatro sanatının öğretiminde ve/veya diğer konu alanlarındaki öğrenmeleri güdülemek ve genişletmek için de kullanılabilir. Yaratıcı dramaya katılmak, dil ve iletişim, problem çözme becerilerinin, yaratıcılığın, pozitif benlik kavramının, sosyal farkındalığın, empatik becerilerin, değer ve tutumların açıklanmasının ve tiyatro sanatının anlaşılmasının gelişmesini sağlama potansiyeline sahiptir. İnsan tepkilerinin ve dünyayı anlayabilmek için dış algıların oynanabilmesi becerisinin oluşturulabilmesi için, yaratıcı drama, hem mantıksal hem de sezgisel düşünmeye, bilginin içselleştirilmesine ve estetik beğenin var olmasına ihtiyaç duyar (Davis ve Behm, 1978).

Yaratıcı drama çoğu zaman tiyatro ile karıştırılmaktadır. Oysa yaratıcı drama yapmak, tiyatro yapmak değildir. Yaratıcı dramada amaç bir gösteri ortaya çıkarmak değildir. Yaratıcı dramada önemli olan katılımcıların kişisel olarak geçirdikleri yaşantılardır. Tiyatroda ise temel amaç izleyiciler için hazırlanmış olan bir gösteri ortaya koymaktır. Ancak, yaratıcı drama ve tiyatronun kökleri ortaktır. Her ikisi de tiyatronun öğelerini kullanırlar: odak, gerilim, karşıtlık ve sembolleştirme (Morgan ve Saxton, 1987).

Yaratıcı dramanın tanımından da hatırlanabileceği gibi bazı drama ve tiyatro teknikleri bu süreç içinde kullanılabilir. Yaratıcı dramada teknik kullanmak bir amaç değildir. Ancak liderin amacına ulaşmasında gerekli gördüğü durumlarda işe koşabileceği birer araç olarak teknikler kullanılabilir. Yaratıcı drama sürecinde en sık kullanılan teknikler şöyle sıralanabilir: doğaçlama, rol oynama, rol kartları, donuk imge, toplantı, rol içinde yazma, sıcak sandalye, bilinç koridoru, dedikodu halkası, öğretmenin role girme yaklaşımı, geriye dönüş, forum tiyatrosu, ritüeller-seremoniler vb (Akar, 2000; Güneysu, 2003).

Yaratıcı dramada grubun yapısı ve katılımcıların da özellikleri dikkate alınarak bir esneklik içerisinde izlenmesi gereken bir sıralama bulunmaktadır. Bu aşamalar liderin yapacağı çalışmaya göre biçimlendirilebilir, değiştirilebilir (Adıgüzel, 2002).

*Isınma-Hazırlık Çalışmaları:* Daha çok beden hareketine geçtiği, içe dönük çalışmaların yapıldığı, grup dinamiğini oluşturmak için yapılan kuralları diğer aşamalara göre belli ve saha çok lider tarafından belirlenen bir aşamadır. Bu aşamanın esas amacı bir grup dinamiği oluşturmakla birlikte bir sonraki aşamaya da hazırlık niteliğini taşır. Bildiğimiz çocuk oyunları ya da türetilmiş oyunlar bu aşamada etkin olarak kullanılabilir. Aşamaya, dikkati toplamak için ya da canlandırma öncesi bir ön çalışma için rahatlatma çalışması ile de başlanabilir. Bu aşamadaki seyir, liderin grubu tanıması ve onların gereksinimlerine göre hazırlayacağı drama programına bağlıdır.

- Paylaşım: Genellikle duyguların, hislerin paylaşıldığı, ısınma çalışmalarına yönelik olarak içsel tepkilerin alındığı aşamadır. Zorunlu değildir. Gerekli görüldüğü zaman yapılır.
- Canlandırma Öncesi Hazırlık: Bu aşama daha çok içeriğin belirlendiği, verildiği, bireysel canlandırma ya da küçük grupların oluşturulduğu aşamadır. Lider çalışma yapacağı konu çerçevesinde yine oyunsu tekniklerle söz gelimi dörtlü beşli gruplar oluşturur ve onların canlandırma öncesi

hazır olmalarını sağlar. Küçük grupların süreç ile ilgili hazırlıkları, rolleri belirlemeleri, gerekli gördüklerinde kullanacakları malzemeleri sağlamaları, canlandırma yapacakları yeri seçmeleri ve orayı biçimlendirmeleri de bu aşamada gerçekleştirilir.

*Canlandırma:* Canlandırılacak içerik çerçevesinde bir başlangıç noktası olan, doğaçlama, rol oynama ve diğer tekniklerin kullanıldığı, sürecin nasıl sonuçlanacağına da önceden belirlenmediği, bilinmediği bir aşamadır ve drama çalışmalarında tekniklerin kullanıldığı ve bir ürünün, bir oluşumun ortaya çıktığı aşamadır. Dramadaki tüm yaşantılar, paylaşımlar, değerlendirmeler bu aşamada yapılan canlandırmalara, sonuçlarına ve bireyde bıraktığı izlere göre yapılır. Bu aşamadaki canlandırmalar bireysel olacağı gibi küçük ya da büyük gruplar yoluyla da olabilir. Drama sürecindeki tüm dramatik anlar, yaşantılar bu aşamada oluşur ve değerlendirilir. Çalışmalar sonucunda bir ürün ya da seyirlik bir oyun çıkacaksa yine bu aşamada biçimlenir. Katılımcıların kurgusal dünyalar oluşturmaları, öyleymiş gibi yapma durumları, tekrarlandığında aynı hazzı yeniden yaşama olasılığının az olduğu aşama da bu aşamadır. Hatta gerekli durumlarda (kısa süreli yaşantılar ya da ilerlemiş gruplar için) drama süreçlerinde birinci ve üçüncü aşama olmadan da (özellikle dramanın bir yöntem olarak kullanılması durumunda) bağımsız olarak kullanılabilir.

*Değerlendirme-Tartışma:* Canlandırma aşaması sonundaki hisler, duygularla birlikte tüm yaşantıların paylaşıldığı aşamadır. Canlandırmalara yönelik grupların, bireylerin görüşleri, ilk paylaşımında olduğu gibi bu aşama da alınır ve canlandırmalara ilişkin tepkiler ortaya çıkar. Bu aşamanın başlangıcı paylaşımında olduğu gibi his ve duygulardan başlayabilir, uygulanış biçimi lidere ve grubun gereksinimine bağlıdır. Drama çalışmalarında elde edilen sonuçlar bu aşamada değerlendirilir. Genel olarak eğitsel, sanatsal hedefler üzerinde ya da ortaya çıkan oluşumlar üzerine tartışmalar bu aşamada yapılır. Drama süreçlerinde değerlendirme, tartışma aşamasının

olabildiğince yapılmasına çalışılmalıdır. Bu aşama aynı zamanda içerik ya da drama öğretim bilgisi ile bilgilerin de tartışıldığı bir aşamadır. Dramanın doğasına yönelik yapılacak tartışmalar, görüş alışverişleri, konuşarak olabileceği gibi rol içinde ya da rol dışında çeşitli yazma çalışmaları (mektup, öykü, şiir, masal gibi yazın türleri, gazete çıkarma gibi basılı, belgesel, TV programları oluşturma gibi iletişim araçlarına başvurma) ile de yapılabilir. Liderin gerek gördüğü zamanda yine rol içinde kalarak ve “Bu gün drama çalışmasında ne oldu biliyor musun?” başlangıcı ile ikili, üçlü gruplar olarak doğaçlama çalışmalarıyla da yapılabilir. Drama çalışmalarında değerlendirme sonuç yerine süreç odaklıdır. Süreç sonunda yaşanılanların lider tarafından geliştirilecek değerlendirme ölçütleriyle yapılması gereklidir (Adıgüzel, 2002).

Drama liderinin, yaratıcı drama çalışmalarında, özel amaçları ne olursa olsun genel olarak erişmeyi hedeflediği bazı amaçları vardır. Bunlar şöyle sıralanabilir (Nixon, Akt: Adıgüzel, 1993):

1. Drama lideri; öğrenciye, onun dramada, kendini grup bilincine alıştırmayı, değer ve fikirlerine yanıt verip geliştirebilmesi, bir rolü benimseyip oynayabilmesi, rolü ya da çeşitli durumları söz ve devinimlerle inceleyebilmesi için deneme olanakları sunmalıdır.
2. Lider, çocuğa ileriki dönemlerinde kendi duygu ve düşüncelerini seçip, bunları drama ile şekillendirip sunarak, yaşam deneyimini arttıracak cesareti vermelidir.
3. Lider öğrencilerin sözlü ve yazılı dil kullanım alanlarını genişletmeli, etkili bir dil kullanımına ve gelişimine ilgi göstermelidir.
4. Lider, öğrencilere çalışmalarda ve daha geniş çevre şartları içinde hoşnutluklarını ve eleştirel taktiklerini geliştirmede, kendilerinin ve başkalarının değerini saptamada etkili ve yardımcı olmalıdır.

Yaratıcı drama, ister bir yöntem olarak eğitim sürecinde kullanılsın; isterse bir sanat eğitimi alanı olarak kullanılsın bireye birçok kazanımlar getirmektedir. Bunların belki de en dramaya özgün olanlarından birisi bireyin bu

süreç içinde gerçekten eğlenmesi ve öğrenmesidir. Drama sürecine katılan hemen hemen her birey bu süreçten keyif aldığı ifade etmektedir. Ayrıca yaratıcı dramanın diğer faydaları şöyle sıralanabilir (Önder, 2000; Önder, 2003; Tuğrul, 2003):

1. Bireyde yaratıcılığı ve hayal gücünü geliştirir.
2. Bireyin zihinsel kapasitesini geliştirir.
3. Bireyin kendilik kavramının gelişimine katkıda bulunur.
4. Bireye bağımsız düşünme ve karar verme becerileri kazandırır.
5. Bireyin duygularının farkına varmasına ve bunları ifade edebilmesine yardımcı olur.
6. Bireyin iletişim becerilerinin gelişmesine olumlu katkılar sağlar.
7. Bireyin sosyal farkındalığının artmasını sağlar.
8. Bireyin empatik becerilerinin artmasına yardımcı olur.
9. Demokrasi eğitimine destek olur.
10. Grup içi süreçlerin olumlu yönde gelişmesine katkı sağlar.
11. Öğretmen ve öğrenciler arasındaki ilişkilerin olumlu hâle gelmesini sağlar.
12. Öğrencinin genel performansının (bilişsel, duyuşsal ve devinişsel) gelişmesine katkı sağlar.
13. Özel niteliklere sahip çocukların (zihinsel engelli, bedensel engelli, duygusal bozukluğu olan çocuklar) eğitilmesinde önemli katkılar sağlar.
14. Tiyatro sanatına ilginin ve dikkatin geliştirilmesini sağlar.
15. Problem çözme yeteneğinin gelişmesine yardımcı olur.

İlgili alan yazına bakıldığında yaratıcı dramanın, müze eğitiminde amaçladığımızı ulaşmamızı kolaylaştırabilecek bir yöntem olduğu görülmektedir. Hem öğreneni merkeze alan, hem de bilişsel, duyuşsal, devinişsel ve sosyal öğrenmeleri destekleyen bir yöntem olması dramayı müze öğrenmelerinde etkili bir yöntem hâline getirmektedir (Hughes, Jackson, ve Kidd, 2007). Aynı zamanda çok özel materyal vb.ne gerek duyulmaması ve öğretmenin kolaylıkla kendisinin yapabileceği bir planlama ile bu yöntemi kullanabilmesi,

yöntemin yararlılığını daha da arttırmaktadır. Yaratıcı drama sürecinde, öğrenenin aynı zamanda eğlenmesi müzelere karşı duyulan olumsuz tutumları da kırabilmeye yardımcı olabilecektir.

Ekte yaratıcı dramanın bir yöntem olarak kullanıldığı bir müze eğitimi çalışmasının planına yer verilmiştir. Böyle bir plan küçük değişikliklerle birçok farklı müzede uygulanabilir. Çalışmanın başlangıcında öncelikle müze yönetimi ile görüşülmeli ve yapılmak istenen çalışma onlara anlatılarak onay ve destek alınmalıdır. Bu tür bir çalışmayı planlamaya başlamadan önce öğretmenin ilgili müzeyi görmesi çok önemlidir. Böylece planını nasıl yapacağı, uygulamada müze içerisindeki eserlerden nasıl yararlanacağı, neleri kullanabileceği konularında detaylı bilgi sahibi olabilecektir. Bu tarz bir çalışmaya tüm bir günün ayrılması gerekli olduğu için hem müze içerisinde etkinliklerin yapılacağı uygun bir salonun ya da mekânın olup olmadığı, hem de çevrede yemek vb. ihtiyaçlar için uygun olabilecek yerler de bu sırada tespit edilmelidir. Ancak eğer müzeye daha önceden ulaşım mümkün değilse, öğretmen müze ile ilgili bilgi kaynaklarına (internet ortamından, müze rehberleri vb.) müze ile ilgili bilgilere ulaşabilir. Her durumda mutlaka müze yönetimi ile bağlantıya geçilmelidir. İhtiyaç duyulan birçok bilgiye bu yolla da ulaşılabilir. Bu araştırmaların ardından öğretmen daha önce de açıkladığı gibi yaratıcı dramanın aşamalarını da göz önünde bulundurarak etkinlik planını oluşturabilir (Eğitmen, 1995; Adıgüzel ve Tokgöz, 2000; Earl, 1995; İlhan ve Okvuran, 1999).

Ekte sunulan örnek plandan da görülebileceği gibi, öğrencilere küçük görevler verilmesi onların müze içeriğinde yer alan her şeyi ayrıntılı incelemelerini sağlayabilmektedir. Ayrıca yapılan canlandırmalar öğrencilerin daha yoğun ve etkili yaşantılar geçirmelerine yardımcı olabilmekte ve müze gezisini daha eğlenceli hale getirmektedir.

İlgili alanyazına bakıldığında müze eğitimi programlarında yaratıcı dramanın

kullanılması katılımcıların bilişsel ve duyuşsal öğrenmelerine destek olmaktadır (Altın ve Oruç, 2006; Eğitmen, 1995; Adıgüzel ve Tokgöz, 2000; Earl, 1995). Böylece müzeden elde edilen kazanımlar daha yüksek boyutlara ulaşabilmektedir.

## SONUÇLAR VE ÖNERİLER

Eğitim sistemimizde aslında eskiden beri müzeler bir eğitim aracı olarak kullanılmaktadır. Ancak yapılan müze ziyaretleri çoğu zaman müzeye kapıdan girilip hızla vitrinlere bakılıp çıkılmasından öteye gidememektedir. Özellikle ilköğretim yaşındaki çocuklarımız tarafından müzeler bir sürü eski ve kırık-dökük eşyanın sergilendiği, sıkıcı yerler olarak kodlanmaktadır. Oysa bu kadar zengin materyali içerisinde barındıran ve etkili öğretim araçları olan müzelerin yaşanılan ve tüketilen yerler olmasını sağlamak gerekmektedir. Bu amaçla müze eğitimi ortaya çıkmıştır.

Müze eğitimi, bu konuda profesyonel eğitim almış kişiler tarafından yapılması gereken bir iştir. Mutlaka örgün eğitimde, müze-okul işbirliğine ağırlık verilmesi gereklidir. Ancak, ülkemizde bu konudaki çalışmalara yeni başlanmıştır. Bu nedenle asıl iş öğretmenlerimize düşmektedir. Onların müze eğitimi ile ilgili bilgilerinin artırılması, müzelerin eğitimde daha etkili ve bilinçli kullanılabilmesini beraberinde getirecektir.

Eğitimde yaratıcı drama, etkili ve anlamlı öğrenmeyi gerçekleştirebilen yöntemlerden birisidir. Eğitimde yaratıcı dramanın birçok önemli kazanımı bulunmaktadır ve müze eğitiminde yaparak-yaşayarak öğrenmeyi sağlayabilecek etkili yöntemlerden birisidir.

İlgili alanyazına bakıldığında Türkiye’de müze eğitimi çalışmalarının yeni yeni başlamakta olduğu görülmektedir. Türkiye’de birkaç müzede müze eğitimi ile ilgili bazı çalışmalara yeni başlanmıştır. Müzeleri en etkin olarak tüketebilecek kişiler olan öğretmenlerin, yetiştirildikleri programlara bakıldığında Güzel

Sanatlar Eğitimi bölümleri dışında, diğer öğretmen yetiştiren bölümlerin programlarında buna yönelik derslerin ya da çalışmaların olmadığı görülmektedir. Aynı şekilde ülkemizde müze eğitimcisi yetiştiren lisans ya da lisansüstü düzeyde bir program bulunmamaktadır.

Bu çalışmada, ilgili alan yazın taranarak müze eğitimi kavramı ve eğitimde yaratıcı drama açıklanmaya çalışılmıştır. Bunun yanında eğitimcilerimize bir örnek olması açısından yaratıcı dramının kullanıldığı bir müze eğitimi çalışması planı sunulmuştur.

Çalışmada ulaşılan sonuçlara göre şu öneriler sunulabilir:

- Eğitim fakültelerinde özellikle sınıf öğretmenliği, okul öncesi öğretmenliği, sosyal bilgiler, tarih, coğrafya ve fen bilgisi öğretmenliği ana bilim dalları

programlarında müze eğitimine yönelik derslere yer ve ağırlık verilmelidir.

- İlköğretim ve orta öğretimde çalışan öğretmenler, müze eğitimi ve yaratıcı drama konusunda hem kuramsal hem de uygulamalı olarak hizmet içi eğitimden geçirilmelidir.
- Müzelerin eğitim materyalleri ve eğitim programları gözden geçirilmeli ve müze eğitimi konusunda projelere yer verilmelidir.
- Müzelerde eğitimcilere de (özellikle müze eğitimcilerine) yer verilmelidir.
- Üniversitelerde lisans ve lisansüstü düzeyde müze eğitimcisi yetiştiren programlar açılmalıdır.
- Müze eğitiminin etkililiği konusunda farklı konu alanlarında ve farklı müzelerde araştırmalar yapılmalı ve elde edilen sonuçlar ilgili kurum ve kuruluşların kullanımına sunulmalıdır.

**KAYNAKLAR**

- Adıgüzel, H. Ö. (1993). *Oyun ve Yaratıcı Drama İlişkisi*. Ankara Üniversitesi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Adıgüzel, H. Ö. & Tokgöz, N. (2000). *Müze Ortamında Drama ile Yaşantılara Dayalı Öğrenme-Anadolu Medeniyetleri Müzesi Örneği*- N. Aslan (ed.) *Dramaya Çok Yönlü Bakış*. Türkiye 2. Drama Liderleri Buluşması ve Ulusal Drama Seminerinde bildiri olarak sunulmuştur. Ankara: Fersa Matbaası.
- Adıgüzel, H. Ö. (2002). *Eğitim Bilimlerinde ve Sanat Eğitiminde Yöntem, Disiplin ve Sanatsal Boyutlarıyla Yaratıcı Drama*. 11. Eğitim Bilimleri Kongresi'nde bildiri olarak sunulmuştur. KKTC Yakın Doğu Üniversitesi, Kıbrıs.
- Akar, R., (2000). *Temel Eğitimin İkinci Aşamasında Drama Yöntemi İle Türkçe Öğretimi: Dorothy Heathcote'un Uzman Rolü Yaklaşımı*. Çukurova Üniversitesi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Altın, B. N. & Oruç, S. (2007). *Tarih ve Coğrafya Eğitiminde Müze Eğitimi ve Yaratıcı Drama*. I. Ulusal İlköğretim Kongresi'nde bildiri olarak sunulmuştur. Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Brooks, D. B. (2004). *What Do History Museum Educators Want to Teach*, Columbia Üniversitesi, yayımlanmamış doktora tezi.
- Buyurgan, S., Mercin, L. ve Özsoy V. (Ed). (2005). *Görsel Sanatlar Eğitiminde Müze Eğitimi ve Uygulamaları*. Ankara: Görsel Sanatlar Eğitimi Derneği Yayınları.
- Constantino, T. E. (2004). *Training Aesthetic Perception: John Dewey On The Educational Role Of Art Museums*. *Educational Theory*, 54, 4, 399-417.
- Davis, J. H. & Behm T. (1978). *Selected Definitions of Creative Drama Childrens Theatre Review*, Sayı: XXVI, <http://www.arts.ilstu.edu/~psritch/TheBasicDefinitions.html>
- Dean, D. K. (1996). *Museum Exhibition*. London: Routledge.
- Du Toit, H. C. (1998). *Museum and School Collaboration: A Study of Interpretive and Education Practices in 12 American Museums in the Context of Discipline-Based Art Education*. Brigham Young Üniversitesi, yayımlanmamış doktora tezi.
- Earl, A. (1995). *Müze Pedagojisi İngiltere'de Nasıl Gelişti? Tarih Konuşan Drama, Drama-Maske-Müze VI. Uluslar Arası Drama Semineri*, Ankara: Türk-Alman Kültür İşleri Kurulu Yayın Dizisi Nu: 12, 1997.
- Eğitmen, A. (1995). *Arkeoloji Müzelerinin Eğitim Ortamı Olarak Etkililiğinin Artmasında Yaratıcı Dramanın Yeri ve Önemi*. Ankara Üniversitesi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Erdoğan, T. (2003). *Türkiye'deki Arkeoloji Müzelerinde Yapılan Eğitsel Faaliyetler*. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müze Eğitimi Anabilim Dalı Dönem Projesi.
- Grant, M. C. (2005). *Enhancing Motivation Using The Constructs of Flow in Museum Education Activities*. San Diego Üniversitesi, yayımlanmamış doktora tezi.
- Gray, D. & Chadwick, A. (2001), *Museums: Using Keyworkers to Deliver Lifelong Learning*. *International Review of Education*, 47, 5, 427-441.
- Güneysu, S. (2003). *Okul Öncesinde Hangi Tekniklerle ve Kimlerle Drama? A. Öztürk (Ed.), Çocukta Yaratıcılık ve Drama*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları Nu: 1488.
- Hein, G. E. (1998) *Learning in the Museum*. London: Routledge.
- Henderson, T. Z. & Atencio, D. J. (2007), *Integration of Play, Learning, and Experience: What Museums Afford Young Visitors, Early Childhood Education Journal*, 35, 245-251.
- Hughes, C., Jackson, A. & Kidd, J.(2007) *The Role of Theater in Museums And Historic Sites: Visitors, Audiences, and Learners*. *International Handbook of Research in Arts Education*. Ed: Liora Bresler, Dordrecht: Springer.
- İlhan, A. Ç. & Okvuran, A. (1999). *Bir Eğitim Ortamı Olarak Müzeler*. N. Aslan (ed.) *Türkiye 1. Drama Liderleri Buluşması ve Ulusal Drama Seminerinde bildiri* olarak sunulmuştur. Ankara: Fersa Matbaası.
- Kelly, L. (2004). *Evaluation, Research and Communities of Practice: Program Evaluation in Museums, Archival Science*, 4, 45-69.
- Kivinen, O., Ristela, P. (2003). *From Constructivism to a Pragmatist Conception of Learning*. *Oxford Review of Education*, 29, 3, 363-375.

- Mclean, F. (1996). *Marketing the Museum*. London: Routledge.
- Morgan, N. & Saxton J. (1987). *Teaching Drama*. New Hampshire: Heinemann Educational Boks.
- Önder, A. (2000) Yaşayarak Öğrenme İçin Yaratıcı Drama. İstanbul: Epsilon Yayınları.
- Önder, A. (2003) Okul Öncesi Çocukları İçin Eğitici Drama Uygulamaları. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Penna, S. L., (2007). *Beyond Planning a Field Trip: A Case Study of The Effect a Historical Site's Educational Resources Have On The Practices of Four Urban Eight Grade Social Studies Teachers*. Massachusetts Lowell Üniversitesi, yayımlanmamış doktora tezi.
- Pierce, M. S. (1996). *Art Museum Produced Resource Materials: An Examination of Evaluation Practices in Twelve Art Museum*. Georgia Üniversitesi, yayımlanmamış doktora tezi.
- Rabley, J. P. (2005). *Displacement: The Impact of Forced Removal on Memory Reconstruction At the District Six Museum and Beyaond*. Columbia Üniversitesi, yayımlanmamış doktora tezi.
- Rubin, J. S. (2006). *Teachers at the Boundary Between Schools and Museums*. Harvard Üniversitesi, yayımlanmamış doktora tezi.
- San, İ. (1991). *Yaratıcı Drama-Eğitsel Boyutları*. Ö. Adıgüzel (Ed.), *Yaratıcı Drama*. Ankara: Naturel Kitap Yayıncılık, 2002.
- San, İ. (2003). *Dramada Temel Kavramlar*. A. Öztürk (Ed.), *Çocukta Yaratıcılık ve Drama*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları Nu: 1488.
- Sönmez, V. (1997). *Eğitim Felsefesi*. (Sekizinci Baskı, 2008). Ankara: Anı Yayıncılık.
- TDK Türkçe Sözlük (1998). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları: 549, Sözlük Bilim ve Uygulama Kolu Yayınları Türkçe Sözlükler Dizisi: 1.
- Tuğrul, B. (2003). *Drama ve Öğrenme-Öğretme*. A. Öztürk (Ed.), *Çocukta Yaratıcılık ve Drama*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları Nu: 1488

**EK 1:****Örnek Müze Eğitimi Çalışması****Konu:** Müze eğitimi nasıl olmalıdır?**Amaç:** Öğretmen adaylarının müze eğitimi konusunda bilgi ve deneyimlerinin artırılması.**Yöntem:** Eğitimde Yaratıcı Drama**Süre:** 6 saat**Araç-Gereçler:** Kartonlar, pastel boyalar, renkli takılar, tüller, örtüler, makyaj malzemeleri.**Grup:** Hacettepe Üniversitesi Sınıf Öğretmenliği Ana Bilim Dalı 3. ve 4. sınıf öğrencileri.**Çalışma Yeri:** Ankara Anadolu Medeniyetleri Müzesi**Isınma-Hazırlık:**

- ✓ Tüm gruba birlikte 'Ben Kimim' oyunu oynanır.  
"Ben Kimim": Gruptan bir ebe seçilerek mekân dışına çıkarılır. Grup birlikte ebe de bilebileceği bir kişinin ismine karar verir (Bu oyunda seçilecek karakterlerin müze kapsamında da karşılaşılabilecek kişilerden seçilmesine dikkat edilmelidir. Seçilen karakterler ünlüler, tarihi kişiler, hayali kahramanlar vb. olabilir.) Ebe geri çağırılır. Ebe gruba evet-hayır cevapları alabileceği sorular sorarak, kim olduğunu bilmeye çalışır. Ebeye sadece 3 tahmin hakkı tanınır. Ebe kim olduğunu bilse de bilemese de başka bir ebe seçilerek oyuna devam edilir.
- ✓ Katılımcılar 5 gruba ayrılır ve her bir gruba aşağıdaki konular ve kavramlar verilir.
  1. **Grup:** Sosyal ve günlük yaşam,  
*Kavramlar:* "polos, obsidyen"
  2. **Grup:** Siyasi tarih,  
*Kavramlar:* "bibru, çalpara"
  3. **Grup:** Ekonomik faaliyetler,  
*Kavramlar:* "situla, fresk"
  4. **Grup:** Din ve inanış,  
*Kavramlar:* "riton, depas"
  5. **Grup:** Kültür ve sanat,  
*Kavramlar:* "ağırşak, fibula"

Öğrencilere müzeyi gezebilmeleri için yeteri kadar süre tanınır. Öğrenciler müzeyi bireysel olarak gezebilirler ancak müze içerisinde gezerken kendi gruplarına verilen konu ve kavramlarla ilgili olarak bulabildikleri tüm bilgileri kaydetmelidirler.

- ✓ Müze dolaşıldıktan sonra, gruplar bir araya gelerek elde ettikleri bilgileri birleştirirler ve arkadaşlarına sunabilecek bir duruma getiriler. Sonra da kendilerine verilen konu hakkında bir canlandırma hazırlarlar. Öğrencilere hazırlıkları için yarım saat süre tanınabilir. Gerekli durumda süre uzatılabilir ya da daha kısa tutulabilir.

**Canlandırma**

- ✓ Grupların konuları ile ilgili sunumları dinlenir.
- ✓ Grupların canlandırmaları izlenir.

**Ara Değerlendirme**

- ✓ Katılımcılara yapılan çalışma hakkında neler düşündükleri ve neler hissettikleri sorulur. Bu tür çalışmanın, kazanımlarının neler olabileceği üzerinde konuşulur.
- ✓ Öğrencilere Yunan Mitolojisinden alınmış olan ancak birçok Anadolu inanışında da benzeri bulunan Demeter-Persephone efsanesi anlatılır.

**"Demeter,** Yunan mitolojisinde tarım ve bereket tanrıçası. Homeros'un destanlarında, "güzel saçlı kraliçe" ya da "güzel örgülü Demeter" diye geçer. İnsanlara toprağı ekip biçmesini öğreten bu tanrıçadır. Ekinleri, özellikle de buğdayı simgeler.

Hesiodos'a göre Kronos'la Rheia'nın kızı, ikinci tanrı kuşağındandır. Tanrılar tanrısı Zeus'un dördüncü evliliğini onunla yaptığı söylenir. Bu evlilikten de yeryüzü ecesi Persephone doğmuştur.

Demeter, heykellerinde sarı saçları omzuna dökülen, güzel bir kadın olarak gösterilirdi. Sağ elinde bir buğday başağı, sol



elinde de yanan bir meşale tutardı. Roma mitolojisinde ona Ceres denilirdi.

Efsaneye göre, bir gün Persephone arkadaşları ile tarlada çiçek toplarken çayır birden ikiye yarılr ve yeraltı tanrısı Hades, yeryüzüne çıkar. Âşık olduğu Persephone'yi yeraltına kaçırr ve ona orada nar yedirir. İnanişâ göre ölümler ülkesinde bir şey yiyen bir daha oradan çıkamaz. Demeter kızını aramak için yollara düşer ancak onu hiçbir yerde bulamaz. Üzüntüsü öyle büyük olur ki hayata küser. Sonunda her şeyi gören ve bilen güneş tanrısı Helios ona kızının yeraltına kaçırdığını söyler. Bunun üzerine Demeter Olympos'tan kaçar, yüreği sızlayarak ıssız bir yere çekilir. Onun küsmesiyle toprağın bereketi kalmaz, insanlar kıtlık tehlikesine uğrarlar. Zeus onu barıştırmaya çalışır, Hades'ten kızı geri vermesini ister. Ancak Tanrı kadın yalvarmalara kulak vermez. Bütün yalvarmalarının boşâ gittiğini gören Zeus, en sonunda Persephone'nin yılın üçte ikisini yani çiçek açma ve meyve zamanını, anası Demeter'in, geri kalan üçte birini, yani kışı da kocası Hades'in yanında geçirmesini kararlaştırır. Böylelikle toprağa yeniden bereket gelir. Persephone her

yeryüzüne çıktığında, Demeter, yeryüzüne baharı getirir.”

- ✓ Öğrencilerden tüm grupla birlikte bir bahar ritüelini canlandırmaları istenir. Bu aşamada getirilmiş olan takı, örtüler ve makyaj malzemeleri kullanılabilir.
- ✓ Canlandırma yapılır.

#### Ara Değerlendirme

- ✓ Katılımcılara yapılan çalışma hakkında neler düşündükleri ve neler hissettikleri sorulur. Bu tür çalışmanın, kazanımlarının neler olabileceği üzerinde konuşulur.

#### Değerlendirme-Tartışma

- ✓ Gruplardan müzeyi tanıtıcı bir afiş hazırlamaları istenir.
- ✓ Hazırlanan afişler çalışın mekânda uygun yerlere asılarak tüm katılımcıların bu afişleri görmeleri sağlanır.
- ✓ Katılımcılara yapılan çalışma hakkında neler düşündükleri ve neler hissettikleri sorulur. Yapılan çalışmanın uygulanabilirliği ve kendi öğrencilerine kazandıracakları üzerinde konuşulur.