

**ANKARA ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**DİSİPLİNLERARASI MÜZE EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
MÜZE EĞİTİMİ PROGRAMI**

ADANA MÜZESİ EĞİTİM ÇALIŞMALARI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

BURAK BERK SEVEN

**ANKARA
EYLÜL, 2025**



**ANKARA ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**DİSİPLİNLERARASI MÜZE EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
MÜZE EĞİTİMİ PROGRAMI**

ADANA MÜZESİ EĞİTİM ÇALIŞMALARI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

BURAK BERK SEVEN

DANIŞMAN: DOÇ. DR. AYŞEM YANAR

**ANKARA
EYLÜL, 2025**

Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğüne,

Burak Berk SEVEN adlı öğrencinin hazırladığı “Adana Müzesi Eğitim Çalışmaları” başlıklı bu çalışma Disiplinlerarası Müze Eğitimi Anabilim Dalı / Müze Eğitimi Programı’nda jüri üyelerince oy birliği ile **Yüksek Lisans Tezi** olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

İmza

Başkan Doç. Dr. Ayşem YANAR

.....

Üye Doç. Dr. Ceren GÜNERÖZ

.....

Üye Doç. Dr. Zekiye ÇILDIR

.....

ONAY

Bu tez Ankara Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Öğretim Yönetmeliği’nin ilgili maddeleri uyarınca, jüri üyeleri tarafından 23/09/2025 tarihinde, Enstitü Yönetim Kurulu tarafından ise .../.../2025 tarihinde kabul edilmiştir.

.....

Prof. Dr. Mehmet İkbal YETİŞİR
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BİLDİRİMİ

Tez içindeki bütün bilgileri akademik yazım kurallarına uygun biçimde raporlaştırdığımı ve bunları etik ilkelere (atıfta bulunulan tüm yapıtlara kaynaklarda yer verilmesi, tezde kullanılan bilgi ve belgelere resmi yollarla ulaşılması ve bunların aslı bozulmadan kullanılması vb.) uygun olarak elde ettiğimi ve sunduğumu bildiririm.

Burak Berk SEVEN

ÖZET

ADANA MÜZESİ EĞİTİM ÇALIŞMALARI

SEVEN, Burak Berk

Yüksek Lisans Tezi, Disiplinlerarası Müze Eğitimi Anabilim Dalı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Ayşem YANAR

Eylül, 2025, xv + 92 Sayfa

Müzeler, yalnızca eserlerin sergilendiği mekânlar değil; aynı zamanda bireylerin yaşayarak öğrenebilecekleri dinamik eğitim ortamlarıdır. Eğitim ve katılım çalışmaları ile ziyaretçiler, doğal, teknolojik, tarihsel ve kültürel mirası yalnızca görsel olarak değil, etkileşimli ve deneyimsel yöntemlerle de tanıma olanağı bulurlar. Özellikle müzelerde çocuklara ve gençlere yönelik atölye çalışmaları, drama, canlandırma çalışmaları ve uygulamalı etkinlikler, bilişsel, duyuşsal ve psiko-motor gelişim açısından önemli kazanımlar sağlamaktadır. Müzede gerçekleştirilen eğitim çalışmaları, bireylerde kültürel miras bilinci, tarihsel farkındalık ve estetik duyarlılık geliştirmekte; aynı zamanda yaratıcılık, eleştirel düşünme, problem çözme ve iş birliği becerilerini de desteklemektedir. Toplumsal açıdan ise müzelerde yürütülen eğitim, kültürel kimliğin korunmasına, yeni nesillerin geçmişle bağ kurmasına ve sürdürülebilir kültürel miras bilincinin yerleşmesine katkı sağlamaktadır. Bu nedenle müzelerde düzenlenen eğitim çalışmaları, yalnızca bireysel öğrenme süreçlerini değil, aynı zamanda toplumun kültürel sürekliliğini ve ortak belleğini güçlendiren vazgeçilmez bir işlev üstlenmektedir. Adana Müze Kompleksi, sergileme işlevinin yanında eğitim faaliyetlerini de ön planda tutarak Türkiye’de müze eğitimi alanında önemli bir örnek oluşturmaktadır. Müzede gerçekleştirilen Mozaik Atölyesi, Kil Tablet Atölyesi, Sikke Atölyesi ve Katalog Atölyesi gibi uygulamalar, katılımcılarda kültürel mirasın korunması farkındalığı geliştirmekte ve öğrenme süreçlerini desteklemektedir. Etkinliklerde yaratıcı drama, rol oynama, doğaçlama ve canlandırma teknikleri kullanılarak geçmiş ile bugün arasında bağ kurulmakta, öğrenme deneyimleri daha kalıcı hâle getirilmektedir. Bu çalışmalar, çocuklardan yetişkinlere kadar farklı yaş gruplarına hitap etmekte ve katılımcılara bilişsel, duyuşsal ve psiko-motor gelişim açısından katkı sağlamaktadır. Adana Müzesi,

eđitim alıřmaları aracılıđıyla mzeyi yalnızca bir sergi meknı olmaktan ıkarıp etkileřimli bir đrenme ortamına dnřtrmekte; bu ynyle Trkiye’de mze eđitiminin srdrlebilirliđine katkı sunan nc kurumlar arasında yer almaktadır. Bu alıřmanın amacı, Adana Mze Kompleksi’nde yrtlen eđitim faaliyetlerini inceleyerek mzelerin yalnızca sergileme iřleviyle sınırlı kalmayıp etkileřimli đrenme ortamları olarak nasıl yapılandıđını ortaya koymaktır.

Anahtar Szckler: Mze, mze eđitimi, sanat, teknoloji, Adana Mze Kompleksi



ABSTRACT

ADANA MUSEUM EDUCATIONAL ACTIVITIES

SEVEN, Burak Berk

Master Degree, Department of Interdisciplinary Museum Education

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Ayşem YANAR

September, 2025, xv + 92 Pages

Museums are not merely places where artifacts are displayed; they are also dynamic educational environments where individuals can engage in experiential learning. Through educational activities, visitors are offered the opportunity to explore historical and cultural heritage not only visually but also through interactive and hands-on methods. Particularly for children and young people, workshops, drama, reenactments, and practical activities provide significant contributions to cognitive, affective, and psychomotor development. Educational practices carried out in museums foster cultural heritage awareness, historical consciousness, and aesthetic sensitivity in individuals, while also supporting creativity, critical thinking, problem-solving, and collaboration skills. From a societal perspective, museum-based education contributes to the preservation of cultural identity, helps new generations connect with the past, and promotes the sustainability of cultural heritage awareness. Therefore, educational activities organized in museums serve not only individual learning processes but also play an indispensable role in strengthening the cultural continuity and collective memory of society. The Adana Museum Complex, alongside its exhibition function, stands as a significant example in the field of museum education in Turkey by prioritizing educational activities. Practices such as the Mosaic Workshop, Clay Tablet Workshop, Coin Workshop, and Catalog Workshop instill cultural heritage preservation awareness in participants and support their learning processes. In addition, techniques such as creative drama, role-playing, improvisation, and reenactments are employed to bridge the past and the present, making learning experiences more enduring. These activities address various age groups, from children to adults, and contribute to participants' cognitive, affective, and psychomotor development. Through its educational initiatives, the Adana Museum

transforms itself from a mere exhibition space into an interactive learning environment; in this respect, it stands among the pioneering institutions in Turkey that contribute to the sustainability of museum education.

Key Words: Museum, museum education, art, Technology, Adana Museum Complex



ÖNSÖZ

Müzeler, toplumların ortak hafızasını yaşatan, kültürel mirasın korunarak gelecek nesillere aktarılmasını sağlayan en önemli kurumlardan biridir. Günümüzde müzeler yalnızca eserlerin sergilendiği mekânlar olmaktan çıkmış; eğitim, araştırma ve toplumsal bilinç oluşturma işlevleriyle çok yönlü kurumlara dönüşmüştür. Bu bağlamda müze eğitimi, kültürel mirasın sürdürülebilirliği açısından vazgeçilmez bir rol üstlenmektedir.

Bu çalışmada, Adana Müze Kompleksi'nde gerçekleştirilen eğitim çalışmalarını incelenerek müze eğitiminin bireyler ve toplum üzerindeki etkileri değerlendirilmiştir. Özellikle atölye etkinlikleri, yaratıcı drama ve canlandırma gibi yöntemler aracılığıyla farklı yaş gruplarına kazandırılan beceriler ele alınmıştır. Çalışma, müze eğitiminin sürdürülebilirliğine katkı sunmayı ve gelecekte yapılacak araştırmalara ışık tutmayı amaçlamaktadır.

Bu çalışma sürecinde bilgi ve deneyimleriyle bana yol gösteren değerli danışmanım Doç. Dr. Ayşem YANAR'a; araştırmalarım sırasında desteklerini esirgemeyen Adana Müze Kompleksi çalışanlarına ve her zaman yanımda olan aileme teşekkür ederim.

*Bu tezi, hayatım boyunca bana destek olan, sevgisini ve emeğini her zaman hissettiğim
canım Anneme ithaf ediyorum...*

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ETİK İLKELERE UYGUNLUK BİLDİRİMİ.....	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	vi
ÖNSÖZ.....	viii
İÇİNDEKİLER.....	x
TABLolar DİZİNİ.....	xii
GÖRSELLER DİZİNİ.....	xiii
KISALTMALAR/SİMGELER.....	xv
BÖLÜM 1.....	1
GİRİŞ.....	1
Problem.....	2
Amaç.....	5
Önem.....	5
Sınırlılıklar.....	6
Tanımlar.....	6
BÖLÜM 2.....	7
MÜZE EĞİTİMİ	7
Müze Eğitiminde Kültürel Mirasın Sürdürülebilirliği.....	10
BÖLÜM 3.....	13
YÖNTEM.....	13
Araştırma Modeli.....	13
Çalışma Belgesi	14
Verilerin Toplanması ve Değerlendirilmesi	14
Verilerin Analizi.....	15
BÖLÜM 4.....	16
BULGULAR VE YORUMLAR	16
Adana Müze Kompleksinin Tarihçesi.....	16
Adana Arkeoloji Müzesi.....	17
Adana Moda Müzesi	23
Adana Tarım Müzesi	25
Adana Sanayi Müzesi.....	27

Adana Kent Müzesi	29
Adana Popüler Kültür Müzesi	30
Adana Milli Mensucat Müzesi	32
Adana Müze Kompleksi İçin Müze Eğitimi Programı	33
Müze Öncesi Hazırlık Aşaması	35
Müzenin Sorumlulukları	36
Müze Eğitiminin Değerlendirilmesi	36
Müze Eğitiminde Teknoloji Kullanımı: Adana Müze Kompleksi Örneği	37
Adana Müzesi'nde Teknoloji Tabanlı Müze Eğitimi İçin Gerekli Unsurlar	38
Adana Müze Kompleksi İçin Eğitim Modeli Önerisi	43
Adana Müze Kompleksi için Hazırlanan Atölyenin Hazırlık ve Uygulama Sürecine İlişkin Öneriler	57
Takı Tasarımı Atölyesi	58
Kilden Figürinler Atölyesi	59
Troya'dan Günümüze: Kendi "Lahit Kabartmanı" Yaratma Atölyesi	59
Adana Müze Kompleksi Kataloğu Atölyesi	59
Arkeolojik Kazı Havuzu:	60
Mozaik Atölyesi	62
Antik Yazı Atölyesi: Kil Tabletlerde İz Bırakmak	62
Kilden Çanak Çömlek Atölyesi	62
Restorasyon-Konservasyon ve Atölye Çalışmaları	62
Sikke Atölyesi	63
Sanal Müze Atölyesi	63
Etnografik ve Kültürel Miras Atölyesi	63
Hikâye Yazım Atölyesi	64
Hacivat ve Karagöz Gölge Oyunu Atölyesi	64
Adana Müze Kompleksi'nde Uygulanan Boyama Atölyesi: Renklerle Tarih	64
Müzedeki Kitapla Buluşma: Tarih, Sanat ve Okuma Serüveni Atölyesi	67
BÖLÜM 5	69
SONUÇLAR VE ÖNERİLER	69
KAYNAKLAR	73
EKLER	78
EK 1. Adana Müze Kompleksi Müze Eğitimi Çalışmalarından Örnekler	79
EK 2. Etik Kurul Onayı	90
BENZERLİK BİLDİRİMİ	91
ÖZGEÇMİŞ	92

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo	Sayfa
Tablo 1. Eserin Müzede Bulunduğı Yer ve Toplam Eser.....	19
Tablo 2. Müze Eğitim Planı.....	35



GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel	Sayfa
Görsel 1. Adana Müze Kompleksi Planı	18
Görsel 2. Adana Müze Kompleksi Planı	18
Görsel 3. Afrodite Heykeli	20
Görsel 4. Tarhunda Heykeli	20
Görsel 5. Korint, İyon ve Dor Sütunları	21
Görsel 6. Figürler	21
Görsel 7. Hippocampus Üzerinde Balık Avlayan Eros'lar	22
Görsel 8 Antropoid Lahit	22
Görsel 9. Moda Müzesi	24
Görsel 10. Moda Müzesi	24
Görsel 11. Tarım Müzesi	26
Görsel 12. Tarım Müzesi	26
Görsel 13. Sanayi Müzesi	28
Görsel 14. Sanayi Müzesi	28
Görsel 15. Kent Müzesi	29
Görsel 16. Kent Müzesi	30
Görsel 17. Popüler Kültür Müzesi	31
Görsel 18. Popüler Kültür Müzesi	31
Görsel 19. Milli Mensucat Müzesi	32
Görsel 20. Milli Mensucat Müzesi	33
Görsel 21. Arkeoloji Müzesi	39
Görsel 22. Arkeoloji Müzesi	39
Görsel 23. Tarım Müzesi	40
Görsel 24. Kent Müzesi	40
Görsel 25. Arkeoloji Müzesi	42
Görsel 26. Arkeoloji Müzesi	42
Görsel 27 Arkeoloji Müzesi	43
Görsel 28 Arkeoloji Müzesi	43
Görsel 29. Arkeoloji Kazı Havuzu Yeri	61

Görsel 30. Kültür Varlıklarımıza Sahip Çıkalım	61
Görsel 31. Örnek Boyama	65
Görsel 32. Örnek Boyama	65
Görsel 33. Örnek Boyama	66
Görsel 34 Örnek Boyama	66
Görsel 35. Biri Arkeolog Mu Dedi?	67
Görsel 36. Ben Eserleri Koruyorum	68
Görsel 37. Sualtı Kültürel Mirasımızı Keşfediyoruz.....	68



KISALTMALAR/SİMGELER

AR Augmented Reality	Artırılmış Gerçeklik
VR Virtual Reality	Sanal Gerçeklik
NFT Non Fungible Token	Nitelikli Fikrî Tapu
IoT Internet of Things	Nesnelerin İnterneti
QR Quick Response	Çabuk Tepki
ICOM	International Council of Museums (Uluslararası Müzeler Komitesi)
MEB	Milli Eğitim Bakanlığı
ICCROM	International Centre for the Study of the Preservation (Kültürel Varlıkların Korunması ve Onarımı Araştırma Merkezi)
UNESCO	United Nations Educational Scientific and Culturel Organization (Birleşmiş Milletler Eğitim Bilim ve Kültür Örgütü)

BÖLÜM 1

GİRİŞ

Müze eğitimi, bireylerin öz farkındalığını, kültürel mirasa yönelik koruma ve yaşatma bilincini, geçmiş ve gelecek arasında köprüler kurmasını, kültürlerarası empati ve anlayış geliştirmesini ve müzeyi yaşam biçimi olarak benimsemesini hedefleyen disiplinlerarası bir alandır. Bu süreç, müzeleri durağan sergileme mekanları olmaktan çıkararak yaşayan kurumlara dönüştürme amacını taşımaktadır. Müze eğitiminin odak noktası, özellikle öğrencilerin dinamik, özgür ve etkileşimsel deneyimler aracılığıyla öğrenme süreçlerine aktif katılımlarını sağlamaktır. Bu bağlamda, müze eğitimi sadece müze gezilerinden ibaret olmayıp, müze içi eğitim programları ve müze dışı etkinliklerle bütüncül bir yapıya kavuşur. Ayrıca, halk eğitimi işlevi görerek bilginin geniş kitlelere yayılmasında ve toplumun aydınlatılmasında kritik bir rol oynamaktadır. Formal eğitim kurumlarıyla iş birliği içerisinde yürütülen müze eğitimi, bireylerin 21. yüzyılın temel becerileri arasında yer alan eleştirel düşünme, problem çözme ve yaratıcılık yetkinliklerini geliştirmeyi amaçlayan bir misyonu üstlenmektedir. Bu süreç, kültürel farkındalığı artırarak bireylerin toplumsal yaşama daha aktif ve bilinçli bir şekilde katılmasını teşvik etmektedir.

Müzeler, eğitim programları aracılığıyla öğrencilere ve yetişkinlere yönelik çeşitli öğrenme fırsatları sunmaktadır. Bu programlar, atölye çalışmaları, seminerler, rehberli turlar ve interaktif sergiler gibi çeşitli etkinlikleri içermektedir. Müze eğitimi, sadece tarih ve sanatla ilgili bilgi edinme süreçleriyle kalmaz, aynı zamanda farklı kültürleri ve yaşam biçimlerini anlama ve takdir etme becerisini de geliştirir (Karadeniz, 2009). Sonuç olarak, müze eğitimi, bireylerin ve toplumların kültürel gelişimine katkıda bulunan önemli bir süreçtir. Müzeler, eğitim programları aracılığıyla her yaştan bireye öğrenme fırsatları sunarak, toplumun bilgi düzeyini artırmaktadır ve kültürel mirası koruma bilincini güçlendirmektedir. Bu nedenle, müze eğitimine verilen önem artmaktadır. Arkeoloji müzelerindeki müze eğitimi, ziyaretçilerin tarihsel süreçleri ve kültürel mirası daha iyi anlamalarına yardımcı olarak toplumda tarih bilinci ve kültürel farkındalık artırabilmektedir. Özellikle genç nesillerin müze eğitimi süreçlerine dahil olması, onların hem kendi kültürlerini tanımlarını sağlamakta hem de diğer kültürlerle karşı saygılı ve

hoşgörölü olmalarına katkıda bulunmaktadır. Arkeoloji müzelerinde yürütölen eğitim programları, atölye çalışmaları, rehberli turlar ve interaktif sergiler gibi çeşitli etkinliklerle zenginleştirilebilmektedir.

Bu çalışmada müze eğitiminde kullanılan yöntem ve teknikler çerçevesinde Adana Müze Kompleksi'nde bulunan tematik müze salonları ve müzeye ait koleksiyon değerlendirilerek 10-12 yaş aralığında bulunan çocuklar için müzeye özgül eğitim etkinlikleri hazırlanmıştır. Bu etkinliklerin amacı, çocukların müze koleksiyonundaki eserleri daha derinlemesine anlamalarını sağlamak, kültürel miras bilincini geliştirmek, eleştirel düşünme ve yaratıcılık becerilerini desteklemek, aynı zamanda müze deneyimlerini aktif katılıma dayalı bir öğrenme sürecine dönüştürmektir.

Problem

21. Yüzyılın disiplinlerarası yaklaşımı ile müze ve müzecilik anlayışında ciddi değişiklikler yaşanmış; müzelerde eğitim bilimleri oluşturulmuş ve müzelerin ‘‘Duvarsız sınıf’’ olarak tanımlandığı mekanlar olduğu kabul edilmiştir. Müzeler artık ziyaretçilerin nesnelere dokunacağı, göreceğı, öğreneceğı birincil öğrenme alanları haline gelmiştir (Adıgözöl, 2000:131).

Müzelerin 19. ve 20. yüzyıllarda geçirdiğı değişimlerle birlikte işlevleri de şekillenmiştir. Müzelerin toplama, koruma, belgeleme, sergileme ve depolama işlevlerine 20. yüzyıl ile birlikte eğitim işlevi de eklenmiştir. Toplumsal yaşamın iyileşmesi ile insanların boş zamanlarını değerlendirme alışkanlıkları da değişmiştir. Müzelerin ziyaretçi profilleri arasında aileler en üstte yer almaya başlamıştır (Okvuran, 2017). Çağdaş müzelerde aileler için hazırlanmış gezi haritaları, müzelerin internet sitesinde yayımlanan çalışma kağıtları mevcuttur. Bu materyaller ailelerin kendi müze ziyareti deneyimlerini oluşturmalarına olanak sağlamaktadır (Onur, 2014).

Yeni yaklaşımlarla yapılan müzeler hem mimarileri hem sergilemeleri hem de teknoloji kullanımları ile dezavantajlı grupların ihtiyaçları doğrultusunda şekillenerek çeşitlenmeye başlamıştır. Bu değişimlerin, ihtiyaçları karşılaması ile her grup ziyaretçi için müze ziyaretlerinin sonu gelmeyecektir. Covid-19 salgını ile müzelerin duvarlarının dışına çıkarak varlıklarını sürdürmeleri gerektiğı sonucu ortaya çıkmıştır (Onur, 2014). Gelişen müze ve değişen ziyaretçi açısından Türkiye müzelerini incelendiğinde;

değişimlere ayak uydurmaya çalışan müzelerin özellikle özel/şahıs müzeleri olduğu dikkat çekmektedir.

Nesne temelli yaklaşım; çağdaş müzecilikte yerini müze yönetimi, sergi tasarımı, ziyaretçi araştırmaları, müze eğitimi, arşivleme ve iletişim gibi alt alanlarda etkileşime bırakmıştır. Çağdaş müzecilikte, müzelerin toplumsal işlevlerine yönelim artmıştır. Çağdaş müzecilikte izleyicinin deneyimi, geri dönütü, katılımı, önemli hale gelmiştir. Müzelerin toplum hizmetine açık hale gelmesi ile 'post-müze', 'postmodern müze' dönemine geçilmiştir Hooper-Greenhill, 2007; Onur 2012:36).

Müzelerin değişen pedagojik yaklaşımları ile oluşan yeni müze tanımlarında; müzelerin sadece sanat, tarih, arkeoloji gibi belirli olanlara ev sahipliği yapan yerler değil; bireysel ya da grup olarak okul dışı öğrenmenin gerçekleştirebileceği eğlenceli alanlar haline dönüştüğü dikkat çekmektedir. Uluslararası Müzeler Konseyi tarafından hazırlanan Müze Etik Kodları, 2001 yılında düzenlenen toplantıda kabul edilmiştir. Etik kodların uygulanmasına ise 2002 yılında geçilmiştir. Belirlenen bu etik kodlar, müzelerin ve hizmetinde bulundukları toplulukların kapsayıcı ve kaynaştırıcı olarak müzelerden şunları gerçekleştirmelerini beklemektedir. Bu beklentiler ile her kesimden insana ulaşma, her kültürden insana hizmet etme, müzelerin birer öğrenme alanlarına dönüşmesi amaçlarına ulaşılmasında bir yol belirlenmiş olmuştur. ICOM etik kodları arasında yer alan 'müzeler mevcut koleksiyonlarını toplumun ve toplumsal gelişimin hizmetine sunan kurumlardır' (Code of Ethics for Museum, 2004) açıklaması çağdaş müzelerinin temel işlevini açıklamaktadır.

Çağdaş müzecilik anlayışında önemli yer tutan bir konuda ziyaretçi araştırmalarıdır. Ziyaretçi kitlelerinin kimler olduğu, ne amaçla ziyaret ettikleri araştırma sonuçlarının başında gelirken; bu soruların sadece istatistiksel verileri artık yeterli olmamaktadır. Ziyaretçinin müze içerisinde her alanda geçirdiği vakit, mekanları kullanımı, etkinliklere katılımı, müzeyi ziyaret etme sıklığı, müze çalışanları ile olan iletişimi gibi konular dikkate alınarak değerlendirmeler yapılmaktadır. Ziyaretin sonunda bir profil yakalamak oldukça önemlidir. Ziyaretçinin aktif rol aldığı hem öğrendiği hem de fikir üretebildiği katılımcı müze deneyimleri ziyaretçi çeşitliliğini önemli yönde etkiler. Müzede katılım, yine temelinde öğrenmeyi barındıran ve bu öğrenmeyi dolaylı olarak müze nesnesi ile ya da doğrudan müze katılımı ile müze eğitimcilerinin gerçekleştirmeye aracı olduğu, katılımcının eğlendiği ve ilham aldığı bir sürece olan katkıları içerir. Müze dışı katılımlar ise ziyaretçinin (izleyicinin) atölyelere, söyleşilere, müzede düzenlenen konserlere, sergilere, rehberli turlara katılması, müze yayınlarını

takip etmesi, müzenin bilgi kaynaklarından yararlanması faaliyetlerini içerir. Kişilerin ziyarette bulunduğu müzede karşılaştığı hoş karşılama, uyum, eğlence, sosyalleşme, elde ettiği deneyim, iletişim, sorgulama, güvenilirlik gibi haklara sahip olduğunu hissetmesi katılımı doğrudan ilişkilidir. Buradaki en önemli nokta ziyaretçinin müze ile içinde bulunduğu paylaşımdır. Böylece ziyaretçi, katılımcı bir müzede yaratıcılıklarını kullanabilecekleri ve paylaşımda bulundukça etkileşim ve iletişime geçebilecekleri bir deneyim elde etmiş olurlar (Artun, 2019; Bitgood, 2010).

Müzede katılım, süreci daha iyiye taşıma amaçlı olmalıdır. Bu amacı gerçekleştirebilmek için ise gönüllü katılım sağlanması önemlidir. Sürecin iyi yönetilmesi, katılımcı kişinin öğrenme ortamının hazırlanması, yeterli kaynak sağlanması, dezavantajlı gruplar için her türlü kolaylığın sağlanmış olması süreci daha iyiye taşıyacak önemli etkenlerdir. Müzenin dezavantajlı gruplar için uygun olması (örneğin; yürüme engeli bulunan birey için asansörün bulunması ya da görme engelli birey için sesli anlatım cihazlarının bulunması), müzenin bulunduğu konumun ulaşılabilir olması gibi düzenlemeler katılım sürecini etkileyecek durumlarıdır (Güneröz, 2023). Katılımcı müzelerin amacı ziyaretçilerin etkinliklere katılmalarını sağlamak, birbirleri ve müze ile iletişime geçerek bir paylaşım, üretim ortamı oluşturmaktır. Ziyaretçinin müzede kendine yer bulması beraberinde ziyaretçi sürekliliğini ve çeşitliliğini sağlayacaktır (Widdop ve Cutts, 2012).

Türkiye'de müzelere eğitim çalışmaları bağlamda önemli görev ve sorumluluklar düşmektedir. Çağdaş müzecilik anlayışına odaklanan lisansüstü programlar, bu vizyona sahip uzmanlar yetiştirmektedir. Ancak, müzelerin bu potansiyeli gerçekleştirebilmesi için uygun personel istihdamının sağlanması, her yaş grubuna yönelik özel eğitim programlarının geliştirilmesi, görsel malzeme ve bilgisayar donanımının güncellenmesi gerekmektedir. Müzeler, eğitim amaçlı gezi ve öğretim programlarını doğal ortamlarda gerçekleştirebilmeli, gerçek ve taklit nesneleri dokunulabilir kılarak inceleme, araştırma ve kullanma olanağı yaratmalıdır. Böylece müzeler, farklı kitlelere ulaşabilen, fonksiyonel bir arabulucu rolü üstlenen ve kalıcı öğrenmenin gerçekleştiği mekanlar haline gelebilmektedir. Bu bağlamda, Adana Müze Kompleksi'nde yürütülen eğitim çalışmalarının incelenmesi, bu etkinliklerin sürdürülebilirliğinin sağlanmasına yönelik önerilerin geliştirilmesi, uygun eğitim etkinliklerinin oluşturulması ve özellikle de arkeoloji müzelerine örnek teşkil etmesi bu araştırmanın temel problemini oluşturmaktadır.

Amaç

Bu çalışmada müze eğitiminde kullanılan yöntem ve teknikler çerçevesinde Adana Müze Kompleksi'nde bulunan tematik müze salonları ve müzeye ait koleksiyon değerlendirilerek 10-12 yaş aralığında bulunan çocuklar için müzeye özgü eğitim etkinlikleri hazırlanmıştır. Bu etkinliklerin amacı, çocukların müze koleksiyonundaki eserleri daha derinlemesine anlamalarını sağlamak, kültürel miras bilincini geliştirmek, eleştirel düşünme ve yaratıcılık becerilerini desteklemek, aynı zamanda müze deneyimlerini aktif katılıma dayalı bir öğrenme sürecine dönüştürmektir. Bu bağlamda Adana Müzesi Kompleksi'nde 2024-2025 yılları arasında gerçekleştirilen eğitim etkinlikleri incelenmiştir. Bu genel amaç bağlamında aşağıdaki sorulara yanıt aranacaktır.

1. Adana Müze Kompleksi'nin vizyon ve misyonu temel alınarak, müze koleksiyonundan hareketle hazırlanan ve uygulanan müze eğitimi etkinliklerinin içeriği nedir?
2. Adana Müze Kompleksi'nde gerçekleştirilen eğitim etkinliklerinin hedef kitlesi nedir?
3. Adana Müze Kompleksi'nde gerçekleştirilen eğitim etkinliklerinde kullanılan yöntem, teknik ve materyaller nelerdir?
4. Adana Müze Kompleksi'nde eğitim çalışmalarının sürdürülebilirliğini olumlu ve olumsuz yönde etkileyen faktörler (finansal kaynaklar, personel, iş birlikleri vb.) nelerdir?

Önem

Bu araştırmanın sonuçları itibarıyla, çağdaş müzenin, dolayısıyla müze eğitimin amaçlarına ışık tutacak şekilde yönlendirici olması, yaşam boyu eğitim yoluyla toplumu aydınlatma, bilgilendirme ve bilimin yaygınlaşmasını sağlamak bağlamında ele aldığı içerik ve örnek bakımından Adana Müze Kompleksi'nin tarihi ve müze eğitim uygulamalarının ayrıntılarının sunulması alanda araştırma yapanlar için önemli bir bilimsel kaynak niteliği taşımaktadır.

Çalışma, müzelerin güncel işlevlerine odaklanarak, ziyaretçi merkezli ve toplum odaklı bir müze eğitimi anlayışını desteklemektedir. Bu yaklaşım, öğrenmeyi sadece bilgi aktarımı olarak değil, aktif katılım ve deneyim yoluyla anlam oluşturma süreci olarak

görmektedir. Eğitim çalışmalarının sürdürülebilirliği konusuna odaklanarak, müzelerin uzun vadeli eğitim misyonlarını yerine getirmesine katkı sağlamayı amaçlamaktadır. Adana Müze Kompleksi örneği üzerinden, diğer müzeler ve özellikle de arkeoloji müzeleri için örnek teşkil edebilecek uygulama modelleri sunmayı hedeflemektedir. Türkiye'deki müze eğitimi alanına katkıda bulunarak, bu konudaki bilgi birikimini artırmayı hedeflemektedir.

Sınırlılıklar

Çalışma, Adana Müze Kompleksi'nde müze koleksiyonunda yer alan nesnelerden hareketle farklı yaş grupları için geliştirilmiş ve Şubat 2024 – 2025 yılları arasında müzede uygulanmış etkinlik örnekleri ile sınırlıdır. Araştırmacı 21 Şubat 2024- 10 Şubat 2025 tarihleri arasında Adana Müze Kompleksi'nde müze uzmanı olarak görev yapmıştır. Dolayısıyla çalışmada sunulan ve Adana Müzesi'ne ilişkin veriler araştırmacının müzede görev yaptığı süre kapsamında elde edilmiştir.

Tanımlar

Müze: "Müze, toplumun hizmetinde olan, maddi ve manevi mirası araştıran, toplayan, koruyan, yorumlayan ve sergileyen, kâr amacı gütmeyen, kalıcı bir kurumdur. Kamuya açık, erişilebilir ve kapsayıcı olan müzeler, çeşitliliği ve sürdürülebilirliği teşvik eder. Etik, profesyonel bir şekilde ve toplulukların katılımıyla faaliyet gösterir ve iletişim kurar, eğitim, eğlence, düşünme ve bilgi paylaşımı için çeşitli deneyimler sunarlar." (ICOM, 2022).

Müze Eğitimi: Müzelerin sahip olduğu koleksiyonlar, sergiler ve kültürel değerler aracılığıyla bireylerin öğrenme süreçlerini destekleyen planlı ya da okul dışı eğitim etkinliklerinin bütünüdür (Onur, 2014).

Arkeoloji Müzesi: Arkeoloji müzesi, tarih öncesi ve tarihi dönemlere ait kültür varlıklarını saptayan, sergileyen, sürekliliği olan bir kültür, bilim ve eğitim kurumudur.

BÖLÜM 2

MÜZE EĞİTİMİ

Müze, toplumun hizmetinde olan, maddi ve manevi mirası araştıran, toplayan, koruyan, yorumlayan ve sergileyen, kâr amacı gütmeyen, kalıcı bir kurumdur. Halka açık, erişilebilir ve kapsayıcı olan müzeler, çeşitliliği ve sürdürülebilirliği teşvik eder. Etik ve profesyonel bir şekilde, toplulukların katılımıyla faaliyet gösterir ve iletişim kurar; eğitim, eğlence, düşünme ve bilgi paylaşımı için çeşitli deneyimler sunarlar (ICOM, 2022).

19. yy'da Avrupa ve Amerika'da eğitim sistemlerinin ezberci yaklaşımdan uzaklaşarak, öğrenci merkezli bir sisteme evrilmesi, müze-okul iş birliğinin temelini atmıştır. Bu dönüşümle birlikte, öğrencilerin birincil kaynaklara ulaşmak amacıyla kütüphane ve laboratuvarların yanı sıra müzelere de yönelmesi teşvik edilmiştir (Atagök, 1999). Örneğin, İngiltere'de 1870 tarihli İlköğretim Yasası, eğitim programları ve yöntemleri üzerine kapsamlı tartışmaları başlatmıştır. Bu süreçte, eğitim otoritelerinin müzelerin okullardaki eğitim faaliyetlerine destek sağlayabileceğine dair görüşleri, müzelere olan ilgiyi artırmıştır. Dönemin eğitim programları ve ilkelerine ilişkin yayınlarda, nesne temelli öğrenme stratejisi ön plana çıkmıştır. Bu strateji, müze ziyaretlerinde bireylerin nesneler ve bunların bağlamları hakkında bilgi edinmesini, böylece nesnelerden doğrudan öğrenme deneyimi kazanmasını amaçlamıştır.

20. yüzyılın ilk yarısında Birinci Dünya Savaşı döneminde, örgün eğitimin aksadığı zamanlarda müzeler, sergiler yoluyla halka, çocuk bakımı, temizlik, sağlık ve beslenme gibi önemli konuları iletmede ve okulların öğretime devam edemedikleri yerlerde çocuklara eğitim vermede önemli rol oynamışlardır (HooperGreenhill, 1999b). Bu dönemde müzeler, okullara hizmet veren eğitim sınıfları kurmaya başlamıştır. İngiltere'de 1901-1914 yılları arasında Leeds Müzesi'nde okullar için birim oluşturulmuştur (Carter, 1980). İskandinavya'daki Northern Müzesi 1938'de özel eğitim bölümü kuran ilk müze olup, öğrencilerle düzenli dersler yapılmış, daha sonra birçok müzede benzer çalışmalar başlamıştır. Müzelerde oluşturulan özel eğitim atölyelerinde, dokunulabilir kopyalar aracılığıyla öğrencilere nesne temelli dersler sunulmuştur.

Müzelerin eğitim misyonu, tarihi kökenleri oldukça eski olmasına rağmen, bu işlevin kapsamlı bir uzmanlık alanı olarak İkinci Dünya Savaşı sonrasında kabul görülmeye başlanmıştır. Savaşın yol açtığı yıkım ve toplumsal bunalım, tarihi, kültürel ve sanatsal mirasın korunmasının ve sergilenmesinin kamu yararı için önemli olduğunu ortaya koymuştur. Bu dönemde, müzede eğitimin özellikle erken yaşlardan itibaren bir bilinçlenme aracı olarak ele alınması gerektiği anlaşılmıştır.

20. yüzyılın ikinci yarısında, müze eğitiminde bilimsel yaklaşımın yükselişi, Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Kurumu (UNESCO) ve ICOM (Uluslararası Müzeler Konseyi) gibi uluslararası organizasyonların kurulmasıyla yakından ilişkilidir. Bu kurumların yürüttüğü çalışmalar ve yayınladıkları dokümanlar, müzecilik ve müze eğitimi alanlarında bilgi ve fikir alışverişini teşvik ederek uluslararası standartların oluşmasına zemin hazırlamıştır (Akmehmet, 2005:17).

1970'ler, müze eğitiminde önemli bir paradigma değişiminin başlangıcına işaret eder. Bu dönemde, yeni yaklaşımların uygulamaya konmasıyla eleştirel pedagoji ön plana çıkmış ve müze eğitiminin kapsamı genişlemiştir. Geleneksel rehberli turlar ve bilgilendirici sergilemelerin ötesine geçilerek, ziyaretçilerin sergileri bireysel deneyimler yoluyla keşfetmelerine ve farklı öğrenimler edinmelerine olanak tanıyan çeşitli etkinlikler geliştirilmiştir. Eleştirel kuramın etkisiyle ortaya çıkan yeni müzecilik hareketi, müzelerin sadece koleksiyonlarını sergileyen kurumlar olmaktan çıkarak, toplumsal işlevlerini önceliklendiren bir bakış açısını benimsemesini sağlamıştır. Bu değişimle birlikte, müzelerin eğitim rolü, salt bilgi aktarımından ziyade, koleksiyonların izleyiciyle etkileşimli bir biçimde buluşmasını sağlayan bir sürece dönüşerek daha fazla önem kazanmıştır (Akmehmet ve Ödekan, 2006: 54).

1984 yılında Amerikan Müzeler Birliği'nin yayımladığı "Yeni Bir Yüzyıl İçin Müzeler" raporu, eğitimi müzelerin temel işlevi olarak belirlemiştir. Bu gelişmeyle birlikte, öğretim programlarındaki yenilikler, müzelerin okulların eğitim faaliyetlerine sağlayacağı katkıları gündeme getirerek okulların müzelere olan ilgisini artırmıştır. Örneğin, İngiltere'deki Eğitim Reformu, araştırmayı vurgulayan yeni bir öğretim programı oluşturarak okulların müzelerle daha fazla iş birliği yapmasını teşvik etmiştir. Bu gelişmeler, müze eğitimini kendi başına bir uzmanlık ve eğitim gerektiren bir alan haline getirmiştir. Sonuç olarak, müze eğitimcileri, okul müfredatlarıyla uyumlu programlar ve sergiler tasarlamak amacıyla yerel eğitim yetkilileriyle yakın iş birliği içinde çalışmaya başlamıştır (Hein, 1998: 9).

Müzelerin Türkiye’de eğitim ve öğretimde sunduğu olanaklar, 1990'lara kadar hükümet programları, seminerler ve toplantılarda sıkça tartışılmış, ancak bu alandaki kararlar ve öneriler somut uygulamalara dönüşmemiştir. 1990'lardan itibaren ise müzeler ve okullar arasındaki iş birliği giderek güçlenmiş, her iki kurum da birbirlerinin kaynaklarından yararlanmanın yeni yollarını aramıştır. Bu dönemde okullara yönelik müze programları önemli bir artış göstermiştir. Bu süreçte, müze eğitim uzmanlarının sadece sergileme bilgisine sahip olmalarının yeterli olmadığı, aynı zamanda öğretim deneyimi, güçlü iletişim becerileri ve nesnelerle etkili bir şekilde çalışma yetkinliğine sahip olmaları gerektiği anlaşılmıştır (Akmehmet ve Ödekan, 2006: 54-55).

Türkiye’de müze eğitimi alanındaki akademik çalışmalar bir temelin oluşması, 1989'da Yıldız Teknik Üniversitesi'nde Müzecilik Ana Bilim Dalı'nın ve 1997'de Ankara Üniversitesi'nde Müze Eğitimi Yüksek Lisans Programı'nın kurulmasıyla başlamıştır. Bu gelişmeler, müze eğitimi üzerine bilimsel araştırmaların ve projelerin artmasına olanak tanımıştır.

Müze eğitim politikası, müzelerin topluma kültürel, sanatsal ve tarihsel mirasın aktarılmasını, anlamlandırılmasını ve bireysel gelişime katkıda bulunmasını destekleyen strateji ve uygulamalar bütünüdür. Bu politika, müzeleri sadece sergileme mekanları olmaktan çıkarıp, aktif öğrenme merkezlerine dönüştürmeyi amaçlar. Bu bağlamda, eğitim, müzenin ayrılmaz bir bileşeni olarak kabul edilir. Müze eğitim politikası, temel amaç ve ilkeleri belirledikten sonra, bu ilkelere uygun eğitim ve eylem stratejilerinin geliştirilmesini gerektirir (Onur, 2003). Müze eğitimi, bebeklikten yetişkinliğe kadar her yaştan bireyin gerek bireysel gerekse grup halinde katılımıyla müze koleksiyonlarından, somut nesnelerden ve soyut kültürel değerlerden anlamlı deneyimler elde etmesini amaçlayan bütüncül bir yaklaşımdır. Bu dinamik süreç, sergiler ve atölye çalışmaları gibi çeşitli etkinlikleri kapsamaktadır. Ziyaretçi odaklı bir anlayışla, yaşam boyu öğrenmeye katkıda bulunmayı hedefler. Müzede gerçekleşen eğitimin temel paydaşları müze çalışanları, müze eğitimcileri, öğrenciler, öğretmenler ve ailelerdir. Müze eğitimi, bu tarafların aktif olarak etkileşimde bulunduğu bir müze deneyimini içermektedir (Karadeniz ve Çıldır, 2014).

Bu bağlamda, ziyaretçi odaklı müzecilik anlayışının geliştirilmesi, müze eğitimi yaklaşımları doğrultusunda belirlenen sürdürülebilir stratejilerin ulusal müzecilik için önemini vurgulamaktadır. Türkiye'de müzeler, 1990'lardan itibaren çocuk, genç ve yetişkinlere ulaşmayı birincil öncelik olarak benimsemiştir. Müzelerin temel stratejik hedefleri arasında ziyaretçi sayısını ve gelirleri artırmak, özgün eser koleksiyonunu

zenginleştirmek ve uluslararası iş birliklerini geliştirmek yer almaktadır (Karadeniz ve Okvuran, 2018:108).

Müze eğitimi politikasının temel hedeflerinden biri eşit erişim sağlamaktır. Bu doğrultuda, müzeye erişim imkânı sınırlı olan okul grupları ve diğer potansiyel ziyaretçilere ulaşarak toplumun tüm kesimlerine eğitim sunmayı hedefleyen stratejiler geliştirilmektedir. Bu stratejilere örnek olarak, "Gezici Müze Etkinliği" kapsamında 2017-2018 eğitim yılı boyunca 42 köy okulunda yürütülen eğitim faaliyetleri verilebilir. Bunun yanı sıra, Türkiye'deki Rahmi M. Koç Müzesi, ABD'deki Boston Güzel Sanatlar Müzesi, Hollanda'daki Van Gogh Müzesi ve Avustralya'daki Victoria Müzeleri gibi kurumlar, mobil müze, öğrenme kutuları ve materyaller ve toplumsal yardım programları gibi çeşitli uygulamalarla bu hedefe katkıda bulunmaktadır. Ayrıca, müze eğitiminin sadece müze binalarıyla sınırlı kalmayıp, müze ortamı haline dönüştürülen sınıflarda veya okulların diğer bölümlerinde de gerçekleştirilebileceği vurgulanmaktadır (İlhan, Artar, Okvuran ve Karadeniz, 2011).

Müze Eğitiminde Kültürel Mirasın Sürdürülebilirliği

Müzeler bağlamında sürdürülebilirlik kavramı, hem kurumların kendi varlıklarını geleceğe taşıması hem de sosyal, ekonomik ve çevresel sürdürülebilirliğe katkıda bulunmaları açısından ele alınmaktadır. Bu doğrultuda, müzelerde sürdürülebilirlik; faaliyetlerin sürekliliğini sağlama, kurumsal ölçekte sürdürülebilir politikalar geliştirme ve uygulama ya da toplumsal farkındalığı artırma gibi farklı boyutları içermektedir. Ayrıca, müzelerin geleceğe yönelik uygulanabilir planlar hazırlaması, müzecilik alanındaki yeniliklere katkı sunması ve ziyaretçileriyle karşılıklı faydaya dayalı ilişkiler geliştirmesi de kurumsal sürdürülebilirliğin önemli unsurları arasında değerlendirilmektedir (Badem ve Halaç, 2021).

Müze eğitimi açısından sürdürülebilirlik, hem toplumsal ve çevresel etkilerin azaltılmasını hem de kültürel mirasın gelecek nesillere aktarılmasını amaçlamaktadır. Bu bağlamda düzenlenen kültürel etkinlikler, atölyeler, çalıştaylar ve eğitim programları; toplulukların müzelerdeki deneyimleri gündelik yaşamlarına taşımalarına, yenilikçi ve yaratıcı uygulamalara açık fırsatlar bulmalarına olanak tanır. Nitekim 2009 yılında Müzeler Derneği tarafından yayımlanan on bir maddelik sürdürülebilirlik kontrol listesi, müzelerin doğal ve kültürel çevreye duyarlılığını, ziyaretçilerle ilişkilerini, aktarım

işlevlerini, doğal kaynak kullanımını, sürdürülebilir kalkınmaya katkı sağlama potansiyellerini, yerel, ulusal ve uluslararası düzeyde sosyal, kültürel ve ekonomik canlılığa destek olma rollerini, personel yetiştirme süreçlerini, değişen politik, sosyal, çevresel ve ekonomik koşullara uyumlarını ve kurumlar arası iş birliğini vurgulamaktadır (Museums Association, 2009). Bu doğrultuda Müzeler Birliği, sürdürülebilir gelişim hedefleyen müzelere yönelik birtakım ilkeler ortaya koymuştur. Müzeler Birliği, “Sürdürülebilir gelişim hedefleyen müzeler için şu ilkeleri ortaya koymuştur.”

- “Mükemmelliği hedefleyin; farklı izleyici kitleleriyle uzun vadeli ilişkiler kurmaya odaklanın.”
- “Gelecek nesillere daha zengin bir koleksiyon, bilgi ve bilim mirası bırakın.”
- “Koleksiyonları etkin biçimde yönetin; böylece onlar gelecek kuşaklar için değerli birer varlık olmaya devam edecektir.”
- “Enerjiyi ve diğer doğal kaynakları en verimli biçimde kullanın, israfı en aza indirin.”
- “Sürdürülebilir kalkınmayı örnekleme ve teşvik etme potansiyelini göz önünde bulundurun.”
- “Yerel ve küresel ölçekte sosyal, kültürel ve ekonomik canlılığa sorumlu bir biçimde katkı sağlayın.”
- “Personeli geliştirin; tatmin edici ve ödüllendirici bir çalışma ortamı sunun, onların deneyimlerinden öğrenin.”
- “Değişen politik, sosyal, çevresel ve ekonomik koşullara yanıt verin; toplumun müzelerden beklentilerini yansıtan açık ve uzun vadeli bir vizyon oluşturun.”
- “Uzun vadeli planlar yapın; tüm faaliyet ve politikalarda sürdürülebilir kalkınmanın bütün boyutlarını dikkate alarak mevcut kaynaklarla hareket edin.”
- “Diğer müzeler ve ilgili kuruluşlarla iş birliği içinde olun.”

Müzelerin gelişimi, ziyaretçilerin yaşadıkları coğrafyadaki kültürel öğelerin olumlu bir yansımasıyla şekillenmektedir. Bu nedenle, günümüzde ziyaretçiler müzelerin düzenleme ve yönetim süreçlerinde aktif birer katılımcı haline gelmiştir (Karadeniz, Okvuran, Artar ve İlhan, 2015: 206). Müzeler; yaratıcılığı ve yeniliği destekleyen, farklılaştırıcı kurumlar olarak değerlendirilmektedir. Kültürel mirası korurken çevreyle

uyumlu, yenilikçi ve uygulanabilir istihdam sistemleri geliřtirmeleri, müzelerin hem yaratıcı hem de yenilikçi kimliklerinin bir göstergesidir (Karadeniz, 2023).

Kültürel mirasın sürdürülebilirliğini sağlama sürecinde müzelerin öncelik verdiđi çeřitli alanlar bulunmaktadır. Bu öncelikler; güçlü bir altyapıya sahip olma, koleksiyonların korunması, eğitim faaliyetlerinin geliştirilmesi ve çalışan personelin kültürel duyarlılıđa sahip olması gibi unsurları içermektedir. Lambert ve arkadaşları (2014) ise yaptıkları çalışmada, müzelerin sürdürülebilirlik modelini dört temel boyut çerçevesinde ele almıştır.

- “Müzelerin kültürel boyutunun sürdürülebilirliđi, politika yapıcılarının ulusal ve yerel kimliklerin korunması açısından hangi unsurların korunmaya değeri olduğuna ilişkin kararlarını da kapsamaktadır.
- Sosyal boyut, yerel toplulukların genel refahını ve bölgeye yönelik aidiyet duygusunu kapsamaktadır.
- Çevresel boyut, müzelerin kentsel planlama içindeki rolünü içermektedir.
- Ekonomik boyut, özellikle kırsal bölgelerde yer alan müzelerin yerel ekonomiye sağladığı olumlu katkıları kapsamaktadır. (Lambert vd., 2014: 570-571).

Millî Eğitim Bakanlığı ile Kültür ve Turizm Bakanlığı arasında imzalanan iş birliđi protokolü çerçevesinde, öğretmenlerin müzeleri eğitim ortamı olarak kullanmalarını desteklemek amacıyla Öğretmen Yetiřtirme ve Geliřtirme Genel Müdürlüğü tarafından ‘Müze Eğitimi Sertifika Programı’ başlatılmıştır. Bu program, çocukların sınıf içi öğrenmelerini daha sahici ortamlara taşıyarak farkındalık, bilinç ve beceri kazanımlarını bütünleřtirmeyi hedeflemektedir. Bunun yanı sıra, Millî Eğitim Bakanlığı ile Kültür ve Turizm Bakanlığı iş birliđi kapsamında üç ayrı protokol daha imzalanmış ve yürürlüğe girmiştir: Mesleki ve Teknik Eğitimi Geliřtirme İş Birliđi Protokolü, Geleneksel Türk Sanatlarını Gelecek Nesillere Aktarma ve Yařatma İş Birliđi Protokolü ile Ortaöğretimde Müze Eğitimi İş Birliđi Protokolü.

BÖLÜM 3

YÖNTEM

Bu çalışma betimsel tarama modelinin kullanıldığı bir durum çalışmasıdır. Araştırmada, Adana Müzesi'nde yürütülen müze eğitimi çalışmaları herhangi bir müdahale ya da deneysel süreç olmaksızın, mevcut haliyle belgelendirilmiş ve betimlenmiştir. Tarama modeli, bir olgunun mevcut durumunu ortaya koymaya yönelik olduğu için, bu çalışmada da Adana Müzesi'nin eğitim faaliyetleri ayrıntılı biçimde incelenmiştir. Bu bağlamda araştırma aynı zamanda bir durum çalışması özelliği taşımaktadır. Durum çalışması, belirli bir olguyu derinlemesine ele alarak çok yönlü bir betimleme yapmayı amaçlar. Bu çalışmada da tek bir kurum (Adana Müzesi) odak alınarak müze eğitimi uygulamaları doküman incelemesi ve gözlemler yoluyla değerlendirilmiştir.

Çalışmada arkeoloji müzelerinde uygulanan eğitim örnekleri temel alınarak Adana Müzesi koleksiyonu ile 10-12 yaş aralığında bulunan çocuklara yönelik eğitim etkinliklerinin oluşturması hedeflenmiştir.

Araştırma Modeli

Bu çalışma betimsel tarama modelinin kullanıldığı bir durum çalışmasıdır. Araştırmada, Adana Müzesi'nde yürütülen müze eğitimi çalışmaları herhangi bir müdahale ya da deneysel süreç olmaksızın, mevcut haliyle belgelendirilmiş ve betimlenmiştir. Tarama modeli, bir olgunun mevcut durumunu ortaya koymaya yönelik olduğu için, bu çalışmada da Adana Müzesi'nin eğitim faaliyetleri ayrıntılı biçimde incelenmiştir. Bu bağlamda araştırma aynı zamanda bir durum çalışması özelliği taşımaktadır. Durum çalışması, belirli bir olguyu derinlemesine ele alarak çok yönlü bir betimleme yapmayı amaçlar. Bu çalışmada da tek bir kurum (Adana Müzesi) odak alınarak müze eğitimi uygulamaları doküman incelemesi ve gözlemler yoluyla değerlendirilmiştir (Connelly, 2016; Marshall ve Rossman, 2014; Şimşek ve Yıldırım, 2011).

Araştırmacı 21 Şubat 2024- 10 Şubat 2025 tarihleri arasında Adana Müzesinde müze uzmanı olarak görev yapmıştır. Bu bağlamda araştırma kapsamında, Adana Müzesi koleksiyonundan hareketle müze eğitimi etkinlikleri tasarlanmıştır. Etkinlikler, müze koleksiyonunun belirli bir bölümüne ve koleksiyonda öne çıkan nesnelere odaklanarak hazırlanmıştır. Etkinlikler, müzenin koleksiyonunda yer alan eserlerin temalarına uygun olarak, interaktif öğeler ve eğitsel materyallerle desteklenecektir. Etkinliklerin geliştirilmesinde, müze eğitim alanında yapılmış önceki araştırmalar ve uygulamalar göz önünde bulundurulmuş, etkinliklerin katılımcıların ilgisini çekecek ve öğrenme süreçlerini destekleyecek biçimde tasarlanmıştır.

Araştırmacı 21 Şubat 2024- 10 Şubat 2025 tarihleri arasında Adana Müzesinde müze uzmanı olarak görev yapmıştır. Bu bağlamda araştırma kapsamında, Adana Müzesi koleksiyonundan hareketle müze eğitimi etkinlikleri tasarlanmıştır. Etkinlikler, müze koleksiyonunun belirli bir bölümüne ve koleksiyonda öne çıkan nesnelere odaklanarak hazırlanmıştır. Etkinlikler, müzenin koleksiyonunda yer alan eserlerin temalarına uygun olarak, interaktif öğeler ve eğitsel materyallerle desteklenecektir. Etkinliklerin geliştirilmesinde, müze eğitim alanında yapılmış önceki araştırmalar ve uygulamalar göz önünde bulundurulmuş, etkinliklerin katılımcıların ilgisini çekecek ve öğrenme süreçlerini destekleyecek biçimde tasarlanmıştır.

Çalışma Belgesi

Araştırmanın çalışma belgesini Adana Müzesi koleksiyonu oluşturmaktadır. Araştırmada, Adana Müzesi koleksiyonunda yer alan ve öne çıkan nesnelerin bilgilerinden hareketle hazırlanan eğitim etkinliklerine ilişkin örnekler sunulmuştur. Çalışma, beş tematik sergileme alanı olan müze kompleksine sahip Adana Müzesi'nin eğitim etkinliklerine ilişkin içeriklerin yanı sıra farklı yaş gruplarıyla gerçekleştirilen uygulamalara ilişkin örnekler sunmaktadır.

Verilerin Toplanması ve Değerlendirilmesi

Çalışmasında verilerin toplanmasında, incelenmesinde, araştırma ya da analiz amacıyla yazılı, görsel veya dijital belgelerin sistematik bir şekilde incelenmesi ve değerlendirilme yöntemi olan doküman incelemesi kullanılmıştır. Araştırmada kullanılan

veriler arařtırmacı tarafından kütüphanelerden, süreli yayınlardan, müzecilik, müze eğitimi, sanat eğitimi ve tarih öğretimi gibi anahtar sözcükleriyle ilgili kaynaklarla, Adana Müzesi tarafından yayımlanmış yıllıklar, raporlar ve müze eğitimi hakkındaki bilgilerden elde edilmiştir.

Verilerin Analizi

Müzeyle ilişkin dokümanlardan hareketle toplanan verileri oluşturan aşağıdaki veri seti ayrıntılı olarak incelenerek, her birinin içeriğı, hangi amaçla hazırlandığını ve hedef kitleyi nasıl ele aldığı belirlenmiştir.

- Adana Müzesi programları,
- Eğitim materyalleri,
- Ziyaretçi geri bildirimleri,
- Müze broşürleri veya el kitapları,
- Eğitim etkinlikleri örnekleri

Doküman analizinde temalar, belirli bir ana fikri temsil eden genel kavramlar olarak oluşturulmuştur. Müze için hazırlanan her bir etkinlik detaylı bir şekilde tanımlanmıştır. Etkinliklerin amacı, hedef kitlesi, kullanılan materyaller ve genel etkinlik içeriğı hakkında bilgi verilmiştir.

BÖLÜM 4

BULGULAR VE YORUMLAR

Adana Müze Kompleksinin Tarihçesi

Adana Arkeoloji Müzesi'nin kuruluşu, Türkiye Cumhuriyeti'nin ilanını takiben 1924 yılında gerçekleşmiş olup, bu yönüyle Cumhuriyet tarihinin ilk yüzyılında önemli bir yer tutar ve ülkenin en eski müzeleri arasında yer alır. Müzenin temelleri, çevre bölgelerden toplanan sütun başlıkları ve lahitlerin Polis Dairesi'nde bir araya getirilmesiyle atılmıştır. Müzenin ilk müdürü olarak atanan Halil Kâmil Bey'in çabaları sayesinde, koleksiyon genişletilmiş ve 1928 yılında, günümüzde bulunmayan Cafer Paşa Camii Medresesi'nde ziyarete açılmıştır. İlk olarak Kuruköprü'deki Rum Kilisesi'ne taşınan müze, 1937 yılında o dönemin Müze Müdürü Ali Rıza Yalın'ın girişimiyle Çukurova etnografyasına odaklanan yeni bir bölüm eklenerek aynı zamanda bir Etnografya Müzesi'ne dönüştürülmüştür. 1960 yılında bu bina kamulaştırılmış, ardından 1966'da Kültür Parkı'nda yeni bir müze binasının inşasına başlanmıştır. Müze, günümüzde hizmet verdiği binaya ise 1972 yılında taşınmıştır. Müzenin gelişimine önemli katkılarda bulunan müdürler arasında Alyanakzade Halil Kâmil Bey ve Ali Rıza Yalman öne çıkmaktadır (Kılınç, 2012).

Milli Mensucat Fabrikası Adana'nın ilk sanayi tesislerinden biridir. 1906'da Aristidi Kozma tarafından "Simyanoğlu Fabrikası" adıyla kurulmuştur. 1924'te "Milli Fabrika" adını alan tesis, 1927'de Atatürk'ün Adana'daki sahipsiz fabrikaların yeniden faaliyete geçirilmesi yönündeki talimatıyla Mustafa Özgür, Nuri Has ve Seyit Tekin tarafından hazineden satın alınmıştır. Fabrikada üretilen "Aslan" marka vater ve ekstra iplikler, ülke genelinde büyük bir pazar başarısı elde etmiştir. 1944'te Hacı Ömer Sabancı da fabrikanın ortakları arasına katılmıştır. 1978'de biriken borçlar nedeniyle tekrar hazineye devredilen ve üretimi durdurulan fabrika, 1983'te "Milsan Mensucat" adıyla yeniden üretime başlamıştır. Milli Mensucat Fabrikasının 2013'te bir müze kompleksi olarak kullanılmak üzere restore edilmesine karar verilmiştir. 2017'de restorasyonun ilk etabı tamamlandığında Adana Arkeoloji Müzesi, bu yeni müze kompleksine taşınmıştır.

Müze, yeni binasında 18 Mayıs 2017 tarihinde çağdaş müzecilik anlayışına uygun tasarlanmış ve ziyarete açılmıştır. Restorasyonun ikinci etabı, 2018'de tamamlanmış ve Mozaik Teşhir Salonu ziyarete açılmıştır (Çağlayan, 2019)

Adana Müze Kompleksi, Türkiye'nin en büyük ve en kapsamlı müze projelerinden biri olarak, Adana'nın kültürel ve tarihî mirasını modern bir yaklaşımla sunmaktadır. Eski Milli Mensucat Fabrikası'nın restore edilmesiyle oluşturulan bu kompleks, 68.530 metrekarelik bir alana yayılmıştır ve 36.790 metrekarelik sergi alanına sahiptir. Toplam 68.530 m²'lik bir alana kurulan Müze Kompleksi, Arkeoloji, Mozaik, Kent-Etnografya, Sanayi, Milli Mensucat ve Tarım Müzeleri gibi çeşitli müze birimlerini bünyesinde barındırmaktadır. Bu ana birimlere ek olarak, kompleks içerisinde ziyaretçilerin ihtiyaçlarına yönelik çok yönlü olanaklar sunulmaktadır. Bunlar arasında sosyal tesisler, çocuk etkinlik alanları, kafeteryalar, bilet ve hediyelik eşya satış ofisleri, danışma ve idari birimler yer almaktadır. Kültürel ve sosyal etkinlikler için ise sinevizyon ve konferans salonları, geçici sergi alanları, açık hava sineması, kütüphane ve çeşitli oyun alanları gibi tesisler de mevcuttur. Ayrıca, peyzaj düzenlemeleri, dinlenme alanları ve teknik birimler de kompleksin bütünleyici unsurlarıdır.

Adana Arkeoloji Müzesi

Türkiye'nin en köklü ve kapsamlı müzelerinden biri olan Adana Müze Kompleksi'ndeki Arkeoloji Müzesi'nin koleksiyonu, çoğunlukla Tarsus-Gözlükule, Mersin-Yumuktepe, Karatepe Antik Kenti, Soğuksutepe, Mallos ve Soloi-Pompeiopolis gibi önemli arkeolojik kazı alanlarından ve Adana çevresinden toplanan eserlerden oluşmaktadır.

Bu eserler, Paleolitik, Prehistorik, Hitit, Asur, Fenike, Frig, Helenistik, Roma ve Bizans gibi çeşitli dönemlere ait buluntuları içermektedir. Koleksiyonda taş eserler (heykeller, kitabeler, lahitler, steller ve mimari parçalar), pişmiş topraktan yapılmış çeşitli kaplar, silindir ve damga mühürleri, madeni paralar ve diğer arkeolojik objeler yer almaktadır. Ayrıca, müzede Selçuklu ve Osmanlı dönemlerine ait İslami eserlerin yanı sıra, giyim, halk sanatları, el işleri, yörük çadırları ve yörüklerin kullandığı eşyalardan oluşan zengin bir etnografya bölümü de bulunmaktadır.



Görsel 1. Adana Müze Kompleksi Planı



Görsel 2. Adana Müze Kompleksi Planı

Kaynak. <https://kvmgm.ktb.gov.tr/Eklenti/90808,adana-arkeoloji-muzesipdf.pdf?0>

Adana Arkeoloji Müzesi, Paleolitik dönemden günümüze kadar insanlık tarihini kronolojik olarak anlatan sekiz salondan oluşmaktadır. Bu salonlarda, bilginin metinler, görseller, dioramalar ve canlandırmalar eşliğinde sunulmasıyla ziyaretçilere kapsamlı bir serüven deneyimi yaşatılmaktadır. Sergi kronolojisi, dünyanın oluşumu ve Afrika'dan göçlerle başlamakta; Paleolitik, Neolitik, Kalkolitik, Tunç ve Demir Çağları'ndan sonra sırasıyla Klasik, Helenistik, Roma, Bizans dönemleri ile Ramazanoğlu Beyliği ve

Osmanlı Dönemi'ni kapsamaktadır. Müzede sergilenen en dikkat çekici eserler arasında Hitit Fırtına Tanrısı Tarhunda'ya ait taş heykel, Anadolu hiyeroglif yazıtlı stel, Babil steli, Roma dönemine ait mermer Antropoid Lahit, Akhilleus Lahti ve Karataş ilçesinden çıkarılan bronz erkek heykeli bulunmaktadır (Adana Müzesi, 2025).

Müze Kompleksi bünyesinde yer alan Adana Arkeoloji Müzesi, 18 Mayıs 2017 tarihinde ziyaretçilere açılmıştır. Bu bölümde, Arkeoloji Müzesi'nin yanı sıra, Mozaik Müzesi, çocuk etkinlik alanı, kafeterya, bilet satış ve danışma birimleri, hediyelik eşya mağazaları, idari ofisler, sinevizyon alanı, peyzaj düzenlemeleri, dinlenme alanları, teknik birimler ve tuvaletler bulunmaktadır.

Adana Arkeoloji Müzesi'nin kapalı sergileme alanı toplamda 9.111 m²'dir ve bu alanda 31 adet mozaik ile 1.891 eser sergilenmektedir. Kompleksin yaklaşık 38.940 m²'lik kapalı alanında yer alacak olan Kent-Etnografya Müzesi, Sanayi Müzesi, Milli Mensucat Müzesi ve Tarım Müzesi'ne ek olarak; konferans salonu, geçici sergi alanları, açık hava sineması, kütüphane, kafeterya ve oyun alanları gibi birimlere yönelik çalışmalar devam etmektedir.

Adana Arkeoloji Müzesi envanterine kayıtlı toplam 19.467 adet eserden, 11.284 adedinin MUES'e veri girişi yapılmış olup, bunlardan 10.581 adedi geçici kayıt, 703 adedi ise onaylı kayıttır.

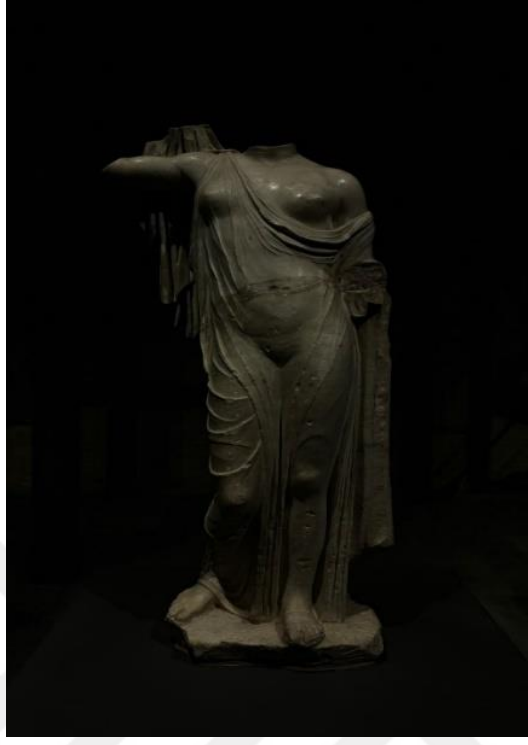
Tablo 1

Eserin Müzede Bulunduğu Yer ve Toplam Eser

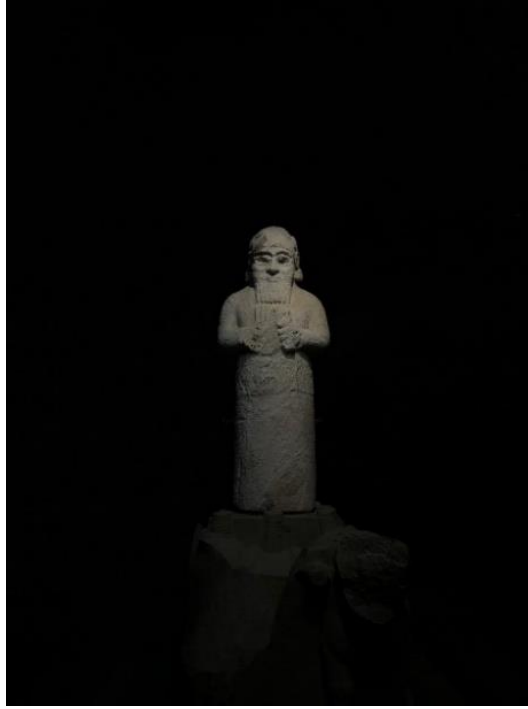
A Blok Teşhir	1.255
B Blok 1. Teşhir Salonu	51
B Blok Mozaik Alanı	56
B Blok Depo	397
B Blok Mozaik Teşhir Çıkışı	17
K1 Blok Tarım ve Köy Yaşamı Müzesi Teşhir Salonu	44
K2 Blok Arkeoloji Deposu	16.646
K2 Blok Kazılar Deposu (Taş Eser Bölümü)	372
L Blok Bodrum Taş Eser Deposu	147
L Blok Bodrum Koridor Alanı	7
Millet Kütüphanesi Geçici Sergisi	1
G1 Blok Yanı Açık Alan	9
G1 Blok Merdiven Altı	2

Kaynak. Adana Müzesi Eser Sayım Komisyon Raporu

Adana Müze Kompleksi Arkeoloji Bölümünden Bazı Eserler



Görsel 3. Afrodit Heykeli



Görsel 4. Tarhunda Heykeli



Görsel 5. Korint, İyon ve Dor Sütunları



Görsel 6. Figürler



Görsel 7. Hippocampus Üzerinde Balık Avlayan Eros'lar



Görsel 8 Antropoid Lahit

Kaynak. (Seven, 2025)

Adana Moda Müzesi

Adana Moda Müzesi, Adana Sanayi Müzesi'nin 780 metrekairelik cam pavyonunda konumlanmıştır. TEATI Architects tarafından tasarlanan bu müze, son yüzyılın moda evrimini gözler önüne sermektedir. Sergide, terzi yapımı deux-pièces'lerden hazır giyim mod suit'lerine kadar birçok kıyafet yer almakta ve bu kıyafetlerin arkasındaki zanaatkârlık ve yenilikçilik hikâyeleri anlatılmaktadır. Ziyaretçiler, modanın nesiller boyu süren mirasını, ilhamını ve yaratıcılığını keşfetme fırsatı bulmaktadır.

Adana'da moda ve tekstil endüstrisinin gelişimini sergileyen özel bir müze olan Adana Moda Müzesi, Çukurova bölgesinin zengin kültürel mirasını yansıtan önemli bir mekândır. Bu müze, bölgedeki tekstil endüstrisinin tarihini ve evrimini anlatan sergileriyle dikkat çeker. Sergiler, son yüzyıldaki moda anlayışını yansıtan kıyafetler ve tasarımlarla zenginleştirilmiştir. Ziyaretçiler, terzi usulü iki parçadan hazır giyim modasına uzanan geniş bir yelpazede eserleri inceleme fırsatı bulurlar. Müze, sadece sergilerle sınırlı kalmayıp, çeşitli etkinliklere de ev sahipliği yapmaktadır. Örneğin, 2024 yılında Adana Arkeoloji Müzesi'nde düzenlenen "Müzede Bir Gece: Roma" temalı defilede, tasarımcı Gözde İşbilir'in Roma Dönemi'nden esinlenen kreasyonları sergilenmiştir. Bu etkinlik, tarihi atmosferde moda ve kültürü bir araya getirmiştir.

Adana Moda Müzesi'nde sergilenen eserler, geleneksel terzi yapımı kıyafetlerden modern hazır giyim ürünlerine kadar geniş bir yelpazeyi kapsamaktadır. Bu eserler arasında, Çukurova'nın tekstil mirasını yansıtan geleneksel kıyafetler, el emeğiyle hazırlanmış kostümler ve bölgenin moda evrimini gösteren parçalar bulunmaktadır. Müzede Adana'nın tarihsel dokusunu yansıtan yerel kıyafetler, halk arasında giyilen elbiseler ve bu kıyafetlerin kullanım amacına dair bilgiler, Osmanlı İmparatorluğu'ndan kalma stil ve tasarımlar, dönemin moda anlayışına dair örnekler ve 20. yüzyıl ve sonrasındaki moda akımları ile ilgili, gelenekselin modernle buluştuğu kıyafetler ve tasarımlar ile yerel veya dünyaca ünlü Adanalı tasarımcıların eserleri, Adana'nın modaya katkısı sergilenmektedir.



Görsel 9. Moda Müzesi



Görsel 10. Moda Müzesi

Kaynak. <https://atolyeteati.com/fashion-museum-moda-muzesi-adana>

Adana Tarım Müzesi

Adana Tarım Müzesi, Adana Müze Kompleksi'nin üçüncü etabında yer alan ve 28 Nisan 2023 tarihinde ziyarete açılan bir müzedir. Adana Tarım Müzesi, geçmişten günümüze tarımın gelişimini ve bölgenin tarımsal mirasını keşfetmek isteyen ziyaretçiler için önemli bir merkezdir.

Kentin köklü tarihini şekillendiren en belirgin unsurlardan biri olan tarım, özel olarak hazırlanmış bir salonda ele alınmaktadır. Bu salonda, Çukurova'nın ekonomik ve kültürel kimliğinde önemli bir yer tutan başlıca tarımsal ürünler, gerçekçi canlandırmalar aracılığıyla sergilenmektedir. Bu ürünler arasında pamuk, karpuz, ayçiçeği, narenciye, karakılçık buğdayı ve şeker kamışı gibi bölgenin en değerli mahsulleri bulunmaktadır. Ayrıca, zeytin ve zeytinyağı üretimi gibi geleneksel tarımsal faaliyetlere odaklanan özel sergiler de bu alanda yer almaktadır. Sergide, bölgenin tarım tarihi boyunca kullanılan çeşitli alet ve makineler kronolojik bir düzen içinde sunulmaktadır. Ziyaretçiler, el yapımı ilkel sabanlar ve oraklardan başlayarak, Cumhuriyet dönemi modern tarım makinelerine kadar uzanan bir gelişim çizgisini gözlemleyebilmektedir. Özellikle pamuk üretiminde kilit rol oynayan çıırçır makineleri ve farklı sulama sistemleri de bu kapsamda detaylı bir şekilde incelenmektedir. Değirmen modelleri aracılığıyla tahıl işleme süreçleri de görsel olarak desteklenmektedir. Ziyaretçilere zengin bir deneyim sunmak amacıyla çeşitli canlandırmalar ve dioramalar ile tasarlanan sergi alanı, hasat sahneleri, günlük çiftçilik yaşamı ve köy pazarı atmosferi gibi temalar, gerçeğe yakın maketler ve minyatür sergilerle yeniden hayat bulmaktadır. Bunlara ek olarak, koku, ses ve video efektleriyle zenginleştirilmiş interaktif alanlar, köy yaşantısı, hasat zamanı ve değirmen kullanımı gibi tarımsal pratiklerin kültürel bağlamını derinlemesine anlamayı sağlamaktadır. Bu unsurlar, ziyaretçilerin tarım kültürüne dair duysal ve bilişsel bir yolculuk yapmasına olanak tanımaktadır.



Görsel 11. Tarım Müzesi



Görsel 12. Tarım Müzesi

Kaynak. <https://atolyeteati.com/agriculture-museum-adana-tarim-muzesi>

Adana Sanayi Müzesi

Adana Sanayi Müzesi, Adana'nın sanayi tarihini ve özellikle pamuk üretiminin sanayileşmeye katkısını vurgulayan önemli bir müzedir. Sanayi Müzesi'nde, sanayi devrimiyle başlayan makineleşme süreci ve pamuğun iplik haline getirilmesi gibi konular işlenmektedir. Ayrıca, geçmişten günümüze tekstil ve kumaşın kıyafete dönüşümünü gösteren sergiler de bulunmaktadır. Pamuğa dayalı sanayi sürecini, makineleşmeyi ve tekstil sektörünün gelişimini anlatan geniş bir koleksiyona sahiptir.

Müze Kompleksi'nde yer alan Sanayi Müzesi bölümünde, Adana'nın sanayi tarihini yansıtan çeşitli eserler sergilenmektedir. Sergi içeriği, sabun markaları, ambalajları ve mühürleri gibi sabun üretimine ait materyalleri; geleneksel yün ve pamuk üretim yöntemlerini gösteren unsurları, çalışan çırçır makineleri, çeşitli iplik ve kumaş örneklerini, elyaf ve plastik üretimi, pamuk yağı ve genel yağ sanayii ile ilgili eserler ve yağ fabrikası şişeleri de sergilenmektedir. İnşaat ve metal sanayileri de müzede temsil edilmekte olup, Adana'da üretilen logolu tuğlalar, Cumhuriyet'in 10. yılına ait sanayi fabrikalarının görsel ve belgeleri gibi nesneler de ziyaretçilere sunulmaktadır.

Ünlü yazar Orhan Kemal, Milli Mensucat Fabrikası'ndaki iş deneyiminden ilham alarak "Bekçi Murtaza" adlı eserini kaleme almıştır. Bu durum, müzenin sadece sanayi tarihini değil, aynı zamanda edebi mirası da yansıtan bir mekan olduğunu göstermektedir. Müze, bu kapsamda, fabrika ve üretim süreçlerinin canlandırmalarını, endüstri devrimine ilişkin belgeleri ve eserleri, yerel sanayiye özgü ürünleri ve üretim tekniklerini, tarihi üretim makinelerini (dokuma tezgâhları, motorlar, buhar makineleri) sergilemektedir. Ayrıca, eğitim ve etkileşimli sergi alanları da ziyaretçilere sunulmaktadır.



Görsel 13. Sanayi Müzesi



Görsel 14. Sanayi Müzesi

Kaynak. <https://atolyeteati.com/portfolio>

Adana Kent Müzesi

Adana Kent Müzesi, şehrin tarihini, kültürünü ve sosyal yapısını yansıtan önemli bir enstitüdür. Müze, Adana'nın geçmişten bugüne uzanan sürecini, yerel halkın yaşam biçimini, geleneklerini, ticaretini, sanayisini, kültürel mirasını ve dönüm noktası niteliğindeki olaylarını belgelerle, fotoğraflarla ve çeşitli koleksiyonlarla ziyaretçilerine sunmaktadır. Müze içinde Tarihi Fotoğraflar ve Belgeler, Kültürel Objeler, Toplumsal Hayat, Şehir Planlaması ve Mimari ile Sanayi ve Ekonomi gibi tematik bölümler bulunmaktadır. Bu bölümlerde şehrin gelişimini anlatan eski haritalar, geleneksel el sanatları, günlük yaşama dair eşyalar, tarihi binaların maketleri ve ekonomik yapıya ışık tutan materyaller sergilenmektedir. Bu koleksiyonlar, Adana'nın çok katmanlı kimliğini derinlemesine inceleme fırsatı sunmaktadır.



Görsel 15. Kent Müzesi



Görsel 16. Kent Müzesi

Kaynak. <https://atolyeteati.com/portfolio>

Adana Popüler Kültür Müzesi

2024 yılında açılan Popüler Kültür Müzesi; Sinema, Edebiyat, Spor ve Müzik bölümü, Adanalı sanatçıların ve sporcuların hayatlarına ve eserlerine odaklanmaktadır. Bu bölümde, Adanalı oyuncuların, müzisyenlerin, Adana'da çekilen film ve dizilerin kostümleri, çeşitli kameralar ve Adanalı sporcularla ilgili objeler, sanatçılarına ait eserler, fotoğraflar ve objeler sergilenmektedir.

Adana Müze Kompleksi, özellikle kültürel ve sanatsal mirası korumak ve tanıtmak amacıyla çok kapsamlı bir müze kompleksidir. Müze, özellikle edebiyat, spor, müzik ve sinema gibi farklı kültürel alanları kapsayan bölümlerle dikkat çekmektedir. Bu bölümler hem bölgedeki tarihi eserleri hem de modern sanat anlayışını sergileyen objelerle desteklenmektedir. Adana'dan çıkan önemli yazarların kişisel eşyaları, yazdıkları eserler ve edebi geçmişe dair detaylar bu alanda sergilenmiştir. Spor Bölümü'nde Adanalı sporcuların başarıları ve sporun Adana'daki gelişimi üzerine çeşitli objeler, Adana'da yapılan önemli spor organizasyonlarına dair belgeler ve fotoğraflar da bu bölümde yer almaktadır. Müzik Bölümü'nde, Adana'nın müzik kültürüne katkıda bulunan sanatçılar, müzik aletleri ve özel müzik eserleri bu bölümde sergilenmektedir. Adanalı ünlü müzisyenlerin enstrümanları ve müzikle ilgili hatıralar ziyaretçilerin ilgisini

çekmektedir. Sinema Bölümü'nde ise Adana'da çekilen filmler, Adanalı sinema sanatçılarının eserleri ve bu alandaki tarihi gelişmeler ziyaretçilere sunulmaktadır.



Görsel 17. Popüler Kültür Müzesi



Görsel 18. Popüler Kültür Müzesi

Kaynak. <https://atolyeteati.com/portfolio>

Adana Milli Mensucat Müzesi

Adana'nın sanayi geçmişini ve tekstil endüstrisinin tarihini sergileyen bir müzedir. Adana'nın sanayi devrimi ve tekstil sektöründeki katkıları önemli bir yere sahiptir. Eski bir tekstil fabrikası olan Milli Mensucat Fabrikası'nın restore edilerek müze haline getirilmesiyle bu tarihi geçmiş korunmuştur. Müze, Adana'nın sanayi ve tekstil tarihine odaklanan, tematik olarak düzenlenmiş bölümlerden oluşmaktadır. Bu bölümler, fabrikada kullanılan eski makineler, tekstil ürünleri ve üretim araçlarının yanı sıra, bu sanayi dalının gelişimini belgeleyen dokümanları kapsayan Sanayi ve Tekstil Tarihi bölümüyle başlamaktadır. Ziyaretçiler, Sanayi Devrimi ve Adana bölümünde şehrin bu büyük değişimden nasıl etkilendiğini, üretim süreçlerini ve iş gücü yapısındaki dönüşümleri incelemektedir. Son olarak, Belgesel ve Fotoğraflar bölümü, fabrikanın geçmişine ait görsel ve yazılı materyaller aracılığıyla Adana'nın zengin sanayi geçmişini gözler önüne sermektedir. Bu yapısal düzenleme, müzenin Adana'nın sanayi mirasını kapsamlı bir şekilde inceleyen bir platform olarak konumlanmasını sağlamaktadır.



Görsel 19. Milli Mensucat Müzesi



Görsel 20. Milli Mensucat Müzesi

Kaynak. (Seven, 2025)

Adana Müze Kompleksi İçin Müze Eğitimi Programı

Adana Müze Kompleksi için hazırlanan eğitim programı, katılımcıların müze koleksiyonları ve sergileri üzerinden öğrenmelerini sağlayacak etkili bir deneyim yaratmayı amaçlamaktadır. Müzenin sahip olduğu koleksiyon, müzenin belirlemiş olduğu misyon, vizyon ve hazırladığı eğitim politikasında yer alan amaçlar ve hedefler geliştirilmektedir. Bu tür bir program, ziyaretçilerin sanata, tarihe veya bilimsel konulara olan ilgisini artırmayı hedeflemektedir.

Müzelerin eğitim programları, müzenin türü ve koleksiyonuna bağlı olarak farklılık göstermektedir. Bu programlar, her müzenin kendine özgü yapısını yansıtır. Müzelerde öğrenme, nesneler aracılığıyla gerçekleşen, duygulara dayalı ve deneyime dayalı bir süreçtir. Müzelerdeki eğitim, öğretici niteliğinin yanı sıra, aynı zamanda ilgi çekici ve eğlenceli olmayı da hedeflemelidir. Bu hedeflere ulaşmak için müze eğitim programları, müze pedagojisi ilkeleri ve müzelerin kendi eğitim politikaları doğrultusunda hazırlanmalıdır.

Eğitim programları, planlama, uygulama ve değerlendirme olmak üzere üç aşamaya ayrılarak hazırlanmaktadır (Akmehmet, 2013: 143).

- Planlama aşamasının en önemli kısmını bütçe oluşturmaktadır. İlk olarak eğitim verilecek kitlenin yaş grubu, öğrenme durumları, bireysel farklılıkları, ortak özellikleri belirlenmektedir. Bu kriterler belirlendikten sonra müzenin sahip olduğu koleksiyonuna ve sergilerinin içeriğine bağlantılı olacak şekilde eğitimi verilecek konular seçilmektedir. Müze eğitimci bu konular üzerinden içerik hazırlamaktadır. Hazırlanan içerikte öğrenme yöntemleri belirlenerek, uygulanacak program için eğitim materyalleri hazırlanmaktadır.
- Uygulama aşamasında, programın işleyişi ve planlanan tüm süreçler titizlikle gözden geçirilmektedir. Hazırlanan programların hedeflenen amaçlara ulaşp ulaşmadığı ve uygulanan eğitimin hedef kitlenin beklentilerini karşılayıp karşılamadığı, elde edilen veriler ve ziyaretçi geri bildirimleri ışığında değerlendirilmektedir (Akmehmet, 2013: 145).
- Değerlendirme aşamasında ise uygulamada elde edilen bilgiler gözden geçirilmektedir. Planlanan ve uygulanan eğitim programlarına katılım düşükse ve hedeflenen kazanımlar sağlanmıyorsa programlar yeniden düzenlenmekte ve geliştirilmektedir.

Öğrenciler, müzelere bir görev veya sadece ders odaklı bir şekilde götürülmemelidir. Öğrenme potansiyelinin yüksek olduğu bir müze ziyareti organize etmek müze eğitimi konusunda bilgili ve bilinçli öğretmenlere düşmektedir (Buyurgan ve Buyurgan, 2012: 103).

Öğretmenler tarafından programlı bir müze ziyaretinin organize edilmesi, öğrenme potansiyelinin en üst düzeye çıkarılması için kritik bir ön koşuldur. Bu bağlamda, öğretmenlerin müze ziyaretini tüm yönleriyle planlaması ve değerlendirmesi gerekmektedir. Programlı bir müze ziyareti, Müze Öncesi Hazırlık Aşaması, Müzede Sorumluluklar ve Müze Eğitiminin Değerlendirilmesi olmak üzere üç bölümden oluşmaktadır (Buyurgan, 2002: 108).

Müze Öncesi Hazırlık Aşaması

Hazırlık aşaması, öğrencilerin veya katılımcıların müze deneyimini daha verimli ve anlamlı kılmak amacıyla gerçekleştirilen etkinlikleri kapsar. Bu süreçte, eğitim yapılacak olan müze, bilim merkezi, sanat galerisi, öğren yeri, kazı alanı vb. mekân hakkında ön araştırma ve incelemeler yapılır. Müze eğitimi öncesinde öğretmenlerin, ziyaretin konusuyla ilgili görsel ve yazılı materyallerle öğrencilere giriş düzeyinde bilgiler sunması gerekmektedir. Her müze veya tarihi mekân için özel bir film veya belgesel bulmak her zaman mümkün olmasa da özellikle arkeoloji müzelerine yapılacak ziyaretler öncesinde müzenin tarihçesi ve eser koleksiyonu gibi konular öğrencilerin ilgisini çekebilir. Örneğin, bir Anavarza gezisi planlanıyorsa, bu arkeolojik keşfin hikâyesini ve önemini anlatan belgesellerin sınıfça izlenmesi faydalı olacaktır. Genel olarak, bu tür belgesellerin kültürel varlıkların hangi koşullarda bulunduğunu ve müzeye nasıl kazandırıldığını göstermesi, gezi öncesi motivasyonu artırma potansiyeline sahiptir. Müze etkinliği öncesinde, öğretmenin belgeselle ilgili yönelteceği soruların, öğrencilerin merakını uyandıracak ve düşünmeye sevk edecek nitelikte olması önemlidir.

Müze eğitiminin gerçekleştirilmesi için gerekli yasal izinler alınır ve ziyaret edilecek müze için rezervasyon yapılır. Hazırlanan plan, müze yetkililerine en az 2-3 gün önceden bildirilmelidir. Müzede uygulanacak etkinliklerde kullanılacak yöntem ve teknikler belirlenir. Bu etkinlikler, ziyaretçilerin müze ile önceden bir bağ kurmasına, ilgi alanlarını keşfetmesine ve sergi alanlarına yönelik farkındalık geliştirmesine olanak tanımaktadır.

Tablo 2

Müze Eğitim Planı

Zaman	Etkinlik	Açıklama
09:30 - 10:00	Giriş ve Tanıtım	Müze girişinde rehberle buluşma, müze kuralları ve program hakkında bilgilendirme
10:00 - 10:30	Arkeoloji Salonu Ziyareti	Paleolitik dönemden Osmanlı Devleti dönemine kadar eserlerin gezilmesi
10:30 - 11:00	Mozaik Eserler Alanı	Mozaiklerin incelenmesi, mitolojik anlatımların değerlendirilmesi
11:00 - 11:15	Mola	Kısa dinlenme süresi

(Devam ediyor)

Tablo 2 (Devam)

Müze Eğitim Planı

Zaman	Etkinlik	Açıklama
11:15 - 11:45	Müze Eğitim Atölyesi (Örn: Mozaik ya da Sikke)	Uygulamalı eğitim – bireysel ya da grup çalışması
11:45 - 12:45	Tematik Müzelerin Ziyareti	Adana yöresine ait geleneksel kıyafetler, ev eşyaları, kültürel yaşam
12:45 - 13:00	Genel Değerlendirme ve Soru-Cevap	Rehber eşliğinde günün tekrarı ve sorular
13:00	Çıkış ve Hatıra Fotoğrafı	Müze bahçesinde toplu fotoğraf çekimi ve ziyaretin sonlandırılması

Müzenin Sorumlulukları

Müze eğitimi hazırlık sürecinden sonra uygulanmaya başlanır. Müze ziyareti sırasında gerçekleşen eğitim sürecidir. Bu aşamada müze eğitmeni katılımcılara eserlerin anlamını, tarihsel bağlamını ve kültürel önemini anlatır. Sokratik yöntem kullanılarak soru-cevap şeklinde bir anlatım uygulanır ve katılımcılar objelerle doğrudan etkileşime girerek öğrenirler. Bu süreç, keşfetmeye dayalı, daha etkileşimli bir eğitim biçimi sunar. Müze eğitimci, eğitime katılan öğrencileri gruplara ayırır. Müze eğitimi sürecinde öğrencilerin yaparak, yaşayarak deneyimler kazanması yukarıdaki örneklerde olduğu gibi müzelerin sunduğu imkânlarla bağlıdır (Buyurgan, 2002: 108)

Müze Eğitiminin Değerlendirilmesi

Müzelerin birer eğitim ortamı olarak kullanıldığı durumlarda, öğretmenler ve sorumlu müze çalışanları tarafından gerçekleştirilecek ölçme ve değerlendirme faaliyetleri, eğitim sürecinin önemli bir tamamlayıcısı niteliğindedir. Müze eğitimi tamamlandıktan sonra, müze eğitimcisi tarafından eğitim etkinliğinin verimliliğini ölçmeye yönelik değerlendirme uygulamaları yürütülür. Müzede yapılan çalışmaların sonuçları, müze ortamında veya okulda analiz edilebilir. Bu aşamada, katılımcılar müze ziyaretinden edindikleri bilgileri tartışır, çeşitli etkinliklerle öğrendiklerini pekiştirir ve deneyimi daha kalıcı hale getirirler. Bu süreç, müze ziyaretinin kalıcılığını artırarak öğrenilen bilgilerin günlük yaşama entegrasyonuna katkı sağlar. Müze gezisi sonrasında, öğretmenlerin öğrencilerin geziye ilişkin duygu ve düşüncelerini anonim olarak ifade

etmelerini sağlamak amacıyla kartlar hazırlaması ve bu geri bildirimleri panoda sergilemesi, sonraki müze gezilerinin planlanması için değerli veriler sunmaktadır.

Müze Eğitiminde Teknoloji Kullanımı: Adana Müze Kompleksi Örneği

Günümüz bilgi ve teknoloji çağında, teknolojik gelişmelerin insan yaşamı üzerindeki doğrudan ve dolaylı etkileri artış göstermektedir. Bu yoğun entegrasyon, çeşitli sektörlerde insan gücünün yerini teknolojik araçlara bırakmasına neden olmuştur. Müzecilik alanında da 21. yüzyılın dijital teknolojileri, geleneksel sergileme ve pasif izleme pratiklerini dönüştürmüştür. Müzeler, dijital uygulamalarla desteklenerek, ziyaretçilerin duyularını harekete geçiren, eser-birey ilişkisini aktif ve etkileşimli bir yapıya dönüştüren hibrit mekânlara evrilmiştir. Bu dönüşüm, gerçeklik ile dijitalin harmanlanmasıyla sağlanmıştır. Ancak, Avrupa'daki örneklerle kıyaslandığında, Türkiye'deki müzelerde bu teknolojik entegrasyonun henüz yeterli düzeyde olmadığı görülmektedir. Müzelerde daha etkili bir gezinti deneyimi ve eserlerin daha iyi tanıtımı, geleneksel olarak rehberler eşliğinde sağlanıyordu. Ancak 21. yüzyılda müze eğitimi, yalnızca rehberin rehberliğinde gerçekleştirilen bir "gezintinin" ötesine geçerek, teknolojinin de desteğiyle interaktif ve katılımcı bir etkinliğe dönüşmüştür (Chen ve Liu, 2023; Fırat ve Gülaçtı, 2022; Karayılanoğlu ve Arabacıoğlu, 2020; Nuzzaci, 2006).

Teknolojideki ilerlemeler ve nitelikli insan kaynağının yetersizliği, günümüz müze eğitiminde beklenen faydanın tam olarak sağlanamamasına neden olmaktadır. Bu bağlamda, yapay zekâ (YZ) destekli bir müze eğitim sistemi, müze eğitimcileri ile ziyaretçiler arasında bilgi paylaşımının verimli bir şekilde gerçekleşmesini sağlayabilir. Bu durum, gelecekte YZ'nin müze eğitiminde yaygınlaşacağı ve kaçınılmaz bir gereklilik haline geleceği hipotezini desteklemektedir. Müzelerin teknolojik yeniliklere adaptasyonu, ziyaretçilerin kişisel dijital asistanlar (PDA) ve sesli rehberler aracılığıyla bir rehberle ihtiyaç duymadan etkili bir müze deneyimi yaşamalarına olanak tanır. Ziyaretçilerin karmaşık olmayan ve doğru bilgilere ulaşma isteği, müzelerin bu çağrıya kulak vermeye başlamasını hızlandırmıştır. Bu dönüşüm, her yaş grubundan ziyaretçi için müze eğitiminin etkinliğini ve sürdürülebilirliğini artıran kritik bir unsurdur. Buna ek olarak, müzelerde bulunan dokunmatik ekranlı kiosklar, ziyaretçilerin fiziksel olarak yorulmadan müze içinde gezinmelerine veya sergilenen eserler hakkında detaylı bilgilere

ulařmalarına yardımcı olmaktadır. Bu cihazlar, ziyaretçi deneyimini zenginleřtirerek eęitimin interaktif ve eriřilebilir olmasını saęlamaktadır.

Müzeler, geleneksel nesne ve koleksiyon merkezli yaklařımdan uzaklařarak, birey ve toplum odaklı bir paradigma benimsemektedir. Bu deęiřim, ziyaretçi deneyimini g¼ncel dinamiklere g¼re iyileřtirme, eriřilebilirlięi artırma, koleksiyonları daha etkin koruma, yenilikçi k¼rasyon stratejileri geliřtirme ve operasyonel s¼reçleri modernleřtirme gibi hedeflere y¼nelmiřtir. Bu amaçlar doęrultusunda m¼zeler, dijital platformlar ve g¼rselleřtirme teknolojilerine giderek daha fazla entegre olmaktadır. ¼zellikle Artırılmış Gerçeklik (AR), Sanal Gerçeklik (VR) ve Yapay Zekâ (YZ) gibi ileri teknolojilerin m¼ze deneyimine dahil edilmesi yaygınlařmaktadır.

Adana M¼zesi'nde Teknoloji Tabanlı M¼ze Eęitimi İin Gerekli Unsurlar

Adana M¼ze Komplesinin mevcut modern altyapısı, teknoloji tabanlı m¼ze eęitimi uygulamaları iin b¼y¼k bir potansiyele sahiptir. Ancak bu potansiyelin etkili biimde kullanılabilmesi iin donanım, dijital ierik, uzman personel ve eęitim stratejileri bir b¼t¼n olarak planlanmalıdır. Teknolojinin sadece g¼sterim aracı deęil, ¼ęrenmenin yapılandırıldıęı bir ortam olarak g¼r¼lmesi, eęitimde s¼rd¼r¼lebilirlik aısından b¼y¼k ¼nem tařımaktadır. Bu doęrultuda alıřma, m¼ze eęitimi baęlamında teknoloji entegrasyonunun teorik arka planını ortaya koymayı, Adana M¼ze Kompleksi ¼zelinde bu entegrasyonun pratik yansımalarını incelemeyi ve T¼rkiye'deki m¼ze politikalarına katkı saęlayabilecek ¼neriler geliřtirmeyi hedeflemektedir. Aynı zamanda geleneksel m¼zecilik anlayıřı ile teknolojik yaklařımlar arasında bir karřılařtırma yapılarak, teknoloji destekli m¼ze eęitiminin avantajları ve sınırlılıkları tartıřılacaktır.

Adana M¼ze Kompleksi'nde Kullanılan Teknolojik Yenilikler

- **Dijital Projeksiyonlar:** M¼zenin giriřinde yer alan dev beyaz yerk¼re ¼zerine yansıtılan g¼rseller, d¼nyanın geirdięi evreleri canlandırarak ziyaretilere etkileyici bir bařlangı sunmaktadır. Dokunmatik ekranlar ve multimedya sunumları ile eserler hakkında detaylı ve interaktif bilgiler sunulmaktadır.



Görsel 21. Arkeoloji Müzesi
Kaynak. (Seven, 2025)



Görsel 22. Arkeoloji Müzesi
Kaynak. (Seven, 2025)



Görsel 23. Tarım Müzesi

Kaynak. (Seven, 2025)



Görsel 24. Kent Müzesi

Kaynak. (Seven, 2025)

- **Akıllı Bina Sistemi:** Otomatik iklimlendirme ve nem kontrolü sayesinde özellikle Adana gibi iklimi değişken bir bölgede, eserlerin korunması için iklim kontrolü hayati önem taşımaktadır. Akıllı bina sistemleri, müze içindeki farklı alanlarda, özellikle sergileme ve depolama alanlarında, hassas sıcaklık ve nem seviyelerinin sürekli olarak

korunmasını sağlamaktadır. Hava kalitesi sensörleri, zararlı gazların seviyesini izler ve gerektiğinde havalandırma sistemlerini devreye sokmaktadır. Bu verilerin sürekli olarak kaydedilmesi ve analiz edilmesi, uzun vadeli koruma stratejileri geliştirmek için bilimsel bir temel oluşturur. Akıllı aydınlatma sistemleri ziyaretçi hareketlerine göre ayarlanmaktadır.

Adana Müzesi'nin en öncelikli konularından biri güvenlidir. Akıllı güvenlik sistemleri, bu alanda önemli bir fark yaratabilir. Yüksek çözünürlüklü akıllı gözetim sistemleri, müze içindeki ve çevresindeki her alanı izleyebilir, hareket algılama ve hatta yüz tanıma gibi özelliklerle anormal durumları otomatik olarak tespit edip personele bildirim gönderebilir. Akıllı giriş kontrol sistemleri, yetkisiz kişilerin hassas alanlara erişimini engellerken, akıllı yangın algılama ve söndürme sistemleri olası bir yangın anında erken uyarı vererek otomatik olarak devreye girer. Eser güvenliği sistemleri ise, eserlere yönelik fiziksel temas veya yaklaşma durumlarında anında uyarı vererek çalınma veya zarar görme riskini minimize eder.

Diorama ve Balmumu Heykeller: Adana Müze Kompleksi'nde yer alan diorama ve balmumu heykeller, geçmiş dönemlere ait tarihî olayların ve günlük yaşam sahnelerinin gerçekçi bir biçimde canlandırılmasına imkân tanımaktadır. Özellikle Roma ve Ramazanoğulları dönemlerine ait temsillerde kullanılan bu öğeler, ziyaretçilerin tarihî olayları mekânsal bağlam içerisinde deneyimlemelerini sağlamaktadır. Balmumu heykellerin ayrıntılı işçiliği, döneme ait kıyafetler ve mimari unsurlarla desteklenen dioramalar, duyuya dayalı öğrenmeyi teşvik ederken, bireylerde tarihî empati kurma yetisini de geliştirmektedir. Bu tür görsel ve mekânsal anlatım teknikleri, özellikle çocuklar ve genç ziyaretçiler için öğrenmeyi daha kalıcı hâle getirirken, aynı zamanda müzenin eğitsel misyonunu da pekiştirmektedir. Nitekim, görsel destekli öğrenmenin bilişsel süreçler üzerindeki olumlu etkisi, müze eğitimi literatüründe sıklıkla vurgulanan bir husustur. Adana Müze Kompleksi bu anlamda, geleneksel müzecilik anlayışının ötesine geçerek çağdaş, etkileşimli ve çok duyulu bir öğrenme ortamı sunmaktadır.



Görsel 25. Arkeoloji Müzesi



Görsel 26. Arkeoloji Müzesi



Görsel 27 Arkeoloji Müzesi



Görsel 28 Arkeoloji Müzesi

Kaynak. (Seven, 2025)

Adana Müze Kompleksi İçin Eğitim Modeli Önerisi

Adana Müze Kompleksi, sahip olduğu zengin arkeolojik, etnografik ve kültürel miras unsurlarıyla yalnızca sergileme alanı değil, aynı zamanda öğrenme ve etkileşim için güçlü bir potansiyel sunmaktadır. Bu nedenle, müze eğitimi bağlamında hazırlanacak etkinlik önerileri, ziyaretçilerin farklı yaş gruplarına hitap eden katılımcı, deneyimsel ve yaratıcı öğrenme fırsatları elde etmelerine katkı sağlayacaktır. Geliştirilen öneriler, hem

müzenin koleksiyonlarını pedagojik açıdan daha erişilebilir kılmayı hem de ziyaretçilerin kültürel mirasla daha derin bir bağ kurmalarını hedeflemektedir. Böylece Adana Müze Kompleksi, yalnızca bir sergileme mekânı olmanın ötesinde, yaşam boyu öğrenme ortamı ve toplumsal bir kültür paylaşım alanı olarak işlevini güçlendirecektir.

ETKİNLİĞİN ADI: Antik Dönemlerde Kıyafet Tasarlama
YAŞ GRUBU:10-12 yaş
KİŞİ SAYISI:15-20
SÜRE: 30 dk Müze Öncesi, 30 dk Müze Süreci, 30 dk Müze Sonrası
MATERYALLER: Çalışma kâğıdı, boya kalem
YÖNTEM VE TEKNİKLER: Soru-Cevap

Süreç:

Müze Öncesi: Müze eğitmeni, müzeye girmeden önce antik döneme ait kıyafet görsellerini gösterir. Katılımcılar ile kıyafetler hakkında konuşulur. Adana Müzesi'ndeki farklı dönemlere ait kıyafetlerin olduğundan bahseder. Müzeye girmeden önce, müze kuralları hakkında bilgiler verir.

Müze Süreci: Müzenin tarihçesi ve teşhir hakkında bilgilendirme yapıldıktan sonra katılımcılara çalışma yapacakları antik dönemlere ait kıyafet sergisine götürülür. Müze eğitmeni, çalışma yapacakları materyalleri dağıtır. Katılımcılar, seçtikleri bir kıyafetin müze eğitmeni tarafından belirlenen süre içerisinde yaparlar.

Müze Sonrası: Belirlenen süre içerisinde yapılan çalışma sonrası müzede belirlenen bir alanda herkes toplanır. Müze eğitmeni, siz antik dönemlerde yaşasaydınız, nasıl bir kıyafet giyerdiniz? Sorusunun yöneltir ve katılımcılar seçtikleri kıyafeti neden seçtiklerini anlatırlar.

Kazanımlar

Bilişsel Gelişim: Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

Motor Gelişim: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. Değişik malzemeler kullanarak resim yapar.

Değerlendirme:

Seçtiğiniz kıyafetlerde hangi renkler bulunmaktaydı ve siz hangi renkleri tercih ettiniz?” “Günümüzde kullanılan kıyafetler ile eski çağlardaki kıyafetler arasındaki benzerlikler ve farklılıklar nelerdir?”

ETKİNLİĞİN ADI: Dün, Bugün ve Yarın
YAŞ GRUBU:10-12 yaş
KİŞİ SAYISI:15-20
SÜRE: 30 dk Müze Öncesi, 30 dk Müze Süreci, 30 dk Müze Sonrası
MATERYALLER: Resimli ipucu kâğıdı, kalem, kâğıt, “Dün, Bugün ve Yarın” Çizelgesi
YÖNTEM VE TEKNİKLER: Soru-Cevap, Fotoğraf Karesi Yöntemi, Drama Tekniği

Süreç:**Müze öncesi:**

Müze eğitimcisi, müzeye giriş öncesinde müzede yer alan kültür varlıklarına ilişkin görselleri ve bilgileri içeren ipucu kâğıtlarını öğrencilere dağıtır. Fotoğraf Karesi Yöntemi öğrencilere açıklanır. Daha sonra, seçilen bir fotoğraf karesi üzerinde hikâye kurmaları ve bu kareden anlam, duygu ile bağlam çıkarmaları beklenir. “Her fotoğraf bir zamanın hikayesini saklar” vurgusu yapılır.

Müze Süreci:

Müzenin tarihçesi ve teşhir hakkında bilgilendirme yapıldıktan sonra katılımcılara müze içerisinde bulmaları gereken ipucu kâğıtları dağıtılır. Katılımcılar gruplar halinde kendilerine verilen ipucu kâğıtlarını alırlar. Müze eğitimci, katılımcılara verdiği ipucu kâğıtlarında, eserin hangi dönemde, nerede ve ne için kullandığını araştırmalarını söyler. Gruplar seçtikleri fotoğraf karesini canlandırır (donuk imge).

Katılımcılar üç farklı eser/obje inceler:

- Dün: Antik dönemden bir eser (ör. Roma sikkesi, Hitit kabartması)
- Bugün: Günümüzden geleneksel eşya (Etnografik) veya Adana kültürünü yansıtan obje
- Yarın: Dijital ekranlarda “geleceğe dair müze vizyonu” ya da öğrencilere boş çerçeve gösterilir.

Her grup kendi fotoğraf karesini Őu sorular űzerinden tartıřır ve yazar:

- Bu kare bize ne anlatıyor?
- Burada hangi duygular var?
- Bu obje hangi d nemi temsil ediyor?
- Gelecekte bu nasıl deęiřir?

M ze sonrası:

Belirlenen s renin sonunda, yapılan  alıřmanın ardından m zenin belirli bir alanında t m katılımcılar bir araya gelir. M ze eęitimcisi,  ęrencilerin doldurdıkları ipucu k ęitleri ve buldukları yanıtlar űzerine m ze i inde bir tartıřma bařlatır. Daha sonra eęitimci,  ęrencilere “D n, Bug n ve Yarın” bařlıklı bir  izelge daęıtır.  ęrencilerden, buldukları nesnenin ge miřteki kullanım amacını, g n m zdeki iřlevini ve gelecekte alabileceęi olası bi imleri ile kullanım ama larını bu  izelgeye kaydetmeleri istenir.  izelgeye not edilen nesneler tarihlere g re sıralanarak bir m ze zaman  izelgesi oluřturulur ve ipucu k ęitleri, ilgili nesnenin ait olduęu tarihsel d neme g re bu  izelgeye yerleřtirilir.

Kazanımlar

Sosyal ve Duygusal Geliřim Kazanım: Kendini yaratıcı yollarla ifade eder. G stergeleri: Duygu, d ř nce ve hayallerini  zg n yollarla ifade eder.

Biliřsel Geliřim: Nesnenin mekandaki yerini s yler. Nesne /durum/olaya dikkatini verir.  ęrenciler, ipucu k ęitleri ile ilgili doldurdıkları  izelgeleri kendi aralarında ve m ze eęitimcisiyle tartıřır.

“Eserin ismi nedir?”

“Eserin bulunduęu yer (řehir, il e vb.) neresidir?”

“Eser, hangi d nem ya da y zyıla tarihlendirilmektedir?”

Sizce bu nesne hangi ama la kullanılmıřtır?

Deęerlendirme: Gezdięimiz m zede dikkatinizi en  ok  eken eser hangisiydi? Neden? Eęitmen, m zelerin ge miři korurken geleceęe ilham verdięini vurgular. D n’   ęren, Bug n’  yařa, Yarın’ı hayal etmenin farkındalık oluřturması saęlanır.

ETKİNLİĞİN ADI: Müze Tanıtım Posterİ
Yer: Arkeoloji Müzesi, Kent Müzesi, Moda Müzesi, Tarım Müzesi, Sanayi Müzesi YAŞ GRUBU:10-12
KİŞİ SAYISI:15-20
SÜRE: 30 dk Müze Öncesi, 30 dk Müze Süreci, 30 dk Müze Sonrası
MATERYALLER: Müzedeki eserlerin fotoğrafları, kalem, kağıt, makas, farklı renklerde pastel ya da kuru boya
YÖNTEM VE TEKNİKLER: Soru-Cevap, kolaj yapma, beyin fırtınası

Süreç:

Müze Öncesi:

Müze eğitimcisi, Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından hazırlanan şehir ve müze tanıtımına yönelik afiş ve broşürler öğrencilere sunulur. Poster veya broşür, öğrenciler tarafından incelenir. Müze tanıtımı için kullanılacak olan poster veya broşürlerin nasıl tasarlanması gerektiği hakkında beyin fırtınası yapılır.

Müze Süreci:

Müze içerisinde teşhir gezildikten sonra, farklı dönem ve galeriler içerisinde öğrencilere istedikleri eser çeşidinden bir poster ya da broşür tasarlaması için 30 dakika süre verilir. Verilen süre sonrası belirlenen bir yerde herkes çember halinde toplanır ve öğrencilerin yaptıkları posterler gösterilir. İçerik olarak hangi nesneyi neden seçtikleri hakkında sohbet edilir.

Müze sonrası:

Yaptıkları poster veya broşürler müzenin eğitim atölyesinde sergilenir.

Kazanımlar:

Sosyal ve duygusal gelişim kazanımı: Kişi, duygu, düşünce ve hayallerini farklı ve yaratıcı biçimlerde dile getirir.

Motor Gelişim Kazanım: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. Göstergeleri: Malzemeleri yapıştırır. Değişik malzemeler kullanarak resim yapar.

Bilişsel Gelişim: Eserlerin özelliklerini karşılaştırır. (Göstergeleri: Eserlerin rengini, şeklini, büyüklüğünü, uzunluğunu, yapıldığı malzemeyi, kullanım amaçlarını ayırt eder, karşılaştırır.).

Değerlendirme: Her poster, müzenin hikâyesini bir çocuğun gözünden anlatır.”
Yapılan her poster, müzenin tarihini bir çocuğun gözünden anlatır. Müzenin içindeki eserleri kendileri tasarlayarak aidiyet duygusu geliştirir.

ETKİNLİĞİN ADI: Ara Bul Oyunu: "Geçmişin Dedektifleri"
Yer: Arkeoloji Müzesi YAŞ GRUBU:10-12
KİŞİ SAYISI:20
SÜRE: 30 dk Müze Öncesi, 30 dk Müze Süreci, 30 dk Müze Sonrası
MATERYALLER: Kâğıt, Kalem, Görseller
YÖNTEM VE TEKNİKLER: Anlatım Soru-Cevap Tartışma Beyin Fırtınası,

Süreç:

Müze öncesi:

Müze eğitimcisi, Roma döneminden, MS 2. yüzyılın son çeyreğine ait bir eser olan Aşıl Lahtinin ve Geç Hitit dönemine tarihlenen Dağ Kristali Heykelciliği fotoğrafını gösterip, bu eserlerin yapılma nedeni ve hangi konuyu, neyi temsil ettiklerini sorar. Öğrenciler, ipucu kâğıtlarında resmi bulunan eserleri müzede bulmakla ve bu eserlerle ilgili soruları cevaplamakla görevlendirilir. Eğitimci, öğrencilere eserlere dokunmanın kesinlikle yasak olduğunu belirtir. Bu nedenle, öğrenciler aradıkları eserleri bulmak ve gerekli bilgileri edinmek için yalnızca gözlem ve okuma yoluyla ilerlemelidirler. Bu yöntem hem eserlerin korunmasını sağlar hem de öğrencilerin dikkatli inceleme ve bilgi edinme becerilerini geliştirir.

Müze süreci:

Müzenin tarihçesi hakkında bilgi verildikten sonra, müze eğitimci tarafından iki gruba ayrılan öğrencilere iki eserin de fotoğrafı verilir. Verilen süre içerisinde müzenin içindeki eserleri bulmaya çalışan öğrenciler, eserlerin hangi malzemelerden yapıldığını, anlatmak istediği tarihi hikâyeyi ve temsil ettikleri durumu yazarlar. Öğrenciler doldurdıkları ipucu kâğıtlarındaki yanıtları arkadaşlarıyla paylaşır ve tartışır.

Müze sonrası:

Eğitimci, öğrencilerden “Siz olsaydınız bu eseri nasıl tasarlardınız?” sorusunu sorarak ve ipucu kâğıtlarına tasarladıkları eseri çizmelerini ister. Öğrenciler tasarladıkları

eseri kendi aralarında tartıřırlar ve etkinlik sona erer. Eđitim tarafından etkinlik sonrası “Müze Etkinliđi Deđerlendirme Formu”nu doldurmalarını ister.

Kazanımlar:

Sosyal ve duygusal gelişim açısından önemli bir kazanım, bireyin kendini yaratıcı yollarla ifade etme becerisinin geliştirilmesidir. Birey, bu beceri sayesinde duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade edebilir. Bunun yanı sıra, kültürel mirasın korunması, geliştirilmesi ve gelecek nesillere aktarılması bilinci de bu süreçte pekişir.

Deđerlendirme: Ara-bul oyunu, katılımcıları müze içinde pasif gözlemci rolünden çıkarıp aktif katılımcı konumuna taşır. Müze içerisinde hareket etme ve eserleri "aramak" zorunda kalma, dikkat düzeyini ve öğrenme motivasyonunu önemli ölçüde artırır. Seçilen her eser, farklı bir bakış açısı kazandırır.

ETKİNLİĞİN ADI: Desenlerin Modası
Yer: Moda Müzesi YAŞ GRUBU:10-12 yaş
KİŞİ SAYISI:10-15
SÜRE: 300 dk Müze Öncesi, 40 dk Müze Süreci, 30 dk Müze Sonrası
MATERYALLER: Beyaz pamuklu kumařlar, Eldivenler, Su kapları, Bezler, Kumař Boyaları, Makas, Yapıřtırıcı
YÖNTEM VE TEKNİKLER: Batık Tekniđi, Serbest Boyama, Soru-Cevap

Süreç:

Müze Öncesi:

Müze eğitimci, müzeye girmeden önce Adana Müze Kompleksi içinde yer alan Moda Müzesine ait kıyafetlerin görsellerini gösterir. Katılımcılar ile kıyafetler hakkında konuşulur. Müzeye girmeden önce, müze kuralları hakkında bilgiler verir.

Müze Süreci: Müzenin tarihçesi ve teşhir hakkında bilgilendirme yapıldıktan sonra katılımcılara çalışma yapacakları Moda Müzesine götürülür. Müze eğitimci, katılımcılara boş moda figürleri (croquis) verir. Katılımcılara geleneksel ve modern kumaş boyama yöntemleri tanıtıldıktan sonra müze eğitimci tarafından belirlenen süre içerisinde kendi tasarımlarını yapmaları istenir.

Müze Sonrası: Belirlenen süre içerisinde yapılan çalışma sonrası müzede belirlenen bir alanda herkes toplanır. Müze eğitmeni, moda tarihi ve kültürel gelişim hakkında farkındalık yaratmak için katılımcılara tasarladığınız kıyafetleri neye göre belirlediğiniz sorusunun yöneltir ve katılımcılar tasarladıkları kıyafeti neden seçtiklerini anlatırlar.

Kazanımlar

Bilişsel gelişim: Nesnelere, durumlara ve olaylara dikkatini yöneltir.

Motor gelişim: İnce motor becerilerini kullanarak küçük kas hareketlerini gerçekleştirir.

Değişik malzemeler kullanarak kıyafet tasarlar. Kumaş boyama, yapıştırma ve kesme gibi işlemler uygular.

Değerlendirme:

Tasarladığınız kıyafetlerde hangi renkler vardı ve sebebi nedir? Günümüzde kullanılan giysiler ve tasarladıklarınız arasındaki benzerlikler ve farklılıklar nelerdir?

ETKİNLİĞİN ADI: Toprakten Sofraya
Yer: Tarım Müzesi YAŞ GRUBU:10-12 yaş
KİŞİ SAYISI:10-15
SÜRE: 30 dk Müze Öncesi, 30 dk Müze Süreci, 30 dk Müze Sonrası
MATERYALLER: Saksılar, Farklı Tohum Çeşitleri, Küçük el aletleri (el küreği, fısıf, sulama kabı), Eldiven ve Önlük
YÖNTEM VE TEKNİKLER: Soru-Cevap

Süreç:

Müze Öncesi:

Müze eğitmeni, müzeye girmeden önce Adana Müze Kompleksi içinde yer alan Tarım Müzesine ait görselleri gösterir. Katılımcılar ile tarım malzemeleri, tarım ürünleri hakkında konuşulur. Müzeye girmeden önce, müze kuralları hakkında bilgiler verir.

Müze Süreci:

Müzenin tarihçesi ve teşhir hakkında bilgilendirme yapıldıktan sonra katılımcılara çalışma yapacakları Tarım Müzesine götürülür. Müze eğitmeni, katılımcılara tarımın

tarihsel gelişimini, önemini ve tarımın toplumlara sağladığı faydaları hakkında bilgi verir. Daha sonra toprağın hazırlanması, sulanması ve bakım teknikleri anlatılır. Müze eğitimci tarafından belirlenen süre içerisinde kendi tarım ürünlerini yapmaları istenir.

Müze Sonrası:

Belirlenen süre içerisinde yapılan çalışma sonrası müzede belirlenen bir alanda herkes toplanır. Müze eğitimci, doğaya ve üretime karşı saygı ve sorumluluk bilinci hakkında katılımcılara sorular sorar. Katılımcılar hangi tohum ürününü bulundukların bölgenin coğrafi şartlarına göre neden seçtiklerini anlatırlar.

Kazanımlar

Bilişsel Gelişim: Nesne/durum/olaya dikkatini verir

Motor Gelişim: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. Toprağın saksı içine yerleştirilmesi, düzeltilmesi ve sulanması gibi.

Değerlendirme:

Seçtiğiniz tarım ürününün yetişmesi için gerekli koşullar neler? Tarımın doğaya ve yaşama katkısının önemini kavramak ve kendi elleriyle büyüttükleri bir bitkinin sorumluluğunu üstlenmek konusundaki gereken hassasiyeti anladınız mı?

ETKİNLİĞİN ADI: Geleceğin Fabrikası
Yer: Sanayi Müzesi ve Milli Mensucat Fabrikası YAŞ GRUBU:10-12 yaş
KİŞİ SAYISI:10-15
SÜRE: 40 dk Müze Öncesi, 40 dk Müze Süreci, 40 dk Müze Sonrası
MATERYALLER: Karton, Makas, Kağıt, Yapıştırıcı, Makaralar, İpler
YÖNTEM VE TEKNİKLER: Soru-Cevap

Süreç:

Müze Öncesi:

Müze eğitimci, müzeye girmeden önce Adana Müze Kompleksi içinde yer alan Sanayi Müzesine ait görselleri gösterir. Katılımcılar ile Sanayi Müzesi'nde yer alan Eski Milli Mensucat Fabrikası'nın orijinal tekstil makineleri, tezgâhları ve endüstriyel ekipmanları gibi materyaller hakkında konuşulur. Müzeye girmeden önce, müze kuralları hakkında bilgiler verir.

Müze Süreci:

Müzenin tarihçesi ve teşhir hakkında bilgilendirme yapıldıktan sonra katılımcılara çalışma yapacakları Sanayi Müzesine götürülür. Müze eğitmeni, katılımcılara Sanayi Devrimi'nden, buharlı makinelerin icadından ve bunların günlük yaşama etkisinden bahseder. Daha sonra katılımcılardan, hayal güçlerini kullanarak 50 yıl sonraki fabrikayı çizimleri ve modellemeleri istenir. Müze eğitmeni tarafından belirlenen süre içerisinde kendi fabrikalarını yapmaları beklenir.

Yapılacak çalışma, aşağıdaki sorulara cevap vermelidir:

- Fabrika hangi enerjiyi kullanıyor?
- Fabrikanın görünümü ve işleyişi nasıl?
- Fabrikada insanlar mı, robotlar mı çalışıyor?
- Fabrika, çevreye ne gibi katkılar sağlıyor?

Müze Sonrası:

Belirlenen süre içerisinde yapılan çalışma sonrası müzede belirlenen bir alanda herkes toplanır. Katılımcılar, tasarladıkları "Geleceğin Fabrikası" modelini ve bu fabrikanın bulundukları coğrafi bölge için önemini anlatır. Müze eğitmeni, sanayinin yaşam üzerindeki etkisinin ne ölçüde önemli olduğunu katılımcılara fikirlerini öğrenmek için sorular sorar.

Kazanımlar

Bilişsel Gelişim: Nesne/durum/olaya dikkatini verir

Motor Gelişim: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

Değerlendirme:

Yaptığınız fabrikanın içeriği nedir ve neden seçtiniz? “Bir vida dönerken, bir dünya değişir” sözünün ne ifade ettiği hakkında soru sorulur.

ETKİNLİĞİN ADI: Geçmişe Yolculuk
Yer: Kent Müzesi YAŞ GRUBU:10-12 yaş
KİŞİ SAYISI:10-15
SÜRE: 40 dk Müze Öncesi, 40 dk Müze Süreci, 40 dk Müze Sonrası
MATERYALLER: Şapka, Yelek, Eski Çanta, Gözlük, Rol kartları
YÖNTEM VE TEKNİKLER: Soru-Cevap, Sıcak Sandalye Tekniği

Süreç:

Müze Öncesi:

Müze eğitmeni, müzeye girmeden önce Adana Müze Kompleksi içinde yer alan Kent Müzesine ait görselleri gösterir. Katılımcılar ile Kent Müzesi'nde yer alan özellikle Osmanlı Dönemine ait dükkanlar, mimari yapılar, resimler, dioramalar hakkında konuşulur. Müzeye girmeden önce, müze kuralları hakkında bilgiler verir.

Müze Süreci:

Müzenin tarihçesi ve teşhir hakkında bilgilendirme yapıldıktan sonra katılımcılara çalışma yapacakları Kent Müzesine götürülür. Müze eğitmeni, katılımcılara Kent Müzesi içinde yer alan Osmanlı Dönemine ait dükkanların olduğu bölüme götürür. Burada, Adana'nın eski zanaatları (terzilik, demircilik, bakırcılık vb.) canlandırılarak katılımcıların mesleklerin zorluklarını ve önemini anlaması sağlanır. Müze eğitmeni, hazırladığı rol kartlarını (Örn: Demirci, terzi, Adana Kebapçısı) gibi katılımcılara dağıtır. Her katılımcı seçtiği kartın karakterini içselleştirdikten sonra tek kişilik bir donuk imge oluşturur. Etkinlik sonunda müze eğitmeni, donuk imgelerden birini seçer ve canlandıran kişiyi drama teknikleri arasında yer alan 'sıcak sandalye' ye oturtur. Diğer katılımcılar ise karaktere rolüyle ilgili sorular sorar: "Bakırcı dükkânı sahibi olmak nasıl bir duygu?", "Bu kıyafeti nasıl diktin?"

Müze Sonrası:

Belirlenen süre içerisinde yapılan çalışma sonrası müzede belirlenen bir alanda herkes toplanır. Müze eğitmeni, yapılan drama çalışmasında empati üzerine soru-cevap şeklinde sorular yöneltir. Her grup kendi içinde o dönemde ne hissettiğini, günümüz ile arasındaki farkın neler olduğundan bahseder.

Kazanımlar

Sosyal ve Duygusal Gelişim Kazanım:

“Duygu, düşünce ve hayallerini yaratıcı biçimlerde ifade eder.”

Bilişsel gelişim: Nesne, durum ya da olaya dikkatini yoğunlaştırır.

Motor gelişim: Küçük kas becerilerini gerektiren hareketleri gerçekleştirir.

Kartonun simetrik şekilde kesilmesi, makaraların iplikler ile birlikte düzenli bir şekilde senkronize olması gibi.

Değerlendirme:

Sadece görmek veya okumak yerine yaparak ve yaşayarak öğrenme gerçekleştiği için, Adana'nın sosyal ve kültürel tarihini daha iyi anlamamızı sağlar.

ETKİNLİĞİN ADI: Lokman Hekim'in Gizemli Reçeteleri: Müzede Şifalı Bitkilerin İzinde
Yer: Tarım Müzesi YAŞ GRUBU:10-12 yaş
KİŞİ SAYISI:10-15
SÜRE: 30 dk Müze Öncesi, 60 dk Müze Süreci, 30 dk Müze Sonrası
MATERYALLER: Kuru veya Yapay Bitki Örnekleri, Boş Reçete Kartonları, Bilgi Kartları
YÖNTEM VE TEKNİKLER: Soru-Cevap, Beyin Fırtınası Tekniği

Süreç:

Müze Öncesi:

Müze eğitmeni, müzeye girmeden önce Adana Müze Kompleksi içinde yer alan Tarım Müzesi'nde katılımcılara Lokman Hekim'in hayatından bilgiler verir ve özellikle efsanevi “Ölümsüzlük İksiri” hikâyesi anlatılır. Bu hikâye aracılığıyla, ölüm gerçeğini bilmenin hayatın ve sağlığın değerini artırdığı mesajı vurgulanır. Müzeye girişten önce, katılımcılar müze kuralları hakkında bilgilendirilir.

Müze Süreci:

Müzenin tarihçesi ve teşhir hakkında bilgilendirme yapıldıktan sonra katılımcılar, uygulama çalışmaları için Tarım Müzesi'ne götürülür. Müze eğitmeni, katılımcılara Tarım Müzesi'nde yer alan objelerin Lokman Hekim (Dioskurides) gibi eski insanların

bu bitkileri nasıl kullandığını ve onlardan nasıl ilaçlar yaptığını anlatır. Müze eğitmeni, Lokman Hekim'in kim olduğunu, halk hekimliği ve hekimlik geleneğindeki yerini tanıtır. Ayrıca şifalı bitkilerin temel işlevlerini ve doğanın insan sağlığı açısından önemini fark etmelerini sağlar. Bu kapsamda, müzede sergilenen eczacılık aletleri, seramik kaplar, bitki minyatürleri gibi eserlerin geçmişteki kullanım amaçları açıklanır. Ardından katılımcılar, şifahanelere ait dükkânların bulunduğu bölüme yönlendirilir. Burada öğrencilere “Eğer Lokman Hekim olsaydınız, hangi hastalık için hangi bitkiyi kullanırdınız?” sorusu yöneltilerek, onların bitkilere ilişkin ilk yaklaşımları ortaya çıkarılır. Öğrenciler gruplara ayrılarak rastgele bir bitki kartı çeker, farklı yerel şifalı bitkilerin (nane, papatya, ıhlamur, sarımsak vb.) basit resimleri veya adlarının bulunduğu kartlar verilir. Öğrencilerden eğitim etkinliği için iki temel soruyu tahmin etmeleri istenir ve tahminlerini not almaları beklenir:

1. Nerede Yetiştiriyor? (Örn: Soğuk dağlar mı, sıcak Akdeniz kıyıları mı?)
2. Ne İşe Yarıyor? (Hangi hastalıklara iyi gelir veya hangi alanda kullanılır? Örn: Uykusuzluk, yara iyileştirme?)

Müze Sonrası:

Belirlenen süre içerisinde yapılan çalışma sonrası müzede belirlenen bir alanda herkes toplanır. Tahminler toplandıktan sonra (veya birkaç gönüllüden yüksek sesle tahminlerini paylaşmaları istendikten sonra) müze eğitmeni tarafından yanlış tahminler eğlenceli ve teşvik edici bir dille düzeltilir. (Örn: “ Çok yaklaştınız ama o bitki güneşi değil, daha çok gölgeyi seviyor!”) Daha sonra öğrenciler karttaki bilgilerle müzede gördükleri objeler/eserler arasında bağlantı kurmaya teşvik edilir.

Kazanımlar

Sosyal ve Duygusal Gelişim Kazanım:

“Duygu, düşünce ve hayallerini yaratıcı biçimlerde ifade eder.”

Bilişsel gelişim: Nesne, durum ya da olaya dikkatini yoğunlaştırır.

Değerlendirme:

Bir bitkinin adını bilmek yetmiyor; onu doğru yerde kullanmak için nerede yetiştiğini ve neye yaradığını bilmek gerekiyor. Tıpkı Lokman Hekim'in yaptığı gibi, doğayı okumayı ve anlamayı sürdürmeliyiz.

ETKİNLİĞİN ADI: Zaman Kapsülü: Geçmişten Geleceğe Mesajlar
Yer: Adana Arkeoloji Müzesi
YAŞ GRUBU:10-12 yaş
KİŞİ SAYISI:10-15
SÜRE: 30 dk Müze Öncesi, 45 dk Müze Süreci, 30 dk Müze Sonrası
MATERYALLER: Küçük kutu veya sandık (zaman kapsülü için), Müze logosu bulunan mühür bandı/etiket, Renkli kağıtlar, zarflar, kalemler, Fotoğraf makinesi (sürecin belgelenmesi için)
YÖNTEM VE TEKNİKLER: Soru-Cevap, Anlatım, Tartışma, Beyin Fırtınası

Süreç:

Müze Öncesi:

Müze eğitmeni, müzeye girmeden önce Adana Müze Kompleksi içinde yer alan Hitit Fırtına Tanrısı Tarhunda Heykeli ve Bronz Erkek Heykeli (Karataş Heykeli) gibi örnek eserler üzerinden geçmişin mesajları tartışılır. “Binlerce yıl öncesinden kalan bu eserler bize ne anlatıyor?” sorusuyla eserin hikâyesini ve önemini anlatır. Daha sonra katılımcılara "Zaman Kapsülü" kavramı tanıtılır: Geçmişteki insanların bize bıraktığı mesajlar ve nesneler gibi, biz de geleceğe ne bırakabiliriz? Müzenin, Çukurova'nın geçmişten bugüne gelen bir "büyük zaman kapsülü" olduğu vurgulanır. Müzeye girişten önce, katılımcılar müze kuralları hakkında bilgilendirilir.

Müze Süreci:

Müzenin tarihçesi ve teşhir hakkında bilgilendirme yapıldıktan sonra katılımcılar, uygulama çalışmaları için Arkeoloji Müzesi'ne götürülür. Müze eğitmeni, katılımcıları küçük gruplara ayırır ve her grup bir eser seçip onun ‘geleceğe verdiği mesajı’ hayal ederek kısa not alır. Müze eğitimci, öğrencilere sorular sorularak beyin fırtınası yaptırılır: Eğer bu eserler 1000 yıl sonra bulunacak olsaydı, sizin döneminiz, yani "Şimdi", hakkında ne söylerlerdi? 100 yıl sonra bu kapsülü açacak insanlara neyi miras bırakmak istersiniz?

Öğrencilere, kapsüle koymaları için iki temel materyal verilir:

- Geleceğe Mektup: 100 yıl sonraki birine hitaben bugünün dünyasını, hayallerini, korkularını ve Adana'yı anlatan kişisel bir mektup yazarlar.

- Bugünün Eseri/Simgesi Çizimi: Kapsülde bir kültür varlığı veya nesne olamayacağı için, bugünü en iyi temsil eden (teknolojik bir cihaz, popüler bir yemek, şehir manzarası vb.) bir objenin detaylı çizimini yaparlar. Tıpkı müzedeki eserler gibi, bu çizimin de 100 yıl sonra bugünün "eseri" olacağı hayal edilir.

Katılımcılar seçtikleri eserlerin olduğu sekiyona gider ve müze eğitimi etkinliği için verilen sürede çalışmayı yapmaya başlarlar. Etkinlik bittiğinde hazırlanan mektup ve çizimler rulo veya katlanarak müze eğitimi tarafından temsili Zaman Kapsülü Kutusu'nun içine koyulur. Kutunun üzerine bir etiket yapıştırılır: "Adana Arkeoloji Müzesi Katılımcıları, 2025. 2125 Yılında Açılmak Üzere."

Müze Sonrası:

Belirlenen süre içinde yapılan çalışmanın ardından müzede belirlenen bir alanda herkes toplanır. Her grup, yaptığı çalışmayı diğer gruplara anlatır ve geleceğe bırakmak istedikleri mesajları paylaşır. "Arkeoloji geçmişi korur, biz de geleceğe iz bırakırız." gibi örnek bir cümle kurulur. Müze eğitimi, katılımcılara bu kapsülü açamayacak olsalar bile kültürel mirasın bir parçası hâline geldikleri ve bugünün kaydını geleceğe aktarma sorumluluğunu üstlendikleri için teşekkür eder.

Kazanımlar

Sosyal ve Duygusal Gelişim Kazanım:

"Duygu, düşünce ve hayallerini yaratıcı biçimlerde ifade eder."

Bilişsel gelişim: Nesne, durum ya da olaya dikkatini yoğunlaştırır.

Motor Gelişim: Küçük kas gruplarını harekete geçirir.

Değerlendirme:

Bu çalışmadan sonra, müzedeki binlerce yıllık eserlere bakış açınız değişti mi? Eğer değiştiyse, şimdi eserleri hangi yeni gözle görüyorsunuz? Sorusu ile farkındalık oluşturulur.

Adana Müze Kompleksi için Hazırlanan Atölyenin Hazırlık ve Uygulama Sürecine

İlişkin Öneriler

Adana Arkeoloji Müzesi, sahip olduğu koleksiyonları ile eğitim görevini sadece atölye içinde değil müze içinde sürdürmektedir. Müzenin bazı bölümlerinde bilgilendirme ve eğitim amacıyla oluşturulmuş köşeleri bulunmaktadır. Müze, her yaştan ziyaretçi ve

öğrenciye; prehistorik dönemden günümüze insan yaşamının serüvenini dönemlere ait bilgi metinleri, görseller, dioramalar ve canlandırmalar aracılığıyla sunmaktadır. Bu sayede derslerde teorik olarak edinilen bilgilerin görerek, dokunarak ve eğlenerek pekiştirilmesi mümkün olmakta, öğrenmenin daha kalıcı hale gelmesi sağlanmaktadır.

Adana Müze Kompleksi için hazırlanan eğitim programıyla çocukların müzeyi bir eğitim kaynağı olarak yararlanabilmesi amaçlanmıştır. Tasarlanan her atölye, çocukların bilişsel, sosyal, duygusal, motor ve dil gelişimine katkılar sağlamaktır ve çocuklara aktif bir müze deneyimi sunulmak içindir. Tasarlanan her etkinlik çalışması, çocukların aktif olarak katılabilecekleri, merak duygularını harekete geçirerek eğlenirken öğrenebilecekleri, müze ve kültürel miras bilincinin aşılabilen bir müze deneyimi yaşatmak amaçlanmaktadır.

Atölye Düzenlemesi atölye içerikleri ve zorluk seviyeleri farklı yaş gruplarına göre ayarlanmalıdır. Atölyeler için gerekli tüm malzemeler müze tarafından temin edilmelidir. Deneyimli ve pedagojik formasyona sahip eğitmenler görevlendirilmelidir. Atölyelere katılım için online veya telefonla rezervasyon sistemi oluşturulmalıdır. Atölyeler, müzenin web sitesi, sosyal medya hesapları ve yerel okullarla iş birliği yapılarak duyurulmalıdır ve atölyelere katılanlardan geri bildirim alınarak atölyeler sürekli geliştirilmelidir. Bu öneriler, Adana Müzesi'nin eğitim atölyesi programını zenginleştirebilir ve müzeyi daha dinamik ve etkileşimli bir öğrenme ortamı haline getirebilir.

Hazırlanan eğitim programı kapsamında, Adana Müzesi koleksiyonlarından esinlenilerek 16 farklı atölye çalışması tasarlanmıştır. Atölye hazırlık sürecinin ilk aşamasında, her bir atölye çalışmasının hitap edeceği yaş ve seviye grubu belirlenmiştir. Bu atölyelerle, çocuklara aktif bir müze deneyimi ve atölyeye özgü öğrenim kazanımları sağlamak hedeflenmiştir. Bunlar;

Takı Tasarımı Atölyesi

Katılımcılar; boncuk, pul, ip, pense gibi çeşitli malzemeleri kullanarak özgün takılar tasarlayacaklardır. Müze koleksiyonunda yer alan tarihi takı örneklerinden ilham alınarak, geçmiş uygarlıkların süs eşyaları üzerinden sosyal yaşamları hakkında bilgi edinilecek ve bu yolla geçmiş ile gelecek arasında bağ kurulması hedeflenecektir.

Kilden Figürinler Atölyesi

Katılımcılar, Adana Müzesi'nde düzenlenen bir turla salonları gezerek dönem eserlerini inceleyeceklerdir. Gezi sırasında bir figür seçmeleri istenecek, ardından atölyeye geçilerek plastik, metal atıklar veya oyun hamuru gibi malzemeler kullanılarak seçilen figürlerin tasarımı gerçekleştirilecektir. Etkinlik sonunda katılımcılar, yaptıkları figürleri sunacak ve seçtikleri figürü neden tasarladıklarını açıklayacaklardır. Bu etkinlikte üç boyutlu sanat, figür, figürin kavramları ile figürin yapımında kullanılan malzemeler hakkında bilgi verilecektir.

Troya'dan Günümüze: Kendi "Lahit Kabartmanı" Yaratma Atölyesi

Adana Müzesi'nin önemli eserlerinden biri olan Akhilleus (Aşil) Lahdi'nin nerede ve nasıl bulunduğu hakkında eserin olduğu alanda katılımcılara bilgi verildikten sonra, müze eğitmeni Aşil'in mitolojik hikayesini anlatır. Aşil'in annesi Thetis'in onu Styx Nehri'ne batırması ve bu olay sonucunda ortaya çıkan efsanevi "Aşil Topuğu" zayıflığının kavram olarak günümüze kadar ulaştığı bilgisi verilir. Ardından Aşil'in Troya Savaşı'ndaki rolü ve kahramanlıkları özetlenir. Lahitte kabartma olarak betimlenen her figürün, imgenin ve durumun bir hikâye barındırdığı ve bu sahneler üzerinden Truva Savaşı'nın hikâyesi aktarılır. Hikâyenin zirve noktası olarak, Aşil'in kuzeni Patroklos'un intikamını almak için Hektor'u öldürmesiyle sonuçlanan destansı olaylar dizisi lahit üzerinde ayrıntılı olarak anlatılır. Müze eğitmeni, lahdin diğer yüzlerinde "Bu sahnede ne görüyorsun?", "Sizce lahdi yapan sanatçı burada hangi duyguyu aktarmak istemiş olabilir?" gibi sorularla katılımcılara soru-cevap yaparak beyin fırtınası tekniğini uygular. Daha sonra atölyeye geçtiklerinde katılımcılara kalem, karton ve kâğıt dağıtılır. "Eğer kendi hayatını bir lahit kabartmasıyla anlatacak olsaydın, hangi sahnelerini koyardın?" Sorusu ile çocuklar, kendi hayatlarından bazı önemli anları ve başarıları betimleme tasviri yaparak kişisel kahramanlık lahdini yaratma deneyimi yaşarlar.

Adana Müze Kompleksi Kataloğum Atölyesi

Bu atölyede, müzenin broşür ve afişlerini tasarlayarak hem tasarım becerilerinin geliştirilmesi hem de müze ve kültürel miras bilincinin güçlendirilmesi amaçlanır. Müze

eğitimci tarafından, atölye çalışmasına başlamadan önce Adana Müzesi'nin mevcut broşür veya afiş örnekleri katılımcılara gösterilir. Katılımcılar, kendi müze broşür ve afişlerini tasarlayarak kendilerine özgü birer müze kataloğu oluştururlar. Ayrıca resim çizimi, yazı yazma, hikâyeleştirme gibi etkinliklerle sanatsal ve dilsel becerileri desteklenir. Bu sayede Adana Müzesi'nin zengin içeriklerini kendi yaratıcı süzgeçlerinden geçirerek somut bir ürün ortaya çıkararak aktif bir bağ kurmaları hedeflenir.

Arkeolojik Kazı Havuzu:

Bilimsel arkeolojik kazı süreci hakkında temel bilgiler verildikten sonra, müzede oluşturulan kazı havuzunda uygulamalı çalışmalar yapılacaktır. Kazı havuzunda müzedeki eserlerin taklitleri bulunacak; katılımcılar bu eserleri dikkatli şekilde toprak altından çıkaracak, birleştirecek, kayıt altına alacak ve sergileyeceklerdir. Bu atölyenin amacı kaçak kazıların önlenmesi ve kültür varlığı kaçakçılığının bir suç olduğunun farkına varılması içindir. Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından hayata geçirilen "Kültür Koruyucuları" projesinin uygulamalı bir eğitimi olarak tasarlanmış olup, Türkiye'nin zengin kültürel mirasını koruma misyonunu geleceğe taşıyacak stratejik ve önemli bir eğitim girişimidir. Özellikle çocukları hedefleyen bu program, kültürel miras bilincini erken yaşta kazanmalarını ve bu mirasa sahip çıkma sorumluluğunu içselleştirmesini amaçlamaktadır. Temel amaç, kültürel mirasın zarar görmeden ve eksiksiz bir şekilde gelecek nesillere aktarılmasını sağlamaktır. Bu bağlamda arkeolojik kazı havuzu kültür varlıklarımızı korumak ve gelecek nesillere aktarmak için önemli bir müze eğitim çalışması olacaktır. Çalışma öncesinde kaçakçılıkla mücadele konusunda farkındalık yaratmak amacıyla "Kültür Varlıklarımıza Sahip Çıkalım" temalı poster gösterilir. Katılımcılara kültür varlıklarımızı yerinde korumanın, doğrudan kendi tarihimize ve kimliğimize sahip çıkmak anlamına geldiği vurgulanır.

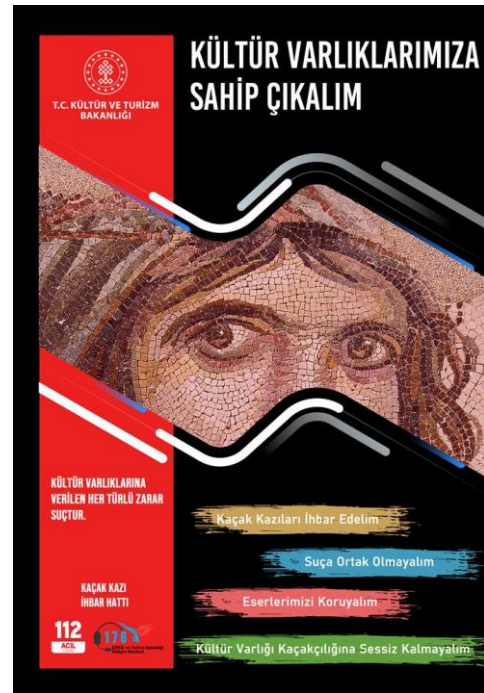
Müze eğitimci, öğrencilere hitaben, "Unutmayın, artık sizler de birer Kültür Koruyucusunuz! Bu paha biçilmez mirası koruma yolculuğunuzda hepinize başarılar dileriz!" diyerek atölye çalışmasını başlatır.

Adana Müze Kompleksi içinde yer alan arkeolojik kazı havuzu için uygun alan önerisi:



Görsel 29. Arkeoloji Kazı Havuzu Yeri

Kaynak. (Seven, 2025)



Görsel 30. Kültür Varlıklarımıza Sahip Çıkalım

Kaynak. <https://kulturkoruyuculari.ktb.gov.tr/>

Mozaik Atölyesi

Katılımcılara, Adana bölgesinde bulunan Misis, Anavarza ve Yumurtalık gibi antik kentlerden çıkarılan Nuh'un Gemisi Mozaığı, Hippokampos'lara binen Eros'ların Mozaığı gibi önemli eserler hakkında bilgi verilir. Müze eğitimci tarafından bu mozaiklerdeki figürlerin temsil ettikleri hikâyeler ve mozaik sanatının tarihi anlatılır. Ardından atölyede örnek mozaik yapım teknikleri öğretilir ve uygulanır. Katılımcılar, doğal taşlar ve renkli seramik parçaları kullanarak kendi mozaik tasarımlarını veya müzede gördükleri mozaiklerin basitleştirilmiş kopyalarını yapma deneyimi kazanırlar.

Antik Yazı Atölyesi: Kil Tabletlerde İz Bırakmak

Adana Müzesi'nde yer alan kil tabletlerin hangi amaçla yapıldığı, nerelerde kullanıldığı ve günlük ya da siyasi yaşamda nasıl işlev gördüğü hakkında bilgi verildikten sonra katılımcılara, Hititçe metinlerin kil tabletler üzerine nasıl yazıldığı anlatılır. Ardından katılımcılar, kilden tabletler yaparak üzerine çivi yazısıyla kelimeler yazmayı denerler. Böylece antik uygarlıkların yazı sistemlerini ve iletişim yöntemlerini öğrenme fırsatı bulurlar.

Kilden Çanak Çömlek Atölyesi

Bu atölyede, hammaddesi kil olan, elde ya da kalıp içinde biçimlendirilen çanak ve çömleklerin yapımı öğretilir. Katılımcılara, geçmiş dönem insanların günlük yaşamda kullandıkları eşyalar hakkında bilgi sunulmaktadır. Geçmiş ile günümüz arasında bağ kurularak, müzede sergilenen nesnelerin benzerleri bu yöntemle yeniden üretilmektedir.

Restorasyon-Konservasyon ve Atölye Çalışmaları

Katılımcılarda, eski eserlere değer verme ve koruma bilinci oluşturmak hedeflenmektedir. Atölyede, etütlük ya da imitasyon eserlerin arkeolojik kazılarda bulunma süreçleri ve sonrasında hangi aşamalardan geçerek orijinal formlarına en yakın

şekilde nasıl restore edildikleri öğretilir. Katılımcılardan, parçalar hâlinde bulunan pişmiş toprak kapları birleştirerek bütün hâline getirmeleri beklenir.

Sikke Atölyesi

Müze tarafından düzenlenen etkinlikte katılımcılara eski dönemlerde insanların parayı nasıl ortaya çıkardıkları, para öncesinde alışverişin nasıl yapıldığı ve ticaretin nasıl yürütüldüğü anlatılır. Adana Müzesinin önemli eserleri arasında yer alan Puduhepa'ya ait mühür veya Tarhunda heykelinin örneği, sikke darp atölyesinde bastırılarak, edindikleri bilgiler ışığında kendi sikkelerini darp ederler (basarlar). Bu etkinlik, antik bir zanaatı deneyimleme fırsatı sunar. Atölye sonunda bastıkları sikkeleri yanlarında götürürler ve kültür varlığı kaçakçılığı konusunda bilgilendirilirler.

Sanal Müze Atölyesi

Katılımcılara, ‘‘Bir müzeyi sanal bir müzeden ayıran en önemli şey sizce nedir?’’ sorusu yönlendirilir. Daha sonra müze koleksiyonlarının dijital ortamlarda nasıl sunulduğu öğretilir. Dijital sanat ve eserleri/objeleri birleştirerek, katılımcıların hem izleyici hem de aktif katılımcı olmaları sağlanır. Popüler Kültür Müzesi’nde yer alan Adana’nın kültürel mirasının en köklü ve gizemli mitolojik karakterlerinden biri olan Şahmeran’ın kitabını, Dijital Hikâye anlatıcılığı tekniğiyle katılımcıların yeniden yorumlamaları istenir. Eğitici ve eğlenceli aktivitelerle kültürel mirasın tanıtılması, mekânsal sınırların kaldırılması, yaratıcı düşünmenin ve farklı tarihî bakış açıları geliştirmenin önü açılır.

Etnografik ve Kültürel Miras Atölyesi

Katılımcılar, Adana Müze Kompleksi'nde yer alan geleneksel Adana kıyafetlerini, takılarını ve günlük yaşam objelerini inceleyerek, ‘‘Geleneksel Motifimi Yaratıyorum’’ temalı kendi geleneksel tasarımlarını yaparlar. Ayrıca etnografik objelerin yapımı, kullanım amacı ve kültürel mirasın sadece bir eşya olmadığı, günümüzün sanatına ilham veren yaşayan bir miras olduğunu anlamaları sağlanır.

Hikâye Yazım Atölyesi

Adana çevresindeki antik kentlerde (örneğin Anavarza ve Misis) bulunan eserler tanıtılır. Katılımcılara bir antik obje (örneğin bir lahit veya mitolojik bir heykel) gösterilir. Her öğrenci, bu eser etrafında geçen hayalî bir hikâye yazar. İsteyen öğrenciler hikâyelerini okur ve etkinlik sonunda küçük bir “efsane kitapçığı” oluşturulur.

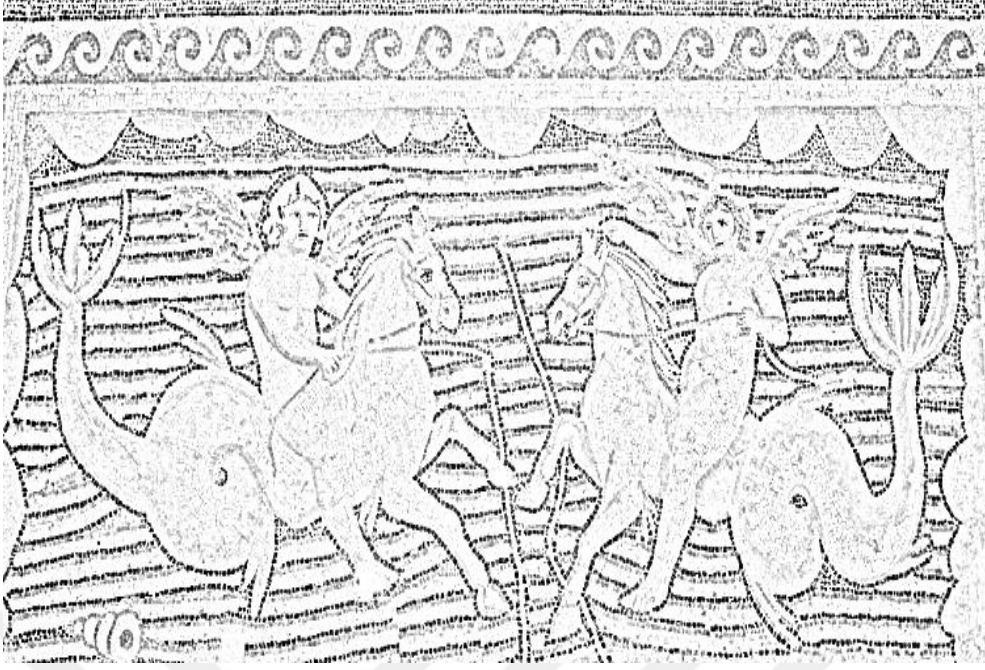
Hacivat ve Karagöz Gölge Oyunu Atölyesi

Bu atölyede, geleneksel Türk gölge oyunu olan Hacivat ve Karagöz tanıtılır. Katılımcılara, gölge oyununun tarihi, karakterleri ve kültürel önemi hakkında bilgi verilir. Ardından, temel gölge oyunu teknikleri öğretilir. Katılımcılar, kâğıt veya asetat üzerine Hacivat, Karagöz ve diğer figürleri çizer, boyar ve keserek kendi gölge kuklalarını hazırlarlar. Son aşamada, katılımcılar kendi hazırladıkları kuklalarla kısa bir gölge oyunu sahnelerler. Bu etkinlik hem el becerilerini geliştirmeyi hem de geleneksel kültürle yaratıcı bir bağ kurmalarını amaçlamaktadır.

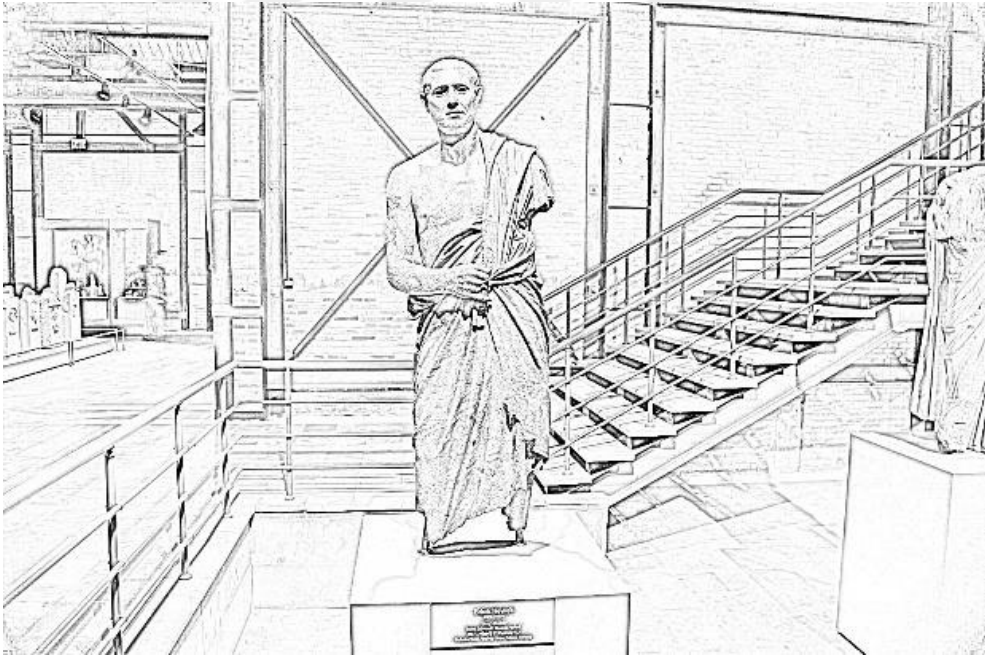
Adana Müze Kompleksi’nde Uygulanan Boyama Atölyesi: Renklerle Tarih

Müze eğitimi kapsamında çocukların tarihî eserlerle etkileşim kurmasını ve sanatsal yaratıcılıklarını geliştirmelerini amaçlayan önemli bir etkinliktir.

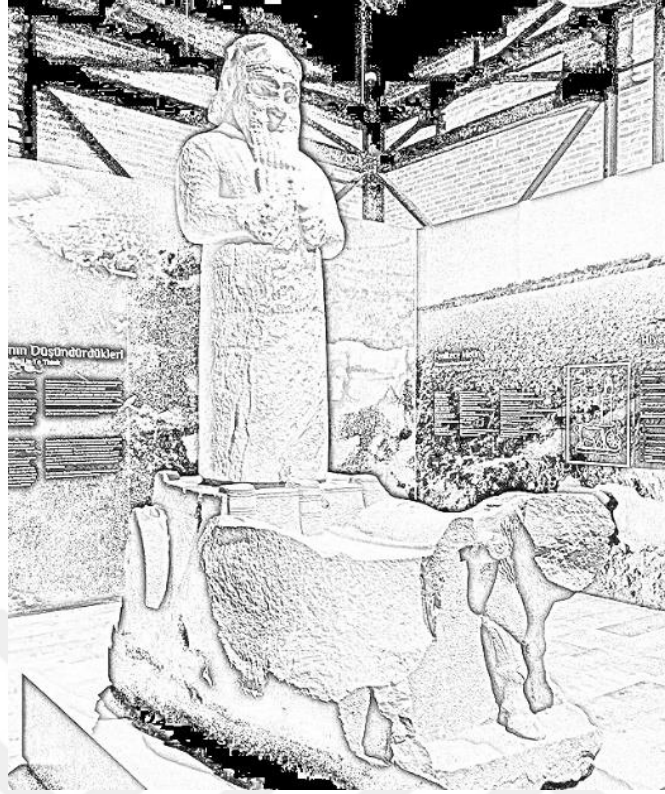
Örnek uygulama resimler:



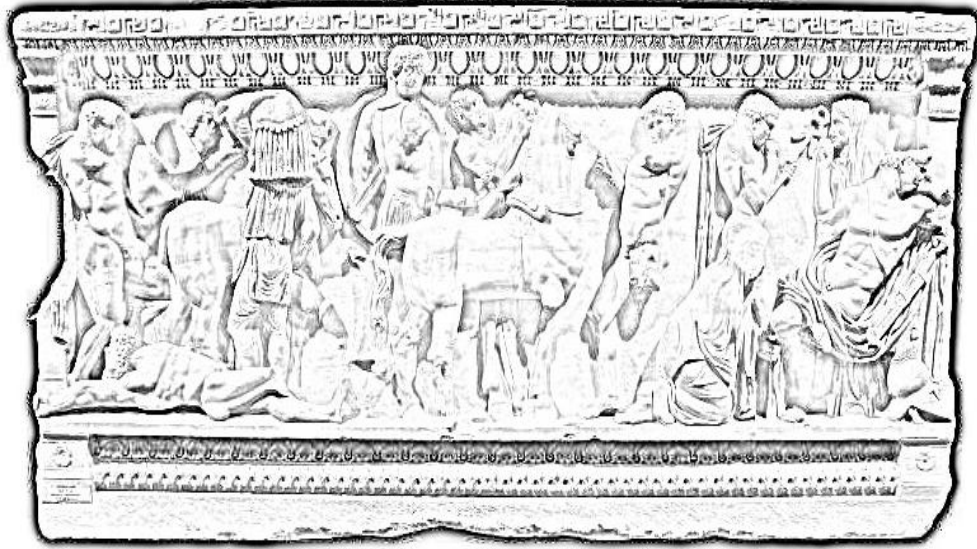
Görsel 31. Örnek Boyama



Görsel 32. Örnek Boyama



Görsel 33. Örnek Boyama



Görsel 34 Örnek Boyama

Kaynak. (Seven, 2025)

Müze Kitapla Buluşma: Tarih, Sanat ve Okuma Serüveni Atölyesi

Müze kitap okumak, sadece bir kitabı bitirmekten çok daha fazlasıdır. Bu, tarih, sanat ve edebiyatı bir araya getiren, öğrenmeyi derinleştiren, duygusal bağlar kurduran ve müze deneyimini kişisel ve anlamlı hale getiren çok değerli bir aktivitedir. Okunan kitabın müze ziyaretiyle ilişkili olması veya müze deneyimini desteklemesi, etkinin daha güçlü olmasını sağlar. Kültür varlığı kaçakçılığıyla mücadelede, kolluk kuvvetleri, müzeler ve yasalar ne kadar önemliyse, kitapların gücü de o kadar hayati bir rol oynamaktadır. Kültürel mirasımızı koruma savaşında sessiz ama en etkili yöntemlerden biridir. Eğitim atölyesinde okutulacak bu üç kitaptan öğrenilen bilinç, gelecekteki kaçakçılık olaylarını önlemede en sağlam temeli oluşturacaktır.

Atölye içinde okunması önerilen kitaplar:

Merhaba ! Ben Defne.

Bir kitapta 'arkeolog' sözcüğü ile tanıştım ve hayatım değişti. Arkeoloji ile ilgili çok özel bir kampa kabul edilince de hayallerimin eğitimine dahil oldum. Yaşıtlarımla bir hafta boyunca arkeoloji bilimiyle ilgili birçok bilgiyi öğrendik. Bilgileri öğrenirken de kendimizi yepyeni bir macerada ve beklenmedik olayların içinde bulduk. Sizler de bizim yaşadığımız maceraya ortak olmak ister misiniz ?

Haydi, hep birlikte 'Biri Arkeolog mu Dedi ?'



Görsel 35. Biri Arkeolog Mu Dedi?

Merhaba Çocuklar,

Hiç düşündünüz mü? Müzelerde sergilenen eserler nasıl korunur?

Müzenin senin görmediğin arka odalarında neler yapılıyor?

Eserleri korumak neden önemli?

Peki, eser dediğimiz şey nedir?

HAYDI, HEP BİRLİKTE ÖĞRENELİM!



Görsel 36. Ben Eserleri Koruyorum

Merhaba Çocuklar,

Ben Kara Mürsel Alp 14. yüzyılda yaşamış, İzmit Körfezi'nin güney kıyılarını Bizanslılardan almış ünlü bir Türk komutanıyım. Asıldım Mürsel Alp ama savaşlardaki kahramanlığım nedeniyle "gözü pek, cesur" anlamına gelen 'Kara' unvanını aldım. Kocaeli, Karamürsel'de de bir deniz üssü ve tersane kurdum. Denizlerle ilgili engin bilgilere sahibim. Gelin, üç tarafı denizle çevrili olan ülkemizin zenginliğini ve sualtı kültürel mirasımızı sizlere anlatayım. Haydi benimle birlikte denizlere keşfe çıkıp, macerama ortak olun.



Görsel 37. Sualtı Kültürel Mirasımızı Keşfediyoruz

Kaynak. <https://kulturkoruyuculari.ktb.gov.tr/TR-290892/e-kitap.html>

BÖLÜM 5

SONUÇLAR VE ÖNERİLER

Müzeler, eserlerin sadece ziyarete sunulduğu yerler değil, koleksiyonların ve sergilerin, eğitim amaçlı kullanılmasıyla ilgili bir süreçtir. Bu eğitim hem müze ziyaretçileri hem de müze çalışanları için çeşitli şekillerde olabilir. Ülkemiz müzeleri, tarih, sanat, bilim gibi farklı alanlarda eğitim içerikleri sunarak ziyaretçilerine bilgi kazandırmayı, merak ve heyecanlarını uyandıracak öğrenme süreçleri sunar.

Bu çalışmanın temel amacı, Adana Müzesi için tasarlanan eğitim programları aracılığıyla müze ile çocuklar arasında etkileşimli bir bağ kurarak çocukların müze deneyimini zenginleştirmektir. Eğitim programlarının geliştirilme sürecinde, 10-12 yaş grubu çocukların gelişimsel özellikleri dikkate alınarak bir yaş sınırlaması getirilmiştir. Çocukların müze ziyaretleri sırasında edindikleri deneyimler, kişisel gelişim özellikleri, bilgi düzeyleri ve ilgi alanlarındaki farklılıklar nedeniyle benzersizdir. Müze Eğitim Atölyeleri, çocukların hem yaratıcılıklarını hem de hayal güçlerini devindirerek kendi çalışmalarını ortaya koymalarına olanak sunan bir ortam sunmaktadır. Bu atölyeler, çocukların zihinsel, toplumsal, duygusal, bedensel ve dilsel gelişimlerine katkı sağlayacak içeriklerde hazırlanmaktadır. Bu bağlamda, Adana Müzesi Eğitim Atölyesinin güçlü ve zayıf yönlerinin yanı sıra, sahip olduğu fırsatlar ve potansiyel riskler de mevcuttur.

Bu çalışma kapsamında öneriler şu şekildedir;

- Adana Müze Kompleksi, sadece Türkiye'nin değil hacim olarak da Orta Doğu'nun en büyük müzesidir. Bir arkeoloji ve beş tematik müzeden oluşmaktadır. Müzede yapılacak eğitimin potansiyelinin ve çeşitliliğinin artırılması için müze müdürlüğü ve bakanlık tarafından gerekli donanımların sağlanması ve yeni projelerin hayata geçirilmesi gerekmektedir.
- Bölgedeki halka, okullara, turizm işletmeleri gibi kurumlara kültürel miras gibi konular hakkında eğitim/seminerler verilerek bölgenin kültürel değerlerinin farkındalık yaratma ve müze içerisinde yapılacak eğitim programlarına davet edilmesi sağlanmalıdır.
- Bölgesel tanıtım politikası uygulanarak, Anavarza, Tepebağ, Misis Höyük gibi kültürel ve turistik yerlerin birer destinasyon haline gelmesi ve müze

eğitiminin arkeolojik kazıların öneminin vurgulanması açısından öneminin anlatılması gerekmektedir.

- Müzeler, erişilebilirliği artırarak dezavantajlı ziyaretçilere de ulaşmak için sergiledikleri eserleri Braille alfabesi ve eserleri algılamaları için görsel ve işitsel araçlar ile birlikte ziyaretçilerin eserleri dokunarak keşfetmeleri için üç boyutlu replikalar üretilmektedir. Adana Müze Kompleksi eğitim atölyesi içinde yapılması planlanan imitasyon eserlerin yakın zamanda kullanıma açılacaktır.
- İşitme engeline sahip, duyma güçlüğü çeken ya da farklı işitme kapasitesindeki ziyaretçiler için müzelerin eğitim çalışmalarında daha aktif olabilmeleri için işaret dili bilen eğitmenlerin olması gerekmektedir. Ziyaretçilerin duyma güçlüğü yaşamamaları için ses yükselticiler, özel kulaklıklar ve işaret dili destekli görsel iletişim sunumları kullanılabilir.
- Müze eğitimleri, ziyaretçilere ya da öğrencilere yalnızca nesneler hakkında bilgi aktarmakla sınırlı kalmamalı; onların beklentilerini merkeze alarak bu beklentilere yanıt vermelidir. Söz konusu beklentilerin en etkili biçimde karşılanabilmesi ise, gelişen teknolojilerin müze eğitimine entegre edilmesiyle mümkündür. Bu doğrultuda Adana Müze Kompleksi eğitim atölyesinin yeniden yapılandırılması gerekmektedir.
- Okulların ya da diğer kurumların düzenleyeceği eğitim etkinlikleri, tüm ziyaretçiler için uygun olmalı ve özellikle dezavantajlı gruplar göz önünde bulundurulmalıdır. Eğitim çalışmaları aynı zamanda güvenlik ve sağlık konularını da kapsamalıdır. Müze içindeki eğitimler ise, özel gereksinimli ziyaretçilerin değişen becerilerini dikkate alarak onların ihtiyaçlarını en iyi şekilde karşılayacak biçimde hazırlanmalıdır.
- Müze eğitimcilerinin, çeşitli engel durumları bulunan bireylerle iletişim yöntemlerini öğrenmeleri gerekmektedir.
- Türkiye’deki müzelerin, müze eğitim alanında sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve metaverse teknolojilerinin kullanımı yetersiz kalmıştır. Bu nedenle bu alanda yapılacak çalışmalara, projelere ve girişimlere ihtiyaç duyulmaktadır. Deneysel eğitim yaklaşımlarının geliştirilmesinde yapay zekânın sağladığı imkânlardan yararlanılabilecek alanlardan biri de müze

eğitimidir. Bu teknolojilerin müze eğitimi uygulamalarına nasıl entegre edilebileceğine yönelik yenilikçi projelerin tasarlanması mümkündür.

- Adana Müze Kompleksi'nde müze eğitimi etkinliklerinde asistan olarak yapay zekâ kullanımının sağlayacağı avantajlar ve bu bilgilerin doğru işlenerek katılımcılara sunulmasının önemi vurgulanmalıdır.
- Müzeler sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve metaverse teknolojilerini kullanarak, müzesi olmayan şehirlerdeki öğrencilere, dezavantajlı öğrencilere fırsat eşitliği sağlayabilir ve öğrencilere müze eğitimini teknoloji aracılığıyla iletebilir. Bu sayede gerçek hayatta görme veya deneyimleme imkanları olmayan öğrencinin yaratıcılığını ve hayal gücünü artırma işlevini görür.
- Anadolu Medeniyetleri Müzesi'nde 2003 yılında kurulan Eğitim Bölümü, okul gruplarına rehberli turların yanı sıra okul öncesi, ilköğretim çağındaki çocuklar, gençler ve yetişkinlere yönelik çeşitli atölye çalışmaları gerçekleştirmektedir. Bunun yanı sıra, "Müzeler Haftası" kapsamında "Çocuk Şenliği" ve "Çocuk Olimpiyatları" gibi etkinliklere de ev sahipliği yapmaktadır. Bu uygulamalar, Adana Müze Kompleksi için örnek teşkil etmekte olup, müzenin kendi bağlamına uyarlanabilir etkinlik planlarının geliştirilmesi gerekmektedir.
- Bilişsel gelişimin erken yaşlardan itibaren desteklenmesinin önemi hakkında toplumsal farkındalığı artırmak amacıyla okullar ve ailelerle disiplinler arası iş birlikleri kurularak bilimsel çalışmalar ve sosyal etkinlikler düzenlenmelidir.
- Müzelere erişim imkânı kısıtlı olan veya farklı coğrafyalarda ikamet eden bireylerin müze ve etkinliklerinden faydalanmasını sağlamak amacıyla, çevrimiçi erişime açık dijital içerikler üretilmeli ve sanal etkinlikler düzenlenmelidir.
- Yapay zekâ destekli müze eğitiminin ilk örneklerinden biri, müze ortamında ya da çevrimiçi platformlarda ziyaretçilerle sesli ve yazılı etkileşim kurabilen 'chatbot' uygulamalarıdır. Bu uygulamanın Adana Müzesi için hayata geçirilmesi önerilmektedir.
- Adana Müze Kompleksi yeni olduğu için halkın ve okulların, müze içindeki eğitim programlarından haberdar olmaması müze eğitiminin yeterince yayılmamasına neden olmaktadır.

- Adana Müze Kompleksi'nin mimari yapısı, içinde barındırdığı geniş ve çok amaçlı atölyeleri sayesinde, müze eğitime sürekliliği sağlayan temel faktörlerden biridir. Bu mekânsal imkânlar, drama, uygulamalı müze eğitime yönelik atölyeler ve sunumlar gibi farklı ihtiyaçlara yönelik etkinliklerin kesintisiz ve düzenli olarak gerçekleştirilmesini sağlar; bu da müze içindeki eğitimin sürdürülebilirliğinin en önemli etkenidir.
- Müze bünyesindeki eğitim faaliyetlerinin düzenli olarak devam edebilmesi için öncelikli etkenlerden biri finansal kaynakların yeterliliğidir. Düzenli bütçe desteği eğitim etkinliklerinin sürekliliğini sağlayacaktır. Müze eğitimi alanında uzman ve nitelikli personellerin müze içinde görev alması, eğitim faaliyetlerinin kalitesini artırmakta etkili olacaktır.
- Kurumlar yaşanan koordinasyon eksiklikleri veya bürokratik engeller de müze eğitiminin verimli şekilde yürütülmesini güçleştirmektedir. Üniversiteler, sivil toplum kuruluşları ve yerel yönetimlerle kurulacak iş birlikleri, müze eğitimi çalışmalarının çeşitliliğini artırarak daha geniş kitlelere ulaşılmasını mümkün kılacaktır. Yerel halkın ve okulların desteği de toplumsal katılımı güçlendirecek, müzenin eğitimdeki rolünü pekiştirecektir.
- Son olarak, toplumsal farkındalık eksikliği, katılım oranlarının düşüklüğü ve bazı gruplarda gözlenen değişime direnç, müzenin eğitim çalışmalarının sürdürülebilirliğini zayıflatmaktadır.
- Müze eğitimi hakkında uluslararası standartları ve yenilikleri takip edebilecekleri hizmet içi eğitim programının eksikliği bu alandaki çalışmalarının çeşitliliğini azaltmaktadır.
- Son olarak toplumda yeterli düzeyde farkındalık oluşturulamaması, eğitim faaliyetlerine katılımın düşük seviyede kalmasına yol açmakta; ayrıca yeniliğe ve değişime yönelik direnç, müzenin eğitim çalışmalarının sürekliliğini ve etkisini olumsuz yönde etkilemektedir.

KAYNAKLAR

- Adana Müzesi 2025 google Chrome: <https://kvmgm.ktb.gov.tr/Eklenti/90808,adana-arkeoloji-muzesipdf.pdf?0>
- Adıgüzel, H. Ö. (2010). Eğitimde yaratıcı drama (3.Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Adıgüzel, Ö. (2000). Müze Pedagojisinin Türkiye’deki Yansımaları ve Müzelerdeki Yaratıcı Drama Uygulamaları. Müzecilikte Yeni Yaklaşımlar. Üçüncü Uluslar Arası Tarih Kongresi. Tarih Vakfı. İstanbul
- Adıgüzel, Ö. (2006). Yaratıcı drama kavramı, bileşenleri ve aşamaları. Yaratıcı Drama Dergisi, 1(1), 17-30.
- Akkuş, G. & Akkuş Ç. (2018). Tarihi turistik alanlarda kullanılan mobil artırılmış gerçeklik uygulamalarının değerlendirilmesi. Journal of Tourism and Gastronomy Studies, 6 (1), 83-104.
- Akmehmet, K.T. (2005). İlköğretim Sosyal Bilgiler Öğretiminde Arkeoloji Müzelerinin Nesne Merkezli Eğitim Etkinlikleriyle Kullanılması. İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat Tarihi Anabilim Dalı Sanat Tarihi Programı Yayınlanmamış Doktora Tezi.
- Akmehmet, K.T. ve Ödekan, A. (2006). Müze Eğitiminin Tarihsel Gelişimi. İTÜ Dergisi/b Sosyal Bilimler. Cilt 3 (1), s.s.47-58.
- Akmehmet, K.T.: 2013 ‘Müzeler ve Eğitim’, Müzecilik ve Sergileme, Eskişehir Anadolu Üniversitesi Yayınları, s.128-154
- Akyüz, Yahya. (1997) Türk Eğitim Tarihi (Başlangıçtan 1997’ye), 1st.: Kültür Üni. Yay.
- Ambrose, T., Paine, C. (2018). Museum basics: the international handbook. New York: Routledge
- Apple App Store (2022). Müzelerin Sesi. T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, (Erişim Tarihi: 19 Eylül 2022) <https://apps.apple.com/es/app/müzelerin-sesi/id1510295818>
- Atagök, T., (1999). Müze-toplum ilişkisinde eğitim, Milliyet Sanat, 456, 15 Mayıs 1999, 14-16.
- Badem, F. ve Halaç, H. H. (2021). Kültürel Miras: Sistemantik Literatür İncelemesi. Safran Kültür ve Turizm Araştırmaları Dergisi, 4(2): 171-190.
- Belcher, Michael. 1991. Exhibitions in Museums. Washington (D.C.): Smithsonian Institution Press.
- Burcaw, G. Ellis. 1997. Introduction to Museum Work. Altamira Press

- Buyurgan, S. ve U. Buyurgan (2012). Sanat Eğitimi ve Öğretimi (Eğitimin Her Kademesine Yönelik Yöntem ve Tekniklerle). 3. Baskı, Sf. 103-125, Ankara: PegemA Yayınları.
- Carter, G., (1980). Editorial, Journal of Education in Museums, 1, 4-5.
- Chen, Q. & ve Liu, Y. (2023). Discussion on the Application of Virtual Technology in Museum Display Design. The 2nd International Conference on Culture, Design and Social Development, 739, 598-604. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-018-3_70
- Cipresso P., Giglioli I.A.C., Raya M.A. & ve Riva G. (2018). The Past, Present, and Future of Virtual and Augmented Reality Research: A Network and Cluster Analysis of the Literature. Frontiers in Psychology, 9, 1-20. doi: 10.3389/fpsyg.2018.02086
- Connelly, L. M. (2016). Trustworthiness in qualitative research. Medsurg Nursing, 25(6), 435-437.
- Çağlayan, A.S., 2019. A scenario on conversion of industrial heritage into museum: Adana National Textile Factory. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Tobb, Ankara.
- Çakır-İlhan, A., Artar, M., Okvuran, A. ve Karadeniz, C. (2011). Müze Eğitim Modülü. Ankara: MDGF UNICEF.
- Çolak, C. (2006). Sanal müzeler. inet-tr'06-"Türkiye' de İnternet" Konferansı Bildirileri, 21-23 Aralık, TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi, 293- 296
- Doğruer, F. S. (2023). Dijital Çağın Müzecilik Deneyimi: Metaverse Müze, Türk Arkeoloji ve Etnografya Dergisi, 86, 65-81.
- Doğruer, F. S. (2023). Museum Experience of the Digital Age: Metaverse Museum, Turkish Journal of Archaeology and Ethnography, 86, 65-81.
- Erhat, A. (1999). *Mitoloji Sözlüğü*, 8. baskı, İstanbul, Remzi Kitabevi.
- George, S. (2021). Converging The Physical and Digital with Digital Twins, Mixed Reality, and Metaverse Apps. Erişim tarihi: 01.11.2022. <https://azure.microsoft.com/en-us/blog/converging-the-physical-and-digital-withdigital-twins-mixed-reality-and-metaverse-apps>
- Gerçek, F. (1999). *Türk Müzeciliği*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Germak, C., Salvo, A. & Abbate, L. (2021). Augmented Reality Experience for Inaccessible Areas in Museums. EVA London 2021. 39-45. <http://dx.doi.org/10.14236/ewic/EVA2021.7>
- Gözütok, D., (2011). Öğretim İlke ve Yöntemleri. Ankara: Ekinoks Kitabevi
- HEIN, G.E. (1998), Learning In The Museum, London: Routledge.
- Hein, G. E. (1998). Learning in the Museum. London and New York: Routledge.

- Hjalager, A.-M. (2015). 100 innovations that transformed tourism. *Journal of Travel Research*, 54(1), 3-21
- Hooper - Greenhill, E. (1999). Müze ve Galeri Eğitimi. (Çev. Meltem Öрге Evren, Emine Gül Kapçı) Yay. Haz. Bekir Onur. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi
- Hooper-Greenhill, E., (1999b). Müze ve galeri eğitimi, çev. Meltem Öрге Evren, Emine Gül Kapçı, ed. Bekir Onur, Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, Ankara.
- Hudson, K., (1988). *Museum of Influence*, Reprinted, Cambridge Universit Press., Cambridge
- İlhan, A., Artar, M., Okvuran, A., ve Karadeniz, C. (2011). Müze Eğitimi Etkinlik Kitabı. UNICEF, http://panel.unicef.org.tr/vera/app/var/files/e/t/etkinlik_paketi.pdf
- İlhan, Ç. A. ve Okvuran, A. (2001). “Bir Eğitim Ortamı Olarak Müze ve Müze Çalışmaları”. *Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Anadolu Sanat Dergisi*, (11), ss.86-93.
- İlhan, Ç.A. Artar, M. Okvuran, A. Karadeniz, C. (2011). Müze Eğitimi Etkinlik Kitabı
- Kahraman, Z. (2021). Sanal Müzecilikte Yeni Yaklaşımlar. *Ankara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 3(2), 145-160
- Karadeniz C, Müzelerin Gücü: Sürdürülebilir Çevre, Kalkınma ve Çeşitlilik Stratejileri İçin Ekomüzeler.
- Karadeniz C. ve Çıldır Z. (2014). İngiltere’de Müze Eğitimi “Londra’dan İzlenimler”, 1.baskı, Ankara: Kalemkitap Yayınları.
- Karadeniz, Ceren, Ayşe Okvuran, Müge Artar ve Ayşe Çakır İlhan. "Contemporary Approaches and Museum Educator within the Context of New Museology". *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences* 48 (2015): 203-226
- Karadeniz, C. ve Okvuran, A. (2018) Cumhuriyet'in İlanından Günümüze Türkiye’de Müze Eğitimi: Tarihsel Gelişim ve Gelecek Tasarıları, *Millî Folklor*, Millî Folklor, 30 (118).
- Karayılanoğlu, G. ve Arabacıoğlu, B. (2020). Digital Interactive Experiences In Contemporary Art Museums. *The Turkish Online Journal Of Design, Art And Communication*, 10(4), 423-440
- Kennedy, R. (2009). The power of in-class debates. *Active Learning in Higher Education*
- KILIÇ, Hamide, İbrahim TURAN, Sibel YALI, and Gül BULUT. "EĞİTİMDE SANAL MÜZE UYGULAMALARI." *Journal of History School* LXIII, no. LXIII (2023): 850–67. <http://dx.doi.org/10.29228/joh.64689>.
- Kılınç, O. (2012). Adana Arkeoloji Müzesindeki Roma Dönemi Heykeller Kataloğu [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi.

- Kültür İstanbul. (2023). VR future: virtual landscapes sergisi 3-4-5 Şubat'ta Müze Gazhane'de! <https://kultur.istanbul/vrfuture-virtual-landspaces-sergisi-3-4-5-subatta-muzegazhanede/> adresinden erişilmiştir.
- Lambert, T. S., Boukas, N., & Yeralia, M.C. (2014). Museums and cultural sustainability: Stakeholders, forces, and cultural policies, *International Journal of Cultural Policy*, 20 (5), 566–587, <http://dx.doi.org/10.1080/10286632.2013.874420>
- Marshall, C. and Rossman, G. B. (2014). *Designing qualitative research*. Sage publications.
- Moffat, H. and Woollard, V., (1999). *Museum and gallery education: A manual of good practice*, The Stationery Office, London
- Ocak, G. (2017). *Yöntem ve Teknikler*. In Öğretim İlke ve Yöntemleri (Onuncu Baskı). Pegem Akademi
- ONUR, B. (2003), “Müze Eğitimi: Temel İlkeler ve Politikalar”, Müze Eğitimi Seminerleri 1 Akdeniz Bölgesi Müzeleri (s.7 – 23). Antalya: Suna-İnan Kırac Akdeniz Medeniyetleri Araştırma Enstitüsü Yayınları.
- Onur, B. (2014). *Yeni Müzebilim: Demokratik Toplumu Yaratmak*. Ankara: İmge Kitapevi
- Onur, B. (1998). Müze Kültürü ve Eğitimi. *Milliyet Sanat Dergisi*. Sayı.436, İstanbul.
- Önder, A. (2010). *Yaşayarak öğrenme için eğitici drama* (8.Baskı). Ankara: Nobel.
- Paykoç, F., Baykal. (2000).: “ Müze Pedagojisi: Kültür, İletişim ve Aktif Öğrenme Ortamı Olarak Müzelerin Etkinliğine İlişkin Bir Çalışma”, *Müzecilikte Yeni Yaklaşımlar; Küreselleşme ve Yerelleşme*, İstanbul, Türkiye Ekonomik ve Toplumsal Tarih Vakfı, s.102-113
- San, . (1998). Müze Eğitim Bilimi nasıl Gelişti? *Milliyet Sanat* 444
- Schweibenz, W (2004). The Development of Virtual Museums. *ICOM News* No:3.
- Seven, (2025) *Kişisel Fotoğraf Albümü*
- Somuncu, M. & Yiğit, T. (2010). World Heritage Sites in Turkey: Current status and problems of conservation and management. *Coğrafi Bilimler Dergisi*, 8(1),1-26.
- Şekerci, C (2018) *Sanal gerçeklik kavramının Tarihçesi*
- Şimşek, H. ve Yıldırım, A. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Tanrıkulu, B. & Karagöl, A. (2021). Müzede sanal gerçeklik uygulamaları: bir örnek çalışma olarak kaplumbağa terbiyecisi. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 5(2), 95-111.
- Tanrıkulu, B. ve Karagöl, A. (2021) *Müzede Sanal Gerçeklik Uygulamaları*:

- Türkiye İş Bankası. (2022). İş Sanat yeni sergisini metaverse’te açıyor. <https://www.isbank.com.tr/bankamizitaniyin/is-sanat-yeni-sergisini-metaverse-te-aciyor> adresinden erişilmiştir.
- Yağcı, R. “Antik Çağ’da Müze Kavramı”. Maktal Canko D. (Der) Müzeler, Oyunlar, Oyuncaklar ve Çocuklar, 2014 3-14. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Yayınları.
- Yılmaz, N. ve Kırkar, A. (2008). İlköğretim derslerinde yaratıcı drama uygulamaları.(1. Baskı). İstanbul: Çınar.
- Yumak, S. & Güneröz, C. (2023). Müze eğitiminde yeni teknolojilerin kullanımı ve kazanımlar. Uluslararası Müze Eğitimi Dergisi, 5(Özel Sayı), 98-113. <https://doi.org/10.51637/jimuseumed.1376981>
- Yücel, D. (2012). Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müze. İstanbul Kültür Üniversitesi





EKLER

EK 1. Adana Müze Kompleksi Müze Eğitimi Çalışmalarından Örnekler



GÖRSEL 1. Adana Müze Kompleksi Müze Eğitimi Çalışmalarından Örnek



GÖRSEL 2. Adana Müze Kompleksi Müze Eğitimi Çalışmalarından Örnek



GÖRSEL 2. Adana Müze Kompleksi Müze Eğitimi Çalışmalarından Örnek



GÖRSEL 3. Adana Müze Kompleksi Müze Eğitimi Çalışmalarından Örnek



GÖRSEL 4. Adana Müze Kompleksi Müze Eğitimi Çalışmalarından Örnek



GÖRSEL 5. Adana Müze Kompleksi Müze Eğitimi Çalışmalarından Örnek



GÖRSEL 6. Adana Müze Kompleksi Müze Eğitimi Çalışmalarından Örnek



GÖRSEL 7. Adana Müze Kompleksi Müze Eğitimi Çalışmalarından Örnek



GÖRSEL 8. Adana Müze Kompleksi Müze Eğitimi Çalışmalarından Örnek



GÖRSEL 9. Adana Müze Kompleksi Müze Eğitimi Çalışmalarından Örnek



GÖRSEL 10. Adana Müze Kompleksi Müze Eğitimi Çalışmalarından Örnek



GÖRSEL 11. Adana Müze Kompleksi Müze Eğitimi Çalışmalarından Örnek



GÖRSEL 12. Adana Müze Kompleksi Müze Eğitimi Çalışmalarından Örnek

EK 2. Etik Kurul Onayı

ANKARA ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ BİLİMSEL ARAŞTIRMALAR VE YAYIN ETİĞİ KURULU KARAR ÖRNEĞİ

Karar Tarihi :22/05/2025

Toplantı Sayısı :5

Karar Sayısı :132

132-Üniversitemiz Eğitim Bilimleri Fakültesi öğretim üyesi Doç. Dr. Ayşem YANAR'ın danışmanlığını yaptığı, yüksek lisans öğrencisi Burak Berk SEVEN'in "Adana Müze Kompleksi Eğitim Çalışmaları" başlıklı tezi ile ilgili Ankara Üniversitesi Senatosunun 22.05.2024 tarihli toplantısında 635/5996 sayılı kararı ile kabul edilen "Ankara Üniversitesi Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi" ne göre değerlendirilmiş ve incelenmiştir.

Yapılan değerlendirme ve inceleme sonucunda Doç. Dr. Ayşem YANAR'ın danışmanlığını yaptığı, yüksek lisans öğrencisi Burak Berk SEVEN'in "Adana Müze Kompleksi Eğitim Çalışmaları" başlıklı tezi ile ilgili Ankara araştırma protokolüne uyulması ve etik onay tarihinden itibaren geçerli olması koşuluyla uygulanmasının etik açıdan uygun olduğuna oybirliği ile karar verildi.

ASLININ AYNIDIR

22/05/2025

BENZERLİK BİLDİRİMİ

“Adana Müzesi’nde Eğitim Çalışmaları” başlıklı tezimin ana bölümü (ön bölüm, kaynaklar ve ekler hariç) Turnitin İntihal Tespit Programı aracılığıyla incelenmiş ve ilgili rapor danışmanım tarafından da kontrol edilmiştir. Kontrol sırasında (1) “Yedi sözcükten daha az olan benzeşmeler” (2) “Kaynaklar” (3) “Doğrudan alıntılar” ve (4) “Lisansüstü tezim ile ilgili yapmış olduğum kendi yayınlarım ve yararlandığım mevzuat metinleri gibi kaynaklar” dışarıda tutulmuştur. Benzerlik kontrolüne ilişkin rapordan elde edilen sonuçlar aşağıda sunulmuştur.

Rapor Tarihi	: 11.10.2025
Gönderim Numarası	: 2750432946
Sayfa Sayısı	: 78
Sözcük Sayısı	: 13247
Karakter Sayısı	: 96800
Benzerlik Oranı	: % 9
Savunma Tarihi	: 23.09.2025

Yukarıda belirtilen sonuçları gösteren Turnitin İntihal Tespit Programı’na ilişkin orijinal raporu, sonuçlarda herhangi bir değişiklik yapmaksızın bu beyanım ekinde Enstitüye teslim ettiğimi, tezimin %7’den fazla benzerlik oranı içerdiğinin, tek bir kaynakla eşleşme oranının ise %1’den fazla olduğunun belirlenmesi durumunda, bundan doğabilecek tüm yasal sorumluluğu kabul ettiğimi bildirir, saygılarımı sunarım.

Öğrencinin Adı Soyadı: Burak Berk Seven

Tarih: 11.10.2025

İmza:

ÖZGEÇMİŞ

Adı ve Soyadı : Burak Berk SEVEN

E-Posta Adresi :

İş Deneyimi :

Unvan	Görev Yeri	Yıl
Arkeolog	Kültür ve Turizm Bakanlığı	2024

Akademik Bilgiler

Öğrenim Durumu :

Derece	Bölüm/Program	Üniversite	Yıl
Lisans	Protohistorya ve Önasya Arkeolojisi	Ankara Üniversitesi	2013-2017
Yüksek Lisans	Disiplinlerarası Müze Eğitimi	Ankara Üniversitesi	2022-2025