



**T.C.  
PAMUKKALE ÜNİVERSİTESİ  
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ  
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI  
RESİM-İŞ EĞİTİMİ BİLİM DALI  
YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**RESİM-İŞ ÖĞRETMEN ADAYLARININ SANAL MÜZE  
KULLANIMINA YÖNELİK TUTUMLARININ İNCELENMESİ**

**Kani DİNGER**

**DENİZLİ-2021**

**T.C.  
PAMUKKALE ÜNİVERSİTESİ  
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ  
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI  
RESİM-İŞ EĞİTİMİ BİLİM DALI  
YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**RESİM-İŞ ÖĞRETMEN ADAYLARININ SANAL MÜZE  
KULLANIMINA YÖNELİK TUTUMLARININ İNCELENMESİ**

**Kani DİNGER**

**Danışman**

**Doç. Dr. Feryal BEYKAL ORHUN**

## **ETİK BEYANNAMESİ**

Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü'nün yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında; tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi; görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu; başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu; atıfta bulunduğum eserlerin tümünü kaynak olarak gösterdiğimi; kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı; bu tezin herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı beyan ederim.

İmza

Kani DİNGER

## TEŞEKKÜR

Akademik yaşama adım attığım ilk günden beri bilgi ve tecrübelerini benimle paylaşarak her zaman bana yol gösteren, desteklerini esirgemeyen ve beni cesaretlendiren değerli hocam ve tez danışmanım Doç. Dr. Feryal BEYKAL ORHUN'a.

Gerek ders aşamasında gerekse tez aşamasında bilgi ve tecrübelerinden faydalandığım hocalarım: Doç. Dr. Nuray MAMUR'a, Dr. Öğr. Üyesi Bekir İNCE'ye ve Doç. Dr. Serkan Sevim'e.

Tez jüri komitesinde yer alarak çalışmama katkı sağlayan Doç. Dr. Hatice KETEN'e ve Dr. Öğrt. Üyesi Görkem Utku ALPARSLAN'a.

Yüksek Lisans hayatım boyunca bana olan inancını hep hissettiren, desteğini eksik etmeyen sevgili eşim Sevgi DİNGER'e, anneme, babama ve canım kardeşime.

Teşekkürlerimi sunarım...

## ÖZET

**PAMUKKALE ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM FAKÜLTESİ  
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ BÖLÜMÜ  
RESİM-İŞ ÖĞRETMEN ADAYLARININ  
SANAL MÜZE KULLANIMINA YÖNELİK TUTUMLARININ İNCELENMESİ**

DİNGER, Kani

Yüksek Lisans Tezi, Güzel Sanatlar Eğitimi ABD

Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Feryal BEYKAL ORHUN

Mayıs 2021, 134 sayfa

Bu çalışmada temel amaç Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı öğrencilerinin sanal müze kullanımı ve sanal müze uygulamalarında bulunan teknik bilgiler hususundaki tutumlarını belirlemektir. İlköğretim ve Ortaöğretim öğrencilerinin Görsel Sanatlar dersi alt kazanımlarından olan müzecilik kavramına teknolojik imkanları kullanarak daha kısa sürede hakim olmaları açısından sanal müze uygulamaları önemli bir yer tutmaktadır. Bu sebeple öğretmenlerin sanal müze kullanımını öğrencileriyle birlikte ele alıp bu uygulamaları içselleştirmesi gerekmektedir.

Araştırmada karma yöntem kullanılmıştır. Nicel araştırma kısmında gerekli izinler alınarak Peker (2014) tarafından geliştirilen “Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Ölçeği” kullanılmıştır. Bu ölçek 21 maddeden oluşan beşli Likert tipi tutum ölçeğidir. Ölçek daha derinlemesine yorum yapılabilmesi için nitel sorularla desteklenmiştir. Nitel araştırma bölümünde de katılımcılara yarı yapılandırılmış görüşme tekniği uygulanmıştır. Dolayısıyla kullanılan ölçek “Karma Desen Modeli” içeren bir ölçektir. Çalışma grubunu 2020-2021 eğitim öğretim yılında Pamukkale Üniversitesi Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı’nda öğrenim gören öğrenciler oluşturmaktadır. Anket çalışması 1.sınıf, 2. sınıf, 3. sınıf ve 4. sınıftan toplam 97 öğrenci ile yapılmıştır. Verilerin analizi SPSS 22.0 programı kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Elde edilen verilere dayanarak karşılaştırılacak gruplar belirlenmiş ve karşılaştırmalar bağımsız gruplar için Mann Whitney U ve Kruskal Wallis testleri ile yapılmıştır.

Yapılan arařtırmalar sonucunda tutum puanı ortalaması 3,66 olarak bulunmuřtur. Cinsiyet, sınıf ve sanal mze ziyaretinde bulunma deęiřkenlerinin bu tutumlarda anlamlı bir fark olduęu grlmemektedir. Bunun yanında mze ile ilgili ders alma durumu tutum puanı hususunda etki yaratmıřtır. ğretmen adayları grsel sanatlar dersinde sanal mze kullanımının faydalı olacaęını dřnmektedirler. Bu nedenle niversitelerde sanal mzelerin nemine dikkat çekilerek, sanal mze uygulamalarına ynelik alıřmalar yapılmalıdır. niversitelerin yanında Milli Eęitim Bakanlıęı'nın da mze dersini teřvik edici alıřmalar yrtmesi gerekmektedir. Mzelerin de bu konuya gereken nemi vererek; hem mzeye gitme imkanı olmayan bireylere mzeleri gezme imkanı saęlamaları, hem de yapılacak olan etkinliklerin, sergilerin duyurularını yaparak daha ok ziyaretinin mzeye gelmesini saęlamaları gerekmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Grsel sanatlar, mze, sanal mze, Resim-İř eęitimi ğretmen adayları, sergileme

**ABSTRACT**

**PAMUKKALE UNIVERSITY  
INSTITUTE OF EDUCATION SCIENCES  
DEPARTMENT OF ART EDUCATION  
ART TEACHER CANDIDATES  
ANALYSIS OF THE ATTITUDES TOWARDS THE USE OF VIRTUAL MUSEUM**

DINGER, Kani

Master Thesis, Fine Arts Education Department

Department of Art Education

Thesis Advisor: Assoc.Prof. Feryal BEYKAL ORHUN

May 2021, 134 page

The main purpose of this study is to determine the attitudes and technical knowledge of the students of the Department of Art Education about the use of virtual museums in virtual museum applications. Virtual museum applications have an important place in terms of enabling primary and secondary school students to master the concept of museology, which is one of the sub-acquisitions of the Visual Arts course, in a shorter time by using technological means. For this reason, teachers should consider the use of virtual museums with their students and internalize these practices.

Mixed method was used in the study. In the quantitative research part, the "Attitude Scale Towards the Use of Virtual Museum" developed by Peker (2014) with the necessary permissions was used. This scale is a five-point Likert type attitude scale consisting of 21 items. The scale was supported with qualitative questions to make a more in-depth interpretation. In the qualitative research part, semi-structured interview technique was applied to the participants. Therefore, the scale used is a scale that includes "Mixed Pattern". The working group consists of students studying at Pamukkale University, Department of Art Education in the 2020-2021 academic year. The survey was carried out with a total of 97 students from 1st grade, 2nd grade, 3rd grade and 4th grade. The analysis of the data was made using the SPSS 22.0 program. The groups to be compared were determined according to the data obtained and comparisons were made using Mann Whitney U and Kruskal Wallis tests for independent groups.

As a result of the researches, the average attitude score was found to be 3.66. There is no significant difference between the variables of gender, classroom and visiting virtual museums in these attitudes. In addition, taking lessons about the museum had an effect on the

attitude score. Pre-service teachers think that the use of virtual museums in visual arts lessons will be beneficial. For this reason, by drawing attention to the importance of virtual museums in universities, studies should be carried out for virtual museum applications. In addition to universities, the Ministry of National Education should also carry out activities that encourage the museum course. By giving due importance to this issue of museums; They should both provide the opportunity to visit the museums for individuals who do not have the opportunity to go to the museum, and they should also ensure that more visitors come to the museum by announcing the events and exhibitions to be held.

**Keywords:** Visual arts, museum, virtual museum, Art education teacher candidates, exhibition



## İÇİNDEKİLER

<b>ETİK BEYANNAMESİ</b> .....	<b>iii</b>
<b>TEŞEKKÜR</b> .....	<b>4</b>
<b>Akademik yaşama adım attığım ilk günden beri bilgi ve tecrübelerini benimle paylaşarak her zaman bana yol gösteren, desteklerini esirgemeyen ve beni cesaretlendiren değerli hocam ve tez danışmanım Doç. Dr. Feryal BEYKAL ORHUN'a.</b> .....	<b>4</b>
<b>ÖZET</b> .....	<b>5</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>7</b>
<b>TABLolar LİSTESİ</b> .....	<b>12</b>
<b>ŞEKİLLER LİSTESİ</b> .....	<b>14</b>
<b>1. GİRİŞ</b> .....	<b>15</b>
<b>1.1. Problem Durumu</b> .....	<b>17</b>
1.1.1. Problem Cümlesi .....	18
1.1.2. Alt Problemler .....	18
<b>1.2. Araştırmanın Amacı</b> .....	<b>19</b>
<b>1.3. Araştırmanın Önemi</b> .....	<b>19</b>
<b>1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları</b> .....	<b>20</b>
<b>1.5. Sayıtlar</b> .....	<b>20</b>
<b>1.6. Tanımlar</b> .....	<b>21</b>
<b>2. KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR</b> .....	<b>23</b>
<b>2.1. Kuramsal Çerçeve</b> .....	<b>23</b>
2.1.1. Müze Tanımı ve Tarihi .....	23
2.1.2. Türkiye’de müzecilik .....	27
2.1.3. Müzelerin İşlevleri .....	28
2.1.3.1. Eser Toplama İşlevi.....	28
2.1.3.2. Müzelerin sergileme işlevi.....	28
2.1.3.3. Müzelerin koruma, bakım ve onarım işlevleri .....	29
2.1.3.4. Müzelerin depolama işlevi .....	29
2.1.3.5. Müzelerin eğitim işlevi .....	30
2.1.4. Müze Türleri .....	32
2.1.4.1. Koleksiyonlarına göre müzeler .....	32
2.1.4.2. Bağlı oldukları kurumlara göre müzeler .....	39
2.1.4.3. Hizmet Alanlarına Göre Müzeler .....	44
2.1.4.4. Hizmet ettikleri topluma yönelik müzeler.....	47
2.1.4.5. Koleksiyonlarını sergiledikleri mekânlarına göre müzeler .....	50
2.1.4.6. İşlevlerine göre müzeler .....	52
2.1.5. Sanal müzeler .....	53
2.1.5.1. Sanal müzelerin tarihçesi .....	56
2.1.5.2. Türkiye’de sanal müzecilik .....	57

	10
2.1.5.3. Sanal müze türleri .....	59
2.1.5.4. Sanal müzelerin faydaları .....	60
2.1.5.5. Yurtiçi sanal müze örnekleri .....	61
2.1.5.6. Yurtdışı sanal müze örnekleri .....	67
<b>2.2 İlgili Araştırmalar .....</b>	<b>72</b>
2.2.1. Yurtiçi Kaynaklı Araştırmalar .....	72
2.2.1.1. Görsel sanatlar alanında yapılmış çalışmalar .....	73
2.2.1.2. Diğer alanlarda yapılmış çalışmalar .....	74
2.2.2. Yurtdışı Kaynaklar .....	77
<b>3. YÖNTEM .....</b>	<b>79</b>
<b>3.1. Araştırma Deseni .....</b>	<b>79</b>
<b>3.2. Evren ve Örneklem Çalışma Grubu .....</b>	<b>79</b>
<b>3.3. Veri Toplama Araç ve Teknikleri .....</b>	<b>80</b>
3.3.1. Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Ölçeği .....	80
<b>3.4. Veri Toplama Yöntemi ve Süreci .....</b>	<b>83</b>
<b>3.5. Verilerin Analizi .....</b>	<b>83</b>
<b>4. BULGULAR VE YORUM .....</b>	<b>85</b>
<b>4.1. Çalışmaya katılan öğrencilere ilişkin kişisel bilgiler .....</b>	<b>85</b>
<b>4.2. Çalışmaya katılan öğretmen adaylarının sanal müze kullanımına ilişkin bilgileri .....</b>	<b>86</b>
<b>4.3. Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Ölçeğine Ait Betimsel İstatistik Sonuçlarının Değerlendirilmesi .....</b>	<b>90</b>
<b>4.4. Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Ölçeğinin Çeşitli Değişkenlere Göre Karşılaştırılması Sonucu Elde Edilen Verilere Ait Bulgular .....</b>	<b>92</b>
4.4.1. Birinci Alt Probleme Ait Bulgu ve Yorumlar: Ölçekten alınan puanların cinsiyete göre değerlendirilmesi .....	92
4.4.2. İkinci Alt Probleme Ait Bulgu ve Yorumlar: Ölçekten alınan puanların sınıf seviyesine göre değerlendirilmesi .....	93
4.4.3. Üçüncü Alt Probleme Ait Bulgu ve Yorumlar: Ölçekten alınan puanların müze eğitimi ile ilgili ders alma durumuna göre değerlendirilmesi .....	94
4.4.4. Dördüncü Alt Probleme Ait Bulgu ve Yorumlar: Ölçekten alınan puanların sanal müze ziyareti gerçekleştirme durumuna göre değerlendirilmesi .....	95
4.4.5. Beşinci Alt Probleme Ait Bulgu ve Yorumlar: Öğrencilerin sınıf seviyelerine göre sanal müze kullanımı konusundaki önerileri .....	96
<b>5. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER .....</b>	<b>110</b>
<b>5.1. Tartışma ve Sonuç .....</b>	<b>110</b>
5.1.1. Nicel Verilerin Değerlendirilmesi .....	111
5.1.2. Nitel Verilerin Değerlendirilmesi .....	113
<b>5.2. Öneriler .....</b>	<b>114</b>
5.2.1. Uygulayıcıya Yönelik Öneriler .....	114
5.2.2. Araştırmacılara Yönelik Öneriler .....	115
5.3.3. Millî Eğitim Bakanlığına Yönelik Öneriler .....	115

<b>KAYNAKÇA.....</b>	<b>117</b>
<b>EKLER .....</b>	<b>127</b>

## TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 3. 1 <i>Kaiser-Meyer-Olkin Katsayı Analizi</i> .....	80
Tablo 3. 2. <i>Faktör Analizi</i> .....	81
Tablo 3. 3. <i>Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Ölçeği ile Faktörleri Arasındaki İlişkiler</i> .....	83
Tablo 3. 4. <i>Ölçeklerin Puanlarına Ait Betimsel İstatistikler</i> .....	84
Tablo 4. 1. <i>Çalışmaya Katılan Öğretmen Adaylarının Cinsiyetlerine Göre Dağılımı (%)</i> .....	85
Tablo 4. 2. <i>Çalışmaya Katılan Öğretmen Adaylarının Sınıf Seviyesine Göre Dağılımı (%)</i> ...	86
Tablo 4. 3. <i>Çalışmaya Katılan Öğretmen Adaylarının Müze Eğitimi Dersi Alma Durumlarına Göre Dağılımı (%)</i> .....	87
Tablo 4. 4. <i>Çalışmaya Katılan Öğretmen Adaylarının Sanal Müze Ziyaretinde Bulunma Durumlarına Göre Dağılımı (%)</i> .....	87
Tablo 4. 5. <i>Çalışmaya Katılan Öğretmen Adaylarının Sanal Müze Uygulaması İçin İdeal Öğrenci Sayısı Hakkındaki Düşüncelerinin Dağılımı (%)</i> .....	88
Tablo 4. 6. <i>Çalışmaya Katılan Öğretmen Adaylarının Sanal Müze Uygulaması İle Her Öğrencide Gelişecek Beceriler Hakkındaki Düşüncelerinin Dağılımı (%)</i> .....	89
Tablo 4. 7. <i>Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Ölçeği'ne Ait Betimsel İstatistikler</i> .....	91
Tablo 4. 8. <i>Öğretmen Adaylarının Cinsiyete Göre Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Puanlarının Betimsel İstatistikleri</i> .....	93
Tablo 4. 9. <i>Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Puanlarının Cinsiyete Göre Mann Whitney U Testi Sonuçları</i> .....	93
Tablo 4. 10. <i>Öğretmen Adaylarının Sınıf Seviyesine Göre Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Düzeylerine İlişkin Betimsel İstatistikler</i> .....	94
Tablo 4. 11. <i>Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Puanlarının Sınıf Düzeyine Göre Kruskal Wallis Testi Sonuçları</i> .....	94
Tablo 4. 12. <i>Öğretmen Adaylarının Müze Eğitimi İle İlgili Ders Alma Durumlarına Göre Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Düzeylerine İlişkin Betimsel İstatistikler</i> .....	95
Tablo 4. 13. <i>Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Puanlarının Ders Alma Durumlarına Göre Mann Whitney U Testi Sonuçları</i> .....	95
Tablo 4. 14. <i>Öğretmen Adaylarının Sanal Müze Ziyareti Gerçekleştirme Durumlarına Göre Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Düzeylerine İlişkin Betimsel İstatistikler</i> .....	95
Tablo 4. 15. <i>Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Puanlarının Sanal Müze Ziyaretinde Bulunmalarına Göre Mann Whitney U Testi Sonuçları</i> .....	96
Tablo 4. 16. <i>“Sanal Müze Sizce Nedir?”Sorusuna 1. sınıflar tarafından verilen başlıca cevaplar</i> .....	96
Tablo 4. 17. <i>“Sanal Müze Sizce Nedir?”Sorusuna 2. sınıflar tarafından verilen başlıca cevaplar</i> .....	97
Tablo 4. 18. <i>“Sanal Müze Sizce Nedir?”Sorusuna 3. sınıflar tarafından verilen başlıca cevaplar</i> .....	98
Tablo 4. 19. <i>“Sanal Müze Sizce Nedir?”Sorusuna 4. sınıflar tarafından verilen başlıca cevaplar</i> .....	99
Tablo 4. 20. <i>“Sizce bir öğretmenin sanal müze etkinliklerini etkili kullanabilmesi için hangi yeterliliklere sahip olması gerekir?”Sorusuna 1. sınıfların verdiği başlıca cevaplar</i> .....	101

Tablo 4. 21. “Sizce bir öğretmenin sanal müze etkinliklerini etkili kullanabilmesi için hangi yeterliliklere sahip olması gerekir?”Sorusuna 2. sınıfların verdiği başlıca cevaplar.....	102
Tablo 4. 22. “Sizce bir öğretmenin sanal müze etkinliklerini etkili kullanabilmesi için hangi yeterliliklere sahip olması gerekir?”Sorusuna 3. sınıfların verdiği başlıca cevaplar.....	103
Tablo 4. 23. “Sizce bir öğretmenin sanal müze etkinliklerini etkili kullanabilmesi için hangi yeterliliklere sahip olması gerekir?”Sorusuna 4. sınıfların verdiği başlıca cevaplar.....	104
Tablo 4. 24. “Görsel sanatlar dersinde sanal müze etkinliklerinin kullanımına ilişkin önerileriniz nelerdir?” Sorusuna 1. sınıfların verdiği başlıca cevaplar .....	105
Tablo 4. 25. “Görsel sanatlar dersinde sanal müze etkinliklerinin kullanımına ilişkin önerileriniz nelerdir?” Sorusuna 2. sınıfların verdiği başlıca cevaplar .....	106
Tablo 4. 26. “Görsel sanatlar dersinde sanal müze etkinliklerinin kullanımına ilişkin önerileriniz nelerdir?” Sorusuna 3. sınıfların verdiği başlıca cevaplar .....	107
Tablo 4. 27 “Görsel sanatlar dersinde sanal müze etkinliklerinin kullanımına ilişkin önerileriniz nelerdir?” Sorusuna 4. Sınıfların verdiği başlıca cevaplar .....	108

**ŞEKİLLER LİSTESİ**

<i>Şekil 3. 1.</i> Ölçeğin faktörlerine ait öz değer grafiği .....	82
<i>Şekil 4. 1.</i> Cinsiyet dağılımı pasta grafiği.....	85
<i>Şekil 4. 2.</i> Sınıf seviyesi pasta grafiği.....	86
<i>Şekil 4. 3.</i> Sanal müze dersi alma durumu pasta grafiği.....	87
<i>Şekil 4. 4.</i> Sanal müze ziyaretinde bulunma durumuna ait pasta grafiği.....	88
<i>Şekil 4. 5.</i> Sanal müze uygulaması için ideal öğrenci sayısı hakkındaki düşüncelerinin pasta grafiği .....	89
<i>Şekil 4. 6.</i> Kazanılan becerilere ait pasta grafiği .....	90

## 1. GİRİŞ

Müzeler etkili öğrenme ve kalıcı bilgi sağlama hususunda önemli bir yer tutmaktadır. Bununla birlikte müzeler bireylerin özgün düşünme becerilerini ve yaratıcılıklarını geliştiren mekanlar bütünüdür. Öğrenciler okul ortamı dışında, farklı bir mekanda merakı yüksek, daha ilgili ve heyecanlı olurlar. Müzelerin eser toplama, sergileme, koruma ve depolama işlevlerinin yanında önemli bir yere sahip olan eğitim işlevi özellikle gelişmiş ülkelerde son derece önemli bir yer tutmaktadır. Uzun zaman öğretimin temelini kitaplar oluşturmakla birlikte çağdaş yaşamın bize aktardığı gerçeklerden birisi de üç boyutlu nesnelerin öğrenmedeki rolünün önemidir. Bununla beraber müzeler, zaman içerisinde bünyesinde barındırdığı eserleri depolamanın ötesinde eğiticilik işlevi ile kendisini insanlara aktaracak birer kurum olacaklardır. Müzeler öğrenme hususunda tüm çevreler için ufuk açan bir özelliğe sahiptir. İçerisinde barındırdığı bilgilerle kaynak özelliği taşımaktadırlar. Bir sanatçı geçmişin mirasına müze incelemeleri ile ulaşarak yarının izlerini de müzeler sayesinde öngörür. Müzelerin barındırmış olduğu eserler ve arkeolojik buluntular sayesinde bünyesinde bulunan uygarlıkların izleri sanatçılar için birikim oluşturmaktadır. Müzelerin bu yönleri sanatçıların benlik gelişiminde ve kişiliğini bulmasında bir altyapı hizmeti sunar. Görsel sanatlar alanının öğretiminde müzelerin tamamı öğrencilere vermek istediğimiz bilgileri görselleştiren, pekiştiren ve yaratıcılıklarını geliştiren mekanlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Kısacası müzeler bünyelerinde bulundurdukları dünyayı üç boyutlu tasarımlarıyla ve eserin kendisiyle bize yeni bilgiler kazandıran mekanlardır (Buyurgan, 2017).

Müzelerin toplumların ilerlemesinde önemli bir yer tutmuş olması yadsınamaz bir gerçek olarak karşımıza çıkmaktadır. Günümüzde de müzeler teknoloji ile iç içe bir ilerleme kaydetmek durumunda kalmıştır. Müzelerin eğiticilik görevi teknoloji ile birlikte hareket etmektedir. Bu sebeple eğitimde olan her türlü teknolojik gelişme müze etkinliklerini de içerisine almak durumunda kalacaktır. Bununla bağlantılı olarak müzeler 21. yüzyılda; odağında insan olan, çağdaş, gelecek nesillere sağlıklı bilgi ve kültürel aktarım yapabilen oluşumlara dönüşmüştür. Daha önceden nesne merkezli olan geleneksel müze anlayışı yerini ziyaretçiyi merkeze alan çağdaş mekânlara dönüştürmektedir. Çağdaş anlamda müzelerin amaçları; ziyaretçilerle iletişim halinde olmak, onlara yarar sağlamak ve onları etkisi altına almak olmuştur. Teknolojik gelişmeler ise sergileme alanlarında; görsel sanatların artırılmış gerçeklik ve üç boyutlu oluşumlar gibi kavramlarla harmanlaştırılması sonucu oluşmuştur. Bu şekilde teknolojik imkanlar, müze yapılarının ziyaretçi ile karşılıklı deneyim ve etkileşimde bulunma hususunda bir araç haline gelmiştir (Zülfikar, 2020).

Bilişim alanında yaşanan hızlı ilerleme, günlük yaşamımızın her yerinde olduğu gibi, içerisinde bulunduğumuz “mekan” olgusunun da değişime uğramasına neden olmaktadır. Özellikle fuar, müze, sanat galerileri gibi mekanlar günümüzde sanal ortama taşınmaktadır. Müze, sanal sergiler, fuarlar, turistik yerler gibi her an rahat bir şekilde ulaşamayacağımız her türlü mekan teknolojik cihazlarla ulaşılabilir kılınmaktadır. Özellikle eğitim alanında ülkenin birçok noktasına kadar ulaşan akıllı tahta teknolojisi, tabletler, akıllı telefonlar, projeksiyon cihazları ve bilgisayarlar sayesinde eğitim içerisinde teknoloji imkanı büyük oranda karşılanmaktadır. Bu sayede bulunulan noktadan çok uzaktaki müzeye sınıf ortamından ulaşabilme imkanı sağlanmaktadır. Sanal müzeler ile tarihi ve arkeolojik geziler daha ulaşılabilir hal almaktadır.

Müzeler, bilgiye direkt ulaşma hususunda ve güvenilir bilgi verme hususunda önemli bir yer tutmaktadırlar. Kendi fiziksel mekanları yanı sıra oluşturdukları sanal müzelerle de birçok müze kuralını arkada bırakıp daha özgür bir gezi imkanını bizlere sağlamaktadırlar. Okulların teknolojik donanımıyla birlikte sanal müzeler eğitim içerisinde de önemli bir yerde bulunmaktadır. Dünyanın farklı mekanlarındaki bireyleri tek bir tıkla buluşturan sanal ortam modern müzecilik uygulamaları arasına girmiştir. Müze yönetimleri, hazırladıkları web sayfalarıyla müze amaçlarına uygun faaliyetlerini yürütebilmektedir. Bu uygulama, sahip olunan bir interaktif bağlantı aracılığıyla başka herhangi bir maliyete gerek olmadan dünyanın bir ucundan diğer bir ucuna günün her saati müze ziyareti yapmayı mümkün kılmaktadır (Altunbaş ve Özdemir, 2012).

Müzelerin ve müze ziyaretlerinin eğitim işlevi paralelinde içinde bulunduğumuz eğitim sisteminde bireylerin öğrenimi, okul, sınıf ve yazılı metinlerle sınırlı değildir. Her yaşta bireyin her açıdan eğitilebilmesi, bilişsel, duyuşsal, devinişsel olarak kendini geliştirebilmesi için müzeler uygun ve yararlı mekanlar olarak kabul görmektedir. Bu mekanlar bireylerin eğitim süreçlerinde etkin bir rol alarak, bireylerin aktif şekilde süreçte bulunmalarını sağlamaktadır. Müzeler, okul öncesi dönemden başlayıp yaşlılık dönemine kadar uzanan süreç içinde bireyi aktif şekilde eğitimin içinde tutarak, bireylerin kendilerini geliştirmesine imkan tanıyan unsurlardan biridir. Eğitim-öğretim uygulamaları sırasında birey ne kadar fazla işlenişin içerisinde bulunursa ve ne kadar fazla duyu organını kullanarak öğretim uygulamalarına katılırsa kalıcılık ve süreklilik o kadar artacaktır. Bilgilerin kalıcılığı artarak öğrencinin yaparak, yaşayarak öğrenmesi sağlanacak ve bu durum çocuğun çok boyutlu düşünme becerisinin gelişmesini sağlayacaktır. Çocuğun bire bir etkileşim içerisinde bulunarak kalıcı öğrenmesi sağlanmış olacaktır (Atilla ve Bulut, 2017).



Bununla birlikte örgün eğitim programı dahilinde müze eğitimine 2000’li yıllardan sonra önem verilmeye başlanmıştır. 2005-2006 öğretim yılından itibaren genel olarak derslerde müzelerden faydalanılması gerektiği vurgulanmış, görsel sanatlar ve sanat etkinlikleri derslerinin programlarında müze eğitimi öğrenme alanı olarak ilköğretim sınıflarının tümünde uygulanmaya başlanmıştır. Güzel Sanatlar Liseleri’nde “Müze Eğitimi” bir ders olarak okutulmaya başlamıştır. Bunun yanında öğretmenlik programlarında da müze ve müzecilik özelinde dersler okutulmaya başlanmıştır (İlhan, 2017).

Çalışmanın kuramsal çerçeve bölümünde müze kavramı üzerinde durulmuştur. Bu bölümde müze türleri, müzelerin işlevleri ve müze ile eğitim ilişkilendirilmesinden bahsedilmektedir. Ayrıca sanal müze kavramı üzerinde durularak, sanal müzelerin tarihçesinden, türlerinden, sanal müzelerin eğitim ve görsel sanatlar ile olan ilişkilerinden bahsedilmektedir. Bulgularda ise Pamukkale Üniversitesi Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı öğrencilerinin sanal müze kullanımına ilişkin tutum ölçeğinden elde edilecek bulgular yorumlanacaktır.

### **1.1. Problem Durumu**

Milli Eğitim Bakanlığı Talim Terbiye Kurulu’nun 27.02.2018 tarihli İlköğretim ders programları kararına göre Görsel Sanatlar dersi haftada bir saat olarak belirlenmiştir. Haftada bir saat olarak işlenen Görsel Sanatlar dersi müfredatında da 8. sınıflarda Mayıs ayının son haftasında “Müze Bilinci” öğrenme alanına yer verilmektedir.

Günümüzde teknolojiye meydana gelen gelişmeler paralelinde ekonomi, toplumsal yaşam, sağlık, kültür gibi birçok alanda etkisini göstermektedir. Eğitim de bu alanlardan başında gelmektedir. Gerek eğitim politikalarının belirlenmesinde gerekse öğretim süreçlerinin uygulanmasında teknolojik gelişmelerin dikkate alınması gerekmektedir. Girdilerini içinde bulunduğu çevreden alan ve çıktılarını da yine aynı çevreye sunan eğitim kurumlarının kendisi dışında gerçekleşen değişimden bağımsız hareket etmesi beklenemez. Teknolojik ilerlemeler de eğitim-öğretim süreçlerini etkileyen dış faktörlerden birisi sayılmaktadır. Finegold ve Notabartolo’nun (2010) da belirttiği gibi teknolojiye bağlı olarak bilgi okuryazarlığı, dijital vatandaşlık, bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanma yeterliği 21. yüzyıl becerileri arasında gösterilmektedir. Bu nedenle, öğrencilerin edindiği beceriler, teknoloji ve toplum arasındaki ilişkiler düzenlenerek uyumlu hale getirilmeli ve öğrencilere teknoloji ile barışık yaşamaları için gerekli yeterlilikler kazandırılmalıdır (akt. Arpa, 2017). Öğretim teknolojilerinin önemi bu bağlamda ortaya çıkmaktadır. Örgün eğitimin en önemli sınırlılıklarının zaman ve mekan olduğu söylenebilir. Ancak bilgisayar destekli öğretim uygulamalarının çeşitliliği ve erişilebilirliği göz önünde bulundurulduğunda bu sınırlılıkların

ortadan kalktığı görülmektedir. Bir başka ifadeyle günümüzdeki öğrenciler, eğitimciyi pasif olarak dinlemek yerine yaparak, yaşayarak ve öğrenme sürecine dahil olarak öğrenmekte ve teknoloji ile daha çok etkileşimde bulunmaktadır. Özetle eğitimcilerin, teknoloji çağının sunduğu çeşitli araçlardan faydalanarak eğitim ortamlarını çeşitlendirmeleri gerekmektedir (Gılıç, 2020).

Milli Eğitim Bakanlığının başta FATİH projesi olmak üzere teknoloji bağlamında gelişen dünyaya ayak uydurmak ve öğrencilere bilgiyi en hızlı şekilde ulaştırabilmek amacıyla yapmış olduğu çalışmalar mevcuttur. Görsel sanatlar dersi öğretmen adaylarının mezun olup göreve başladıktan sonra görsel sanatlar dersi kapsamında müze bilinci öğrenme alanı ile müze eğitimi kazanımlarını öğrencilere edindirmesi beklenmektedir. Bu sebeple araştırmamız görsel sanatlar dersi öğretmen adayları özelinde yapılmıştır. Pandemi süreci ile beraber tamamen uzaktan eğitime geçtiğimiz 2020 yılında bu çalışmanın yapılmış olması, interaktif müzeciliğin de önemini ortaya koymuştur. Anket çalışması ve tüm haberleşmeleri çevrimiçi ortamlarda yapılmıştır.

Yapılan olan bu tez çalışmasına Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı 1, 2, 3 ve 4. Sınıf öğrencileri katılmışlardır.

### **1.1.1. Problem Cümlesi**

Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı öğrencilerinin sanal müze kullanımına ilişkin tutum ve görüşleri nelerdir?

### **1.1.2. Alt Problemler**

1. Öğrencilerin cinsiyete göre sanal müze kullanımına yönelik tutum düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
2. Öğrencilerin sınıf seviyesine göre sanal müze kullanımına yönelik tutum düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
3. Öğrencilerin müze eğitimi ile ilgili ders alma durumlarına göre sanal müze kullanımına yönelik tutum düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
4. Öğrencilerin sanal müze ziyareti gerçekleştirme durumlarına göre sanal müze kullanımına yönelik tutum düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
5. Öğrencilerin sınıf seviyelerine göre sanal müze kullanımı konusundaki önerileri nelerdir?
  - a. Sanal müze tanımları yeterli midir?
  - b. Sanal müzeyi etkili kullanabilmeleri için görüşleri nelerdir?
  - c. Sanal müze kullanımı için önerileri nelerdir?

## 1.2. Araştırmanın Amacı

Toplumsal yaşamda insan ile sanat arasındaki yaratıcı ve estetik ilişki ne denli önemli ise çocuğunda sanat konusunda erken yaşlarda bilinçlendirilmesi o denli önemlidir. Çocuğun doğasından gelen sınırsız yaratıcı gücün bilinçli bir şekilde yönlendirilmesi görevi öncelikle ilk eğitmen olan aileye, ardından öğretmene düşmektedir (Demirboğa, 2010).

Eğitimde oluşan teknolojik gelişmelerle birlikte sanat derslerinin de bu teknolojik gelişmelerin içinde ilerleme sağlayabilmesi için ortaokul görsel sanatlar dersi müze bilinci öğrenme alanına bağlı 8. sınıf kazanımları gözetilerek görsel sanatlar dersi öğretmen adaylarının sanal müzeye yönelik tutumlarını ölçmek amaçlanmaktadır.

Görsel sanatlar dersi kazanımlarının uygulanması sürecinde bazı etkinliklerin yapılması gerekmektedir. Özellikle “Müze Bilinci” öğrenme alanında alan gezileri önemli bir yer tutmaktadır. Alan gezileri öğrencilerin; öğrenilen bilgilerle bağlantılı olan mekanları inceleme fırsatı sunmaktadır. Bu geziler gerçek anlamda yapılan geziler olmakla birlikte teknolojiyi kullanarak yapılabilecek sanal geziler şeklinde de olabilmektedir.

Çağımızda teknolojinin sağladığı faydalar göz ardı edilemez boyutlara ulaşmaktadır. İnsan hayatında önemli bir yer kaplayan teknolojik faydalar bazen insanın ihtiyaçlarını gidermek için mekan değişikliğine gerek duyurmamaktadır. Teknolojinin bu imkan ve çabası eğitim alanında da kullanımına yönelik fikirler ve çalışmalar ortaya çıkarmaktadır. Zaman ve mekan gibi birçok algıyı ortadan kaldıran sanal geziler görsel sanatlar dersi kapsamında müze gezilerinin kolaylıkla yapılabileceğini göstermektedir. Sanal müze gezilerinin görsel sanatlar dersinde aktif bir şekilde kullanılmasıyla öğretmenlerin kazanımları öğrencilere daha somut bir şekilde sunmasını sağlayarak öğrencilerin öğrenmesini kolaylaştıracağı ve bilgilerin kalıcı olmasını sağlayacağı düşünülmektedir. Ayrıca öğrencilerde de birçok becerinin gelişmesine de katkı sağlayacağı öngörülmektedir. Bu olgulara dayanarak bir diğer amaç ise Resim-İş Eğitimi öğrencilerinin eğitimde teknoloji kullanımı özelinde sanal müze ile ilgili tutum ve görüşlerini alarak bu hususta neler yapılabileceği öngörüsüne sahip olabilmek amaçlanmaktadır.

## 1.3. Araştırmanın Önemi

Müze, müzecilik ve sanal müze temaları çevresinde birçok akademik çalışma yapılmıştır. Bu akademik çalışmalar eğitim özelinde daha çok sosyal bilimler dersini ilgilendiren çalışmalar olarak göze çarpmaktadır. Görsel sanatlar dersinin de sanat eğitimi bağlamında müze kazanımlarını içerisinde barındırdığını söyleyebiliriz. Bununla birlikte Erbay'a (2013) göre müzeler, sanat ve sanat eğitimi açısından sanatçının, sanat izleyicisiyle

buluştuğu en önemli kurumlardandır. Bireylerin çocukluktan itibaren başladıkları sanat eğitimi süreci aktif olarak dahil oldukları müze eğitimi süreci sayesinde daha anlamlı bir hale gelecektir. Eleştirel düşünen, belli bir estetik beğeniye sahip olan, yaratıcı fikirleri ve geniş bir hayal gücüne sahip olan bireyler, bu özelliklerini tüm hayatına yansıtarak sanat eğitimini hayatlarının her evresinde hissedeceklerdir (Atilla ve Bulut, 2017). Tüm bu olgular ışığında resim-iş eğitimi bağlamında müze ile ilgili akademik çalışmaların az olduğu gözlemlenmiştir. Bu çalışmaların artırılması ve müzecilik kapsamında sanat eğitimine katkı sağlaması önem arz etmektedir.

Sanat eğitiminde müzeciliğinin öneminin yanında teknolojik gelişmeleri takip etmek eğitimcilik anlamında da çağımızın bir gereğidir. İnsanlığın geleceğini etkileyecek olan bu teknolojik gelişmelere biz sanat eğitimcileri de uzak kalmamak için görsel sanatlar dersimizin bazı kazanımlarında teknolojiyi kullanmaktayız. Bununla birlikte Mustafa Kemal Atatürk'ün "Geçmişini bilmeyen geleceğe yön veremez." sözü doğrultusunda tarihin, dolayısıyla sanat tarihinin önemi yadsınamaz bir gerçektir. Sanat tarihinin ve tarihin görsel sanatlar dersimize yansımaları da müze bilinci öğrenme alanında gerçekleşmektedir. Müze bilinci öğrenme alanında müze etkinlikleri de ortaokul görsel sanatlar dersi 8. sınıf kazanımlarında nisan ayının ikinci haftasındadır. İki hafta gibi kısa bir sürede müze kazanımlarını en etkili ve hızlı şekilde aktarmanın yolu teknolojiden geçmektedir.

Görsel sanatlar dersi kazanımlarını kalıcı hale getirmek için müze gezilerini sık bir şekilde gerçekleştirmek ve bu gezileri daha işlevsel hale getirebilmek amacıyla sanal müze gezileri önemli olacaktır. Sanal müze gezilerinde öğrenciler kültürel miraslarını, sanat eserlerini, tarihi ve doğal güzelliklerini, mekanlarını, arkeolojik önem taşıyan bölgeleri zaman ve mekan sıkıntısı olmadan gezme imkanı bulacaklardır.

Bu sebeple yapılan araştırmanın sonucu Görsel Sanatlar dersi için önem arz etmektedir.

#### **1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları**

Çalışma, Pamukkale Üniversitesi Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı 1. sınıf, 2. sınıf, 3. sınıf ve 4. Sınıf öğrencileri ve araştırmada kullanılan tutum ölçeği ile sınırlıdır.

#### **1.5. Sayıtlar**

- Araştırmanın kavramsal çerçevesini oluşturmak amacıyla taranan kaynaklar yeterli ve güvenilirlerdir.
- Uygulama yapmak amaçlı oluşturulan gruplar çalışmaya uygun niteliktedir.

- Bu araştırmanın evrenini Resim-İş Eğitimi öğrencileri örneklemini ise Pamukkale Üniversitesi Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı 1. sınıf, 2. sınıf, 3. sınıf ve 4. Sınıf öğrencileri oluşturmaktadır.
- Yapılan çalışmalar sonucu ortaya çıkan öğrenci tutumları, Görsel Sanatlar dersi Müze Bilinci öğrenme alanına katkıda bulunacaktır.

### 1.6. Tanımlar

**İnternet:** İnternet, milyonlarca bilgisayarı birbirine bağlayarak iş dünyası, devlet kuruluşları ve eğitim kuruluşları arasında dünya çapında iletişim yapma olanağı sağlayan uluslararası bir bilgisayar ağıdır (Seferoğlu, 2006).

**Sanal:** Gerçekte yeri olmayıp zihinde tasarlanan, mevhum, farazi, tahminî (TDK, 2019)

**Sanal Müze:** Sanal Müze, görüntü aktarma teknikleri ve iletişim teknolojileri yardımıyla internet ve bilgisayar ortamına taşınmış müzelerdir. Sanal müzeler, müzenin koleksiyonunu dijitalleştirerek küresel erişime açmakta ve ziyaretçi/kullanıcıya imkanı sağlayarak uygulamaya özgü bazı hizmetler sunmaktadır (Yücel, 2012).

**Teknoloji:** Bilimsel yollarla elde edilen verilerin, insan hayatını kolaylaştırmak, bireyin sorunlarını çözmek gibi amaçlarla hayata uygulanması işidir (Yeşiltaş ve Sönmez, 2009).

**Müze:** Sanatsal, bilimsel, geleneğe ait tarihi, teknoloji ve doğaya ait alanlarda; geçmişin, bugünün izlerini içinde barındıran, görerek duyarak, uygulama yaparak hatta yaşayarak öğrenmenin gerçekleştiği halka açık heyecan verici öğrenme mekanlarıdır (Buyurgan, 2019).

**FATİH:** 2010 yılında Milli Eğitim Bakanlığı tarafından imzalanan protokolle hayata geçirilen, eğitim-öğretimde fırsat eşitliğinin sağlanması ve okullarda teknoloji kullanımının artırılması amacıyla başlatılan bir projedir. Her öğrencimizin en iyi eğitime kavuşması, en kaliteli, eğitim içeriklerine ulaşması ve eğitimde fırsat eşitliğinin sağlanması için tasarlanmış olan FATİH Projesi, eğitimde teknoloji kullanımıyla ilgili dünyada uygulamaya konulan en büyük ve en kapsamlı eğitim hareketidir (MEB, 2010).

**Talim Terbiye Kurulu:** Eğitim sistemini, eğitim-öğretim plan ve programlarını, ders kitaplarını hazırlamak, hazırlananları incelemek veya incelemek. Araştırmak, geliştirmek ve uygulama kararlarını Bakan onayına sunmak; Bakanlık birimlerince hazırlanan eğitim ve öğretim programları, ders kitapları, yardımcı kitaplar ile öğretmen kılavuz kitaplarını incelemek, incelemek ve nihaî şeklini vererek Bakanın onayına sunmak. Yurtdışı eğitim ve öğretim kurumlarından alınmış, ilköğretim ve ortaöğretim diploma ve öğrenim belgelerinin

derece ve denkliklerine ilişkin ilke kararlarını Bakanın onayına sunmak. Eğitim ve öğretimle ilgili konularda Bakanlığın diğer birimleri tarafından oluşturulacak politika ve stratejilerin belirlenmesinde işbirliği yapmak; Millî Eğitim Şûrasının sekreteryaya hizmetlerini yürütmek (MEB, 2018).

**VR(Sanal Gerçeklik) Gözlüğü:** Evrensel tanımıyla Virtual Reality yani Sanal Gerçeklik gözlükleri kapalı bir kutudan mercekler yardımıyla bireyin panoramik bir görüntü içerisinde bulunmasını sağlayan materyallerdir. Akıllı telefonlar yardımıyla kullanıldığı gibi, kendine ait belleğine yüklenen programlarla da kullanılabilir (<https://www.vrs.org.uk/virtual-reality-gear/glasses/>).

## 2. KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

### 2.1. Kuramsal Çerçeve

#### 2.1.1. Müze Tanımı ve Tarihi

İnsanların geçmişleri hakkında bilgi sahibi olarak geleceklerine ışık tutmak, toplumların sahip oldukları kültürel, sanatsal ve bilimsel değerleri sergilemek gibi amaçlara hizmet etmek amacıyla üretilen müzeler, toplumların kültürel anlamda bir kimliklerinin oluşmasında önemli katkı sağlamaktadırlar. Bu nedenle hemen her kültürde müze mekânlarına rastlamak mümkün olmaktadır (Sakarya, 2020).

Kısaca ICOM olarak adlandırılan Uluslararası Müze Konseyi'nin 2007 yılında Viyana'da yapılan 22.Genel Kurulu'nda son güncellenen tanımına göre: "Müze, insanlığın ve çevresinin sahip olduğu soyut ve somut değerlerden oluşan mirası; eğitim, araştırma ve beğeni amacıyla toplum ve gelişimi yararına kâr amacı gütmeyen, halka açık bir biçimde elinde tutan, koruyan, araştıran, ileten ve sergileyen kalıcı bir kurumdur" (ICOM, 2010).

Hasol'un (2005) "Ansiklopedik Mimarlık" sözlüğündeki tanıma göre ise müze; sanat, kültür, bilim ve teknik yapıtlarının veya bu dallara yarar şeylerin görülüp yararlanılması için korunup, değerlendirilip sergilendiği yer anlamına gelmektedir.

İnsanların toplama faaliyetleri Paleolitik çağa kadar uzanmaktadır. Objelerin ve eserlerin toplanıp bir araya getirilmesi ilk olarak gün yüzüne çıkarılan Paleolitik çağ mezarlarında görülmesiyle beraber Eski Mısır ve Mezopotamya bölgesinde ise değerli eşyalar mezarlarda, kutsal mekanlarda veya saraylarda dini amaçlarla veya hükümdarların savaşlarda yağma olarak ele geçirdikleri ganimetleri bir güç gösterisi olarak sergilediği bilinmektedir (Yücel, 1999). Müzelerin geçmişten günümüze evriminde temelde yer alan kurumları antik dönemin, sarayları, kütüphaneleri, tapınakları ve okulları olarak karşımıza çıkmaktadır. Örneğin, Mezopotamya'da II. Nebukadnezar'ın yaptırdığı Babil Asma Bahçelerinin Kuzey Sarayında yapılan kazılarında da Nebukadnezar ve ondan sonra gelen yöneticilerin müze olarak kullandıkları bir alan keşfedilmiştir. Bu alanın içerisinde pek çok eser gün yüzüne çıkartılmıştır. Ayrıca bilgi toplama merkezi işlevi gören kütüphaneler ise müzelerin evriminde temel rolü oynayan kurumlardır. M.Ö. 7. yüzyılda Assurbanipal'in Ninive'de bulunan kütüphanesi en eski öncülü olması açısından önem arz etmektedir. M.Ö. 7. yüzyılda tıp, astronomi, edebiyat gibi alanlarla ilgili tabletleri ve çeşitli belgeleri kütüphanesinde toplayan Assurbanipal koleksiyoncu kişiliği ile ön plana çıkmaktadır (Yağcı, 2014). Ayrıca Babil kralının kızı Ennigaldi Nanna'nın küratörlüğünü yaptığı Ur kentindeki müzeye ait üç farklı dilde yazılmış toprak etiketler şimdiye kadar bilinen bir müzeye ait en eski arkeolojik keşif

olarak kabul görmektedir ve ayrıca Ennigaldi Nanna da bilinen en eski küratör olarak bilinmektedir. Nitekim Assurbanipal, Mısır seferini tamamlayıp döndüğünde getirdiği eserleri galip geldikleri savaşın anısı olarak sergilemiştir (Yücel, 1999). Tüm bunlarla birlikte Aristoteles ve Platonun'un bilgi üreten ve bilgi biriktiren okullarında ilham perilerine adanmış Mouseion'ların bulunduğu ve buralarda pek çok bilim insanı yetiştirildiği bilinmektedir. Bilginin gelecek nesillere bırakılması düşüncesinin hakim olduğu bu okullara öykünen İskenderiye Musaeum'u (müze ve kütüphanesi) MÖ III. yüzyıl civarlarında kurularak müzelerin evriminde öncü yapılardan biri olarak öne çıkmaktadır (Uçar, 2019). Ancak burası daha çok, içinde ünlü "Büyük İskenderiye Kütüphanesi"nin de bulunduğu, bilim adamlarının tartışma ve eğitim yeri olan prototip bir üniversite olarak anılmaktadır (Lewis, 2005). O dönemde hem kavram hem de mekân olarak günümüz tanımlamalarından başka bir konumda yer alan müzeler, müzecilik ve sergileme faaliyetlerinden çok felsefi konulu tartışmaların yapıldığı, çeşitli belge ve dokümantasyonların sınıflandırılıp saklandığı bir eğitim kurumu görünümündeydi. Bu tür müze yapılanmalarının Roma İmparatorluğu döneminde de benzer şekillerde kullanıldığı görülmektedir. Orta Çağ'a gelindiğinde ise müze kavramı daha koleksiyonculuk anlamıyla karşılık bulmaktadır. Orta Çağ'ın zengin ailelerinin dünyanın dört bir yanından toplamış oldukları eşyalarla kendi kişisel koleksiyonlarını oluşturup bir odayı sadece bu koleksiyonlarına ayırmaları, bugünkü müze kavramının da temellerini atmış oldu. Özellikle 15. yüzyıl Avrupa'sında, Lorenzo de' Medici'nin Floransa'daki kişisel koleksiyonu, o dönemin en bilinen örneklerinden biridir. Ancak bu dönemde oluşturulan koleksiyonlar daha çok, zengin ailelerin kişisel zevkleri için biriktirilen eserler olarak değerlendirilebilir. Halka açık bir sergileme olmadığından bugünkü müze kavramı ile bağdaşmamaktadır. Günümüzdeki müze tanımını karşılayan ilk müze ise 1683 yılında, İngiltere'de Oxford Üniversitesi'nde kurulmuştur. Elias Ashmole'un koleksiyonlarının sergilendiği bu müze daha sonra Ashmolean Müzesi olarak isimlendirilmiştir. Halka açık ilk sergi olarak tarihe geçen Ashmolean Müzesi, müze kavramının bildiğimiz anlamıyla halka ulaşmasının ilk örneğidir (Aslanoğlu, 2014).

Müzecilik kavramı bir kurum olarak Avrupa'da mevcut koleksiyonların ziyaretçilere sunulmasıyla ortaya çıkmıştır. Ortaçağda ekonomik, sosyal ve kültürel yapıdaki değişimlerle birlikte, Rönesans döneminde coğrafi keşifler ve bunun sonucunda keşfedilen yerlerde yapılan araştırmaların başlaması ile doğa ve dünya ile ilgili her şey de koleksiyonculuk kapsamına girmiştir. Rönesans ile birlikte 16. ve 17. yüzyılda koleksiyonculuğa olan ilgi oldukça artmış, bunun sonucunda kişisel koleksiyonlar oluşturulmaya başlanmıştır. Özellikle soyluların



yapmış oldukları koleksiyonların aynı statüde bulunan soylu sınıfına ve din adamlarına sunulması ile müze bir kurum olarak yapılanmaya başlamıştır (Tezcan, 2006).

Topluluklarının tartışma ortamında ve deneyim paylaşımları ile kendilerini geliştirebilmeleri için 17. Yüzyılda Londra Kraliyet Akademisi ve Paris Bilimler Akademisi gibi kurumlar tarafından müzeler kurulmuştur (Lewis, 2005). Müzeler 18. Yüzyıl'da Aydınlanma Dönemi içerisinde bilgi kaynağı olarak önemli kurumlar arasında kabul edilmişlerdir. Bu şekilde dönemin en önemli gelişmelerinden birisi olarak görülen araştırmayı destekleyen kurumların kurulması eyleminin içinde yer almışlardır. Aydınlanma dönemi ile bilginin örgütlenmesi ve sınıflandırılması eyleminin gündeme gelmesiyle birlikte ansiklopedi, sözlük, atlas ve bibliyografya gibi kaynaklarla beraber Londra, Paris gibi dönemin önemli kültür ve bilgi merkezlerinde müzeler kurumaya başlanmıştır (Burke, 2001). Bu yüzyılda sergilenen kitap, ansiklopedi, vb. bilgi kaynakları sınırlı sayıdadır ve erişimi sınırlıdır. Müzelerin “eğitim” görevi ile kurulmaları ise, Fransa'da başlayan Aydınlanma hareketiyle değişen toplum yapısı ve onunla birlikte gelen Fransız Devrimi'nin hemen akabinde halka açılmaları ile başlamıştır (Duncan, 1995).

19. yüzyılda halka yönelik hizmet veren müzeler açılmaya devam etmiştir. Buna rağmen günümüze ulaşan ziyaretçi defterlerinden bu müzelerin o dönemlerde halka çok az ulaşabildiği anlaşılmaktadır (Burke, 2001). 19. yüzyılda müze ile eğitim ilişkisi Endüstri Devrimi'nin getirmiş olduğu etkilerle gelişmeye başlamıştır. Bu yüzyılın ikinci yarısında endüstrileşmenin ilerlemesi ve nüfusun kırsaldan şehirlere doğru göç hareketiyle endüstriyel hayatla birlikte yeniden biçimlenen toplum yapısı müzelerin eğitim işlevi açısından kendini geliştirmesinde etkili olmuştur. Bu hareketle devlet müzelerinin yanında yerel müzeler de kurulmaya başlanmış ve halkın müze ile iletişimi artmıştır. Bu yıllarda doğrudan eğitim işlevini ön plana alan pek çok müze kurulmuştur. Bunun en önemli sebepleri eğitim fırsatı eksikliği, İngiltere'de, 19. Yüzyıl başlarında okul eğitiminin yeni gelişmeye başladığı, hem yetişkinler, hem de çocuklar için eğitim sisteminin ve kurumlarının yetersiz olması sebebiyle halkın kendi eğitimi görevini üstlenmesi imkanlar ortaya çıkarılmasının vurgulandığı, müzelerin de topluluklara eğitim hizmeti sağlayabilecek kurumlar olarak görüldüğü belirtilmektedir. Bu dönemlerde müzeler koleksiyonu ve sergileri ile başlı başına bir eğitim kurumu olarak algılanmışlardır. Müze-Okul işbirliği 19. Yüzyıl'da olabildiğine yakın olmuştur. Müzelerle okulların ilişkisi okul gezileri ve müzelerin okullara eğitim amaçlı ödünç nesne vermeleri ile başlamıştır. 19. yüzyılda Avrupa ve Amerika'da eğitim sisteminin sorgulanmaya başlanması ile birlikte öğrenmede birincil kaynakların ve araştırmanın önemine dikkat çekilmiş ve bununla birlikte müze-okul ilişkisinin gelişmesini sağlanmıştır. Bilgiyi

doğrudan aktaran ezberci ve edilgen bir eğitim sisteminden, araştırarak öğrencinin merkezde olup bilgiye kendinin ulaştığı, analiz ve sentez yolu ile yaratıcı sonuçlara ulaşılan eğitim sistemlerine geçiş, okulların kütüphane ve laboratuvarlarla birlikte müzelere de gitmesine sebep olmuştur (Atagök, 1999).

Birinci Dünya Savaşı'nın yaşandığı yıllarda müzeler sergiler aracılığıyla halka çocuk bakımı, temizlik, sağlık ve beslenme gibi konuları iletmede ve okulların eğitim öğretime devam edemedikleri zamanlarda eğitim vermede önemli rol oynamışlardır (Hooper-Greenhill, 1999). 20. yüzyılda 1950'lere kadar Avrupa'da müze eğitiminde daha çok çocuklara yönelik çalışmalar yapılmış, yetişkinlere yönelik çok fazla çalışma yapılmamıştır. Eğitim alanındaki yeni düşünceler ve gelişmelerle birlikte, Comenius, J. Dewey gibi eğitim kuramcılarının öğrenmede öğrenenin aktif katılımının ve deneyiminin önemini vurgulaması ile birlikte müzelerin eğitimdeki önemini artmıştır. 20. yüzyıl başlarında geleneksel eğitimi temel alan esasicilik yerini ilerlemeci eğitim felsefesinin almaya başlamasıyla eğitim kurumları müzelerde eğitime daha fazla önem vermeye başlamışlardır. Müzeler de bu dönemde üzerine düşen görevi yerine getirip okullara hizmet veren eğitim bölümlerini kurmaya başlamışlardır. Eğitim bölümlerinin kurulmasıyla müze gezileri ve müzelerin okullara ödünç eser verme hizmetleri gelişmiştir. Okul ve müze arasındaki ilişki özellikle 1950'lerden sonra oldukça gelişmiştir. 1949'da Stockholm'de okullar için yapılandırılmış öğretim programlarının Stockholm'de bulunan sekiz adet müzedeki dersleri bünyesine aldığı bilinmektedir. O dönemlerde, çocuklar için eğitsel çalışmalar ve okul ile işbirliği özellikle Avrupa'nın çeşitli ülkeleri ve Birleşik Devletler'de ön plana çıkmıştır. (ICOM ve UNESCO, 1949). 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren müze eğitiminde bilimsel anlamda yaklaşım önem kazanmıştır. Bunun en büyük etkenlerinden arasında UNESCO ve ICOM gibi uluslararası organizasyonların oluşturulması olduğu görülmektedir. Bu kurumların müze ile ilgili çalışmaları ve çıkardıkları yayınlar müzecilikte ve müze eğitiminde tartışma ortamının yaratılmasını ve uluslararası standartlara ulaşmasını sağlamıştır. ICOM müzelerin eğitim işlevine ön plana almış ve 1951'de UNESCO ile işbirliği içinde, müzelerin eğitimdeki rolünün yaygınlaştırılması amacıyla uluslararası boyutta bir kampanya başlatmıştır (Hudson, 1988).

Müzeler artık nesnelere toplandığı ve saklandığı mekânlar olmaktan öteye giderek, somut ve somut olmayan kültürel mirasa dair elde ettiği bilgiyi paylaşarak toplumun gelişimine katkıda bulunmayı hedefleyen bellek merkezleri haline dönüşmüştür. Yaşanan bu dönüşüm, müzeye, toplumu kendi mirası ile ilgili bilgilendirme misyonunu ve toplumun

gelişimine katkıda bulunma sorumluluğunu yüklemektedir (Merriman, 2000). Bu doğrultuda, müzelerin amaçları değişime uğramaktadır.

Müzeler türlerine göre sınıflandırılırken en önemli belirleyicilerden biri müzenin sahip olduğu koleksiyonlardır. Daha sonra sergilendikleri mekanlar ve işlevleri de müze sınıflandırılmalarında önem arz etmektedir. Bunun dışında günümüzde müze türlerinin başka anlamlarda da çok çeşitli olması farklı sınıflandırmalara olanak tanımaktadır.

“Müzeler, yönetimlerine, hizmet ettikleri bölgelere, sergileme yöntemlerine, işlevlerine ve müzelerde bilginin kullanımına göre çok geniş bir yelpazede sınıflandırılabilir” (Özkan, 2010).

### **2.1.2. Türkiye’de müzecilik**

Türkiye’deki müzeciliğin tarihsel gelişimini dört ayrı evre altında inceleyebiliriz:

İlk dönem olarak tabir edilen dönemde Sultan Abdülmecid 1845 yılında Yalova civarında yaptığı bir gezi esnasında üzerinde İmparator Constantinus’un adının bulunduğu yazılı başlıkları toplatıp İstanbul’a gönderilmelerini istemiştir. Tophane-i Amire Müşiri Ahmet Fethi Paşa da, bu taşları Harbiye Ambarı olarak kullanılan Aya İrini Kilisesi’nde koruma altına almıştır (Yücel, 1999). Daha sonra buranın düzenlenmesi ve “müze” haline getirilmesi ise, Ali Paşa’nın sadrazamlığı zamanında olmuştur. Aya İrini Kilisesi’nde oluşturulan müzeye ilk olarak Edward Goold müze müdürü olarak tayin edilmiş, ardından sırasıyla Tarenzio ve Alman Dethier müze müdürü olmuştur. 1881’de Dethier’in ölümüyle Türk müzeciliğinde 2. dönem olan “Osman Hamdi Bey Dönemi” başlamıştır. Paris’te on iki yıl sanat eğitimi almış ve çeşitli devlet memurluklarında görev almış olan Osman Hamdi Bey, müze müdürlüğünün yanında, Sanayi-i Nefise Mektebi (Güzel Sanatlar Okulu) müdürlüğünü de üstlenerek gelecek yılların büyük müzesini kurmak amacıyla 1881 den itibaren çalışmalara başlamıştır. Osman Hamdi Bey ilk olarak, Çinili Köşkü onartmış ardından da bugün “Eski Şark Eserleri Müzesi” olarak adlandırılan o zamanki adıyla “Güzel Sanatlar Okulunu” inşa ettirmiştir. Osman Hamdi Bey, gün geçtikçe çoğalan eski eserlerin korunması ve depolanması için mimar Valaury’e planlarını çizdirerek bugün İstanbul Arkeoloji Müzeleri olarak bilinen yapıyı inşa ettirmiştir. 1910 yılında ölümüne kadar müze müdürlüğünde kalan Osman Hamdi Bey, ülkemizde müzeciliğin modernleşmesi yönünde büyük çabalar göstermiştir. Üçüncü dönem Cumhuriyet’in ilk yıllarına denk gelmektedir. Bu yıllarda Topkapı Sarayı’nın mevcut eşyası ile birlikte 1 Nisan 1924’te müze olarak hizmete açılması kararlaştırılmıştır. Sonrasında Ayasofya Camii müzeye dönüştürülmüş ve Atatürk’ün emriyle Cumhuriyet Dönemi’nin ilk müze binası olan Ankara Etnografya Müzesi halka açılmıştır. 1950 yılında temel amacı müzeler ve müzeciler arasındaki işbirliğini güçlendirmek, müzecilik konusundaki standartları

oluşturmak, uluslar arası kuruluşlarla işbirliği yaparak bilgi alışverişini sağlamak ve halk eğitimini geliştirmek şeklinde özetlenebilecek olan, Uluslararası Müzeler Konseyinin (ICOM) Türkiye Milli Komitesi kurulmuştur. Son dönemde ise 1960'lı yıllardan itibaren müze binalarının yapımı hız kazanmıştır. Tasarlama olarak aynı olmalarına karşın bu müzelerde sergileme tekniklerinde (Koruma, ışıklandırma, depolama vb.) önemli bazı yenilikler de göze çarpmaktadır (<https://kvmgm.ktb.gov.tr/TR-69904/turkiye39de-muzecilik.html>).

### **2.1.3. Müzelerin İşlevleri**

Birer bilim, sanat ve kültür yapılar topluluğu olarak kabul edilen müzeler, işlevleri oldukça geniş ve çeşitli olan kurumlardır. Müzelerin neredeyse tamamının ortak hedefi; toplama, koruma (bakım-onarım), belgeleme, sergileme ve eğitim olarak sınırlandırılabilir. Bunlarla birlikte diğerleri kadar anlamlı olmasa bile “eğlendirme” işlevi de eklenebilir (Buyurgan ve Mercin, 2005). Karadeniz de (2014) modern müzeler için “nesne odaklı değil, insan odaklı” olması konusuna değinmiş, çağdaş müzelerde eğitim işlevinin önemine değinmiştir.

#### **2.1.3.1. Eser Toplama İşlevi**

Sosyal yapıya hizmet etmeyi ilke edinmiş olan müzelerin eser toplama işlevi ve koleksiyonlarını sergilemesi en temel görevleri olarak görülmektedir (Buyurgan, 2019). Müzeler geçmişten günümüze her dönemde eser toplama işlevini farklı biçimlerde yerine getirmektedir. Müzelerin eser toplama işlevleri beş farklı türde görülmektedir:

- a. Satın alma yoluyla eser toplama
- b. Zor alım yöntemiyle eser toplama (Kaçak kazılarda yakalanan mallara el konulması.)
- c. Bağış yoluyla eser toplama
- d. Hibe yoluyla eser toplama
- e. Takas usulü ile eser toplama

Hemen her müze yukarıdaki beş farklı yol ile eserlerini toplama işlevini yerine getirmektedir. Müzeler en çok satın alma yöntemiyle eser toplamaktadır lakin müzelere ayrılan kısıtlı bütçe ve imkanlar buna pek uygun gelmemektedir. Bu sebepten ötürü müze idarecilerinin toplama işlevinde eseri nereden ne şekilde temin etmesi gerektiğini iyi bilmesi gerekmektedir (Tüzün, 2010).

#### **2.1.3.2. Müzelerin sergileme işlevi**

Müzelerde sürdürülebilir kültür politikaları uygulanmalıdır. Bu politikanın gerçekleşebilmesi için de müzelerin meraklı bir topluma yani ziyaretçilere ihtiyacı vardır.

Ziyaretçinin müzeyi en iyi şekilde değerlendirip eleştirebileceği tek yer sergi salonlarıdır. Salonların fiziksel yapıları yani yükseklikleri, sıcaklık ve ısı değerleri, ışıklandırma ve aydınlatma seviyeleri, vitrinlerinin temizlikleri, personellerin eserlere ve ziyaretçilere yönelik davranışları müzenin tüm hizmetleri bu sergileme işlevi içindir. Bu konulara vakıf nitelikli müze idareleri vitrinlerinde sergiledikleri eserleri sistematik şekilde planlamalı, estetik ve sanatsal açıdan güzel bir şekilde ziyaretçilere sunmalıdır (Aktaş, 2017).

Sergileme işlevi müzenin türüne, eserin niteliği ve koleksiyon türüne bağlı olarak farklılık gösterebilmektedir. Örneğin arkeoloji müzesi envanterine kayıtlı arkeolojik bir eser tek başına bir camkanda sergilenebileceği gibi, kendisine yakın anlamlar içeren bir başka grupta da toplu olarak sergilenebilmektedir. Bu sergileme işlevi sadece müzenin iç mekanında değil, bir monitör aracılığıyla ya da bahçede ziyaretçiyle buluşturma şeklinde olabilmektedir. Bunlarla birlikte müzeler bünyelerinde eşsiz eserler barındırsalar dahi etkili bir sergileme yapmadığı takdirde sergileme amacına ulaşamaz (Buyurgan, 2019).

#### **2.1.3.3. Müzelerin koruma, bakım ve onarım işlevleri**

Eserleri sergileyebilmenin yanında eserleri sağlıklı bir şekilde sergileyebilmek müzelerin en önemli işlevlerindedir. Müzelerde sergilenen eserlerin büyük bir kısmı eski ve yıpranmış halde olmaktadır. Maddenin yapısı gereği eşyalar zaman içerisinde eskir, yıpranır, küflenir ve bozular. Bu sebeple müzeler eserleri koruma hususunda titiz davranmalıdır. Eserleri tuttukları yerin nemi, ısısı, ışığı, havanın kalitesi önem arz etmektedir (Tüzün, 2010). Bu etkenleri kontrol altında tutmak müzelerin önemli görevleri arasındadır. Bu konuda yetkin kişilerin müzelerde görev alması gerekmektedir.

#### **2.1.3.4. Müzelerin depolama işlevi**

Resmi yolları kullanarak sahip oldukları eserleri kayıt altına almak zorunda olan müzeler değişik şekillerde depolama işlevini yerine getirmektedir. Müzeler satın aldıkları, hibe yoluyla gelen veya resmi merciiler yoluyla alıkonulan eserleri, materyalleri fiziki özellikleri dikkate alınacak şekilde uygun ortamlarda koruma amaçlı depolayabilir (Aktaş, 2017).

Müzelerde yapılan bu işlev koleksiyon altında tutulan eserlerin hem kolay bir şekilde bulunabilmeleri hem de kaybolmamalarını sağlamak içindir. Depolanan eserlerin envanter şeklinde ayıt altına alınması gerekmektedir. Belgeleme yöntemleri de farklılık göstermektedir. Belgelemeler kronolojik şekilde yapıldığı gibi, belli döneme ait olarak da tespit edilebilir. Günümüzde birçok müze envanter numarası ile kayıt işlemini yerine getirmektedir (Tüzün, 2010).

### 2.1.3.5. Müzelerin eğitim işlevi

21. yüzyılın başlangıcından itibaren müzelerin türleri ve sayılarında meydana gelen artışla birlikte toplumların kültüre, tarihe ve sanata olan ilgileri artmıştır. Bu açıdan bakıldığında tarihsel, arkeolojik, ekonomik, sanatsal ve kültürel değerleri olan eserleri gelecek kuşaklara aktarma anlamında saklama ve koruma işlevini üstlendiği görülmektedir. Bu işlevi yerine getirmenin en kısa yolu da eğitim kurumlarının hedeflerine uygun bir şekilde hareket edip onlar gibi çalışmak olacaktır (Buyurgan ve Mercin, 2005).

Hayat boyu eğitim ilkesi ile ilgili olmakla birlikte günümüzde müzeler; bireyleri bilişsel ve duyuşsal boyutta birtakım hedeflere ulaştırmayı amaçlayıp pek çok eğitsel faaliyet düzenlemektedirler. Atagök (1999), müzelerin eğitim işlevi boyutunda ele alınan topluma yönelik katkıları aşağıda maddeler şeklinde sıralamıştır:

- a. Müzeler geçmiş değerleri toplum için korur ve topluma geri sunar.
- b. Müzeler objektif ve sistematik bir değerlendirme ile koleksiyonlarını sunduklarından süzülerek günümüze gelmiş değerleri gösterir.
- c. Müzeler böylelikle insanlığın doğal gelişimini belgeler, bilgi verir.
- d. Müzeler geçmişi sunar, insana insanlığın heyecanını verirken onun yaratıcılığına katkıda bulunur; yaratıcı gücü ve düşünceyi kamçılar.
- e. Müzeler geleceği yönlendiren ya da yönlendirebilecek değerlerin yerleşmesini sağlar.
- f. Müzeler yeni toplumsal değerlerin oluşmasını sağlar.
- g. Müzelere insanî değerleri geliştirir.
- h. Müzeler bugünün teknolojik toplumundaki insana insanî değerleri sunarak, yalnızlığını giderir, eğlendirir.
- i. Müzeler, toplumun bilimsel ve sanatsal gelişimine katkıda bulunur.
- j. Müzeler, insanın kendi toplumunu tanımaya neden olur.
- k. Müzeler, toplumların birbirlerini tanımalarına, dolayısıyla kültürlerin birbirine yaklaşmasına neden olur.

Genel olarak yapılan araştırmalarla birlikte elde edilen sonuçlar ve önerilerin bazıları işlev kazanmakla birlikte bazıları da yetersiz imkanlar sebebiyle uygulanamamaktadır. Müze-egitim ilişkisine, müze-okul işbirliğine dair değişik yöntemler ve öneriler bulunmaktadır. Müzelerin eğitim işlevlerinin kapsamı da her geçen gün büyümekte ve böylelikle müzelerin bireylere katkısı da ortaya çıkmaktadır. Tüm bu ilerlemeler çerçevesinde müzeler eğitim hayatında yerlerini almıştır. Hemen her dersin içeriğinde yer bulan müzeler eğitim sürecine daha aktif bir şekilde dahil edilmelidir (Şahan, 2005).

Halen devam etmekte olan eğitim sistemimizde bireylerin öğrenimi, okul, sınıf ve yazılı metinlerle sınırlı kalmamaktadır. Her yaşta bireyin her yönüyle eğitilebilmesi, bilişsel,

duyuşsal, devinişsel olarak kendini geliştirebilmesi için müzeler uygun ve bir o kadar faydalı mekanlar olarak kabul görmektedir. Müzeler bireylerin eğitim süreçlerinde etkin bir rol alarak, bireylerin sürecin içinde bulunmalarını sağlamaktadır. Müzeler, okul öncesi dönemden başlayarak yaşlılık dönemine kadar süren bir süreç içerisinde bireyi aktif şekilde eğitimin içinde tutup bireylerin kendilerini geliştirmesine olanak tanıyan unsurlardan birisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Eğitim-öğretim uygulamaları sırasında birey ne kadar fazla işlenişin içerisinde dahil olursa ve ne kadar fazla duyu organını aktif bir şekilde kullanarak öğretime katılırsa kalıcılık ve süreklilik bir o kadar artacaktır. Bilgilerin kalıcılığı artarak öğrencinin yaparak, yaşayarak öğrenmesi sağlanacak ve bu durum çocuğun çok boyutlu düşünme becerisinin gelişmesine yardımcı olacaktır. Çocuk birebir etkileşim içerisinde olacak ve öğrenmiş olduğu bilgilerin kalıcılığı artacaktır (Atilla ve Bulut, 2017).

**2.1.3.5.1. Müze ve sanat eğitimi.** Müzeler, toplumun sanat eğitimi süreci için araştırma yapma, örneklerle etkileşimde bulunma, uygulama ve değerlendirme aşamaları için önemli mekanlardır. Müzeler, sanat ve sanat eğitimi bakımından da sanatçının, sanat izleyicisiyle bulunduğu en önemli kurumlardan sayılmaktadır (Erbay, 2013). Bireylerin küçük yaşlardan itibaren başladıkları sanat eğitimi süreci aktif biçimde dahil oldukları müze eğitimi süreci sayesinde daha anlamlı bir durum alacaktır. Eleştirel düşünen, belli bir estetik beğeniye sahip olan, yaratıcı fikirleri ve geniş bir hayal gücüne sahip olan bireyler, bu özelliklerini tüm hayatına yansıtarak sanat eğitimini hayatlarının her evresinde hissetme durumunda olacaklardır (Atilla ve Bulut, 2017).

Bu etkenlerin ışığında Müze ve müzecilik temelli dersler Milli Eğitim Bakanlığına bağlı eğitim kurumlarının her kademesinde yeterli olmasa da yerini almıştır. İlköğretim görsel sanatlar ders planlamasında 8. sınıflar için “Müze öğrenme alanı”, Ortaöğretim kurumlarında özellikle Güzel Sanatlar Liselerinde 11. Sınıflar için “Müze Eğitimi” dersi Milli Eğitim müfredatlarında yerlerini almıştır. Yine bu kademelerde müze dersleri seçmeli ders olarak seçilebilmektedir. Daha üst kademelerde ise özellikle tez çalışmasını yürüttüğümüz Pamukkale Üniversitesi Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı ders programının 6. yarıyılında RSO 3038 ders koduyla 3 ders kredisi içeren haftalık 2 saatlik “Müze Eğitimi” dersi bulunmaktadır. Önceki yıllarda Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalında 4 saat olan müze dersinin 2 saate düşmüş olması ve Milli Eğitim Bakanlığına bağlı eğitim kurumlarında ayrı bir ders olmamakla birlikte seçmeli olarak da seçilme durumunun pek az olduğu müze eğitiminde dezavantajlı bir durum olarak karşımıza çıkmaktadır.

Tüm bu konuların ışığında müzeler eğitim kurumlarıyla iletişim halinde bulunup eğitim işlevlerini yerine getirebilmektedirler. Gerek gezi, gözlem olarak gerekse müze

yönetimlerinin bizzat okullarla işbirliği içerisinde yapmış olduğu çalışmalarla müzeler eğitim işlevini yerine getirebilme imkanı bulmaktadırlar. Aktif öğrenmenin öneminin yadsınamaz bir gerçek olduğu günümüzde Milli Eğitim Bakanlığı, Kültür ve Turizm Bakanlığı, Müze Müdürlükleri ve Üniversite Yönetimlerine bu hususta görev düşmektedir.

#### **2.1.4. Müze Türleri**

- 1) Koleksiyonlarına göre müzeler
  - i) Genel müzeler
  - ii) Arkeoloji müzeleri
  - iii) Sanat müzeleri
  - iv) Tarih müzeleri
  - v) Doğa tarihi ve jeoloji müzeleri
  - vi) Bilim müzeleri
  - vii) Planetaryumlar
  - viii) Endüstri müzeleri
  - ix) Ekonomüzeler
- 2) Bağlı oldukları kurumlara göre müzeler
  - i) Devlet müzeleri
  - ii) Belediye müzeleri
  - iii) Özel müzeler
  - iv) Vakıf müzeleri
  - v) Eğitim kuruluşlarına ve üniversitelere bağlı müzeler
  - vi) Askeri müzeler
- 3) Hizmet alanlarına göre müzeler
  - i) Bölge müzeleri
  - ii) Halk müzeleri
  - iii) Ekomüzeler
- 4) Hizmet ettikleri toplumlara göre müzeler
  - i) Uzmanlık müzeleri
  - ii) Çocuk sanat ve gençlik müzeleri
- 5) Koleksiyonlarını sergiledikleri mekanlara göre müzeler
  - i) Açık hava müzeleri
  - ii) Anıt müzeler
  - iii) Müze evler
- 6) İşlevlerine göre müzeler
  - i) Devrim müzeleri
  - ii) Sanal müzeler

##### **2.1.4.1. Koleksiyonlarına göre müzeler**

Müze türlerinin sınıflandırılmasında en çok kullanılan sınıflandırma şekli olan “Koleksiyonlarına Göre Müzeler” içerisinde barındırdıkları eserlerle birlikte fayda sağlama, zevk alma, öğrenme gibi niteliklerle yapılandırılmışlardır (Buyurgan ve Mercin, 2005).



Bununla beraber koleksiyonlarına göre müzelerin sınıflandırılmasındaki asıl kıstas, müzedeki koleksiyonların türleri olarak karşımıza çıkmaktadır (Madran ve Önal, 1999). Bu müzeler içerisinde en ideal olarak kabul edilen “Genel Müzeler”, arkeolojik kazılardan çıkarılan eserleri içerisinde barındıran “Arkeoloji Müzeleri”, sanatsal değeri olan bunun yanı sıra bilimsel değeri de mevcut sanat eserlerinin grup halinde toplanarak, birkaç yüzyılın sanat birikimini veya sanat akımını barındıran “Sanat Müzeleri” koleksiyonlarına göre sınıflandırılmışlardır. Bunlarla birlikte bir yöreyi ya da toplumu sistemli olarak inceleyen, tarih kronolojisini siyasi, iktisadi ve toplumsal açıdan bir araya getiren “Tarih Müzeleri”, eski çağlardan kalma fosiller, mineraller, taş vb. elemanları kapsamı altına alan “Doğa Tarihi ve Jeoloji Müzeleri”; insanın varlığını korumak ve tabiatın güçlerini ram etmek üzere yapılan uzun çabaları tanıtan, insan icadı olan ürünlerden oluşan “Bilim Müzeleri” olarak ayrılmaktadır. Gökyüzünün sanal ortamda canlandırıldığı, galaksi, yıldız kümeleri, astrofizik, astronomi tarihi, gök mekaniği gibi dersler de verilen “Planetaryumlar”; medeniyetin temsilcisi olarak tüm teknolojileri içine alarak, fabrikaları, santralleri vb. gibi kurum ve kuruluşları kapsayan “Endüstri Müzeleri”; araştırma, koruma ve sergilemenin yanı sıra ticari faaliyet de gösteren müzeler de “Ekonomüzeler”dir.

**Genel müzeler:** ICOM’un sınıflandırma kriterleri içerisinde bünyesinde birçok koleksiyonu barındıran sergileme müzeleridir. Genel müzeler diğer müze türlerine göre en ideali kabul edilirler. 18, 19 ve 20. Yüzyılın başlarında kurulmaya başlanmış ve günümüzde de içerisinde çok sayıda disiplini barındırırlar (Altınsapan ve Küçükhasköylü, 2013).



Fotoğraf 1. Sabancı Müzesi ([www.sakipsabancimuzesi.org.tr](http://www.sakipsabancimuzesi.org.tr))

**Arkeoloji müzeleri:** Arkeolojik kazılar sonucunda bulunan ve zenginlikleri içerisinde barındıran maddi kültür bulgularının sergilendiği müzelerdir (Erdoğan, 2003). Türkiye’de en yaygın müze türü Arkeoloji Müzeleridir. Önder (1999) Türk arkeoloji müzelerini şu şekilde tanımlamıştır: “Türk arkeolojisi zenginliklerini içine alan, kazı buluntularını değerlendiren, Anadolu’nun Prehistorik devirlerinden Bizans’ın sonlarına kadar binlerce yıllık tarihin maddi kültür belgelerini sergileyen müzelerdir.”



Fotoğraf 2. Hierapolis Arkeoloji Müzesi  
(<https://www.muze.gov.tr/tr/muzeler/hierapolis-arkeoloji-muzesi>)

**Sanat Müzeleri:** Sanat değeri taşıyan, ancak bilimsel değeri de ihmal edilemeyecek sanat eserlerinin gruplar halinde toplanıp; birkaç yüzyılın sanat birikimini veya bir sanat akımını ya da sadece bir sanatçıyı zamansal olarak koleksiyonlarında sergileyen ve gelişmeleri izleyen müze türleridir. Sanat müzeleri içerisine sanat tarihi, çağdaş sanat müzeleri ile görsel sanat alanları ile ilgili müzeleri de koymak mümkündür. Sanat müzelerin gerekliliği ülkemizce iyi anlamda eğilim göstermektedir. Konuyla ilgili Özsoy’un (2001, s.28) da belirttiği üzere:

Bireylerin sanata, sanatçıya, sanat eserine saygıyı daha küçük yaşta öğrenmeleri, sanatsal yetenek ve yaratıcılıklarının ortaya çıkarılması ve geliştirilmesi, duygulu, nazik ve zevkli birer yurttaş olmaları, gerçek anlamda verilecek sanat eğitimiyle mümkün olacaktır. Bu amacı gerçekleştirmede okulların ve sanat kurumlarının yanı sıra müzeler de etkili olmaktadır. Türkiye’de açılacak bir Çocuk Sanat Müzesi böylesine bir hedefe ulaşmada şüphesiz etkili olacaktır.



Fotoğraf 3. Louvre Müzesi (<https://www.louvre.fr/horaires-tarifs-acces>)

**Tarih Müzeleri:** Tarih müzeleri, kısmen arkeoloji müzeleri ile benzerlik göstermektedir. Ancak tarih müzeleri ayrı özellikler taşırlar. Bu anlamda tarih müzeleri genel olarak bir kurumu, bir şehri, bir yöreyi, bir ülkeyi veya toplumu sistemli bir şekilde inceleyen, tarih kronolojisini iktisadi, siyasi, toplumsal açıdan bir araya toplamış müzelerdir. Müzeler üzerinde sınıflandırma baz alınarak inceleme yapıldığında tarih müzelerinin, müze türlerinin büyük çoğunluğunu oluşturduğu görülmektedir. Sonuç olarak bu müzeler şehirlerin ya da yönetimlerin; etnik, dini, toplumsal grupların bilim, tarım, endüstri, teknoloji, savaş gibi günlük yaşam ritüellerindeki nesnelerin, yaşanmış olayların ya da önemli şahsiyetlerin tarihlerine ait müzelerdir (Pomian, 2000).



Fotoğraf 4. İzmir Tarih ve Sanat Müzesi (<https://muze.gov.tr/muze-detay?SectionId=ITS01&DistId=MRK>)

**Doğa Tarihi ve Jeoloji Müzeleri:** Genel olarak doğada mevcut olan, ancak özelliklerine göre sınıflandırılan, eski dönemlerden kalma fosiller, mineraller, taş vb. elemanları bulunduran müzelerdir. Zooloji, bitkiler ve botanik, mineraller ve fosiller başlıkları altında koleksiyonlarına ayrıldıkları görülür. Değişik hayvan, bitki türleri, hayvanat bahçeleri,

vivaryumlar, akvaryumlar, botanik bahçeleri, doğal rezervler ve doğal etkileşimler sonucu oluşmuş peyzajlar bu müzenin içeriğini oluşturur. Doğa tarihi müzelerinin envanterlerini insan kalıntıları, kayalar, mineraller, fosiller, omurgasızlar ve bitkiler de dahil olmak üzere mevcut ve de yeni organizma örnekleri oluşturur (ICOM, 2013).



Fotoğraf 5. Burdur Doğa Tarihi ve Jeoloji Müzesi (<https://burdur.ktb.gov.tr/TR-155785/doga-tarih-muzesi.html>)

**Bilim müzeleri:** Bilimsel çalışmaların, ilerlemenin sergilendiği müzelerdir. Bilim müzelerinin bir ülkenin kalkınmasında büyük rol oynadığı söylenebilir. Çünkü bilimin gelişmesi ve ilerlemesi, halkın genelinin geçmiş bilgilere sahip olmasıyla ilişkilidir. Ayrıca bu müzelerde kurulacak düzeneklerle ve uygulanacak etkinliklerle hem öğrencilerin, hem de halkın aletleri kullanabilmeleri sağlanır ve bu aletlerin hangi basamaklarla ve ne şekilde yapıldıkları öğretilir. Kısacası bilim müzelerinin eğitici işlevi de önem arz etmektedir. Daha önceleri “İlim-Fen müzesi” veya “Teknik müze” olarak da adlandırılan bu müzeler insanın varlığını korumak, doğanın güçlerinin kendisinde bulmak için yaptığı büyük çabaları tanıtan umuma açık bir bilimsel eğitim kurumudur (Koşay’dan akt. Sönmez, 2011). Bir başka deyişle bilim müzeleri bilimi geniş halk kitlelerine sevdirmek, bilimsel çalışmalarını teşvik etmek ve pozitif düşünme biçimini yaygınlaştırmak amacıyla kurulan yapılardır (Şener, 2016).



Fotoğraf 6. Galileo Müzesi (<https://www.museogalileo.it/>)

**Planetaryumlar:** Bilimsel müzelerin bir alt başlığı sayılabilir. Uzay ve gökyüzü öğelerinin kapalı ya da sanal ortama taşınmasıdır. Bilim müzeleri içerisine dahil edilebilecek içeriklere sahiptirler. İçerik olarak, gökyüzünün sanal ortamda canlandırılması söz konusudur. Fiziksel anlamda Planetaryumlar kubbe şeklinde bir yapının içerisinde koleksiyonlarını sergilemektedirler. Okul dışı öğrenme ortamlarından olan planetaryumlar, uzay ve astronomi bilimlerini öğrenmek ve anlamak için geliştirilmiş, gökyüzünü özel bir optik projektör yardımıyla, kubbe şeklindeki bir ekranda, son derece gerçekçi simülasyonlarla incelemeye olanak veren yapılardır. Planetaryumlar, gökyüzünün büyüleyici görünümünü ve hareketlerini sanal bir ortamda oluşturarak, öğrencilere büyük bir kolaylık sağlamaktadır (Sontay- Tutar ve Karamustafaoğlu, 2016)



Fotoğraf 7. Fujitsu Planetaryumu (<https://www.deanza.edu/planetarium>)

**Endüstri Müzeleri:** "Endüstri, maden kaynaklarıyla çeşitli enerji kaynaklarının işlenmesini ve hayvansal, bitkisel ya da madeni hammaddelerin mamul madde durumuna getirilmesini amaçlayan iktisadi etkinliklerle, bu etkinliklerde kullanılan araçların tümüne denilmektedir" (Uygur, 2002). Endüstri müzeleri medeniyetin temsilcileri sayılarak bütün teknolojileri içine alır. Fabrikalar, santraller vb. bu müze türünün içerisinde yer almaktadır. Amaçları, ilgili buldukları bilim kollarının öğretimine ve personellerinin yetiştirilmesine yardım ederek, araştırma, inceleme ve gözlem becerilerini yükseltmektir.



Fotoğraf 8. Rahmi M. Koç Müzesi (<http://www.rmk-museum.org.tr/>)

**Ekonomüzeler:** Endüstrileşme karşısında hızla gerileyen geleneksel üretim yöntemlerinin tanıtıldığı, uygulama yoluyla canlı tutulmaya çalışıldığı ekonomüzeler kapsamında tarım ve zanaat gibi konular ele alınmaktadır (Madran, 1999). Ekonomüzeler bir nevi yaygın eğitim kurumlarının müze işlevini yerine getirmektedir. Bu işlevlerinin yanında organik ürün pazarı bazında ticari işlev de görmektedirler.



Fotoğraf 9. Marmaris Bal Evi Müzesi (<http://www.marmarisbalevi.com.tr/tr/marmaris-bal-evi-hakkinda>)

#### 2.1.4.2. Bağlı oldukları kurumlara göre müzeler

Her ülkenin hem idari yönetim ve buna bağlı olarak müze yönetimi de farklılık gösterebileceği gibi, müzelerin bağlı oldukları kurumlarda farklılık gösterebilmektedir. İdare kavramı müzenin ekonomik ve yönetim olarak bağlı olduğu en üst yönetim anlamına gelmektedir (Madran, 1999). Bununla beraber genel olarak bağlı oldukları idari birimlere göre müzeleri incelediğimizde devlete ait olan korunması gerekli eski eserleri korumak ve değerlendirmek amacıyla kurulmuş olan “Devlet Müzeleri”, genel amaçları halka hizmet olan ve devlet tarafından desteklenen “Belediye Müzeleri”, koleksiyonlarının yönetimi özel kişilere bağlı olan ve devlet kuruluşları tarafından denetlenebilen “Özel Müzeler” ile genel olarak Türk ordusunun tarihi ve gücünü yansıtan “Askeri Müzeler” olduğunu görürüz (Aydoğan, 2020). Bunların yanında vakıf ya da dernek destekli olan “Vakıf Müzeleri” ve eğitim kuruluşları ile bağdaşık işletim gösteren “Eğitim Kuruluşlarına Bağlı Müzeler” de bu tür müze yönetimleri arasında sayılmaktadır.

**Devlet müzeleri:** Devlete ait olan bu müzeler, korunması gerekli eski eserleri korumak ve değerlendirmek amacıyla kurulmuşlardır. Türkiye’de bu müzelerin büyük bölümü Kültür ve Turizm Bakanlığı’na bağlı Eski Eserler ve Müzeler Genel Müdürlüğü’nün sorumluluğundadır. Bakanlıklara bağlı bazı müzeler devlet müzeleri dahilindedir. Bunlar, Savunma Bakanlığı’na bağlı askeri müzeler, Ulaştırma Bakanlığı’na bağlı DDY müzeleri, Kültür Bakanlığı bünyesindeki arkeoloji müzeleri, Topkapı Sarayı,

Yıldız Sarayı vb. müzeler devlet müzeleri arasındadır. Yurtdışında Fransa'da Louvre, Rusya'da Hermitage müzeleri de bu müzelere örnek olarak gösterilebilir. Ülkemizde Kültür ve Turizm Bakanlığı'na bağlı 204 müze ve 142 düzenlenmiş ören yeri bulunmaktadır (<https://kvmgm.ktb.gov.tr/TR-43253/genel-mudurlugumuze-bagli-muzeler-veorenyerleri.html>).



Fotoğraf 10. Hierapolis Arkeoloji Müzesi  
(<https://www.muze.gov.tr/tr/muzeler/hierapolis-arkeoloji-muzesi>)

**Belediye müzeleri:** Halka hizmet için kurulan ve işleyen müzelerdir. Devlet müzelerinden farkları daha küçük kitleye hitap ettikleri için işleyiş sorumluluğunun belediyelerde olmasıdır. Ortak amaçları genellikle halka hizmettir. Bu müzeler devlet tarafından desteklenebilir ve de denetlenebilir.





Fotoğraf 11. Denizli Büyükşehir Belediyesi Bez Bebek Evi Müzesi (<http://denizli.bel.tr>)

**Özel müzeler:** Koleksiyonlarının yönetimi özel kişilere bağlı müzelerdir. Ancak devlet kuruluşları tarafından denetlenebilen müzelerdir. Kültür ve Turizm Bakanlığı bu hususta açıklamasını şu şekilde yapmıştır: “Bakanlıklar, kamu kurum ve Kuruluşları, gerçek ve tüzel kişilerle vakıflar, 2863 sayılı Kültür ve Tabiat Varlıklarını Koruma Kanunu'nun 26. Maddesi doğrultusunda Bakanlığımızdan izin almak şartıyla, kendi hizmet konularının veya amaçlarının gerçekleştirilmesi için her çeşit taşınmaz kültür varlığını içeren müzeler kurabilirler “ (<https://kvmgm.ktb.gov.tr/TR-135633/ozel-muzeler.html>). Türkiye'de bu anlamda ilk müze Sadberk Hanım adına kurulmuştur. Daha sonra buna Basın Müzesi, Sait Faik Abasıyanık Müzesi, Sabancı Müzesi dahil olmuştur. Günümüzde bu sayı her geçen gün daha da artmaktadır.



Fotoğraf 12. İstanbul Oyuncak Müzesi

(<http://www.istanbuloyuncakmuzesi.com/galeri.asp?id=giris>)

**Vakıf Müzeleri:** Kültür varlıklarını koruma amacıyla kurulmuşlardır. Bu müzelerin önemli bir bölümünü teberru kat diye adlandırılan bağışçılardan temin edilen envanterler oluşturmaktadır. Teberrukat eşyalarını genel olarak halı, kilim, fors, sancak, türbe örtüleri, dini objeler gibi eşyalar oluşturmaktadır (<https://avem.vgm.gov.tr/muzemiz/vakiflar-genel-mudurlugu-ve-muzecilik>). Vakıflar genel müdürlüğü bünyesinde hizmet vermektedirler. Türk Vakıf Hat Sanatı Müzesi, Erzurum Çifte Minareli Medrese, İstanbul-Halı Kilim ve Düz Dokuma Yaygılar Müzesi, İstanbul Türk İnşaat ve Sanat Eserleri Müzesi bu türlere örnek olarak gösterilebilir.



Fotoğraf 13. Türk Vakıf Hat Sanatları Müzesi ([ttp://www.istanbulkulturturizm.gov.tr/TR-165669/turk-vakif-hat-sanatlari-muzesi.html](http://www.istanbulkulturturizm.gov.tr/TR-165669/turk-vakif-hat-sanatlari-muzesi.html))

**Eğitim kuruluşlarına, Üniversitelere bağlı müzeler:** Eğitim, araştırma ve inceleme amaçlı kurulmuş müzelerdir. Asıl amacı toplumsal faydayı ön planda tutmak olan bu müzelerin hedef kitlesi çocuklar, gençler, akademisyenler, koleksiyonerler gibi belirli

kesimlerdir (Aktaş, 2017). Bu tip müzeler, üniversiteden ortaöğretim kademelerine kadar her kurumda bulunabilir. Müzelerin verimli olabilmesi için uzman personel, nitelikli bir mekan ve müze pedagoglarının olması gerekir. Türkiye'de Ankara Üniversitesi Oyuncak Müzesi, Gazi Üniversitesi Müzesi, Mesleki Eğitim Fakültesi Müzesi, Gazi Üniversitesi Türk Halk Bilimi Müzesi ile ODTÜ Arkeoloji Müzesi, Hacettepe Üniversitesi Mehmet Akif Ersoy (Müze) Evi, Trakya Üniversitesi II. Beyazıt Sağlık Müzesi, İstanbul Üniversitesine bağlı İstanbul Tıp Tarihi ve Erciyes Üniversitesi Tıp Fakültesi Gevher Nesibe Dar-ül Şifası Tıp Tarihi Müzesi (Kayseri) bu tür müzelere örnek olarak verilebilir.

Gazi Üniversitesi Türk Halk Bilimi Müzesi, iki bin objeden oluşan küçük bir müzedir. Müze, herhangi bir görevli bulunmama ile birlikte, halk bilimi yüksek lisans öğrencileri tarafından dönüşümlü olarak gönüllük esasına göre yaşatılmaya çalışılmaktadır. Müzede bir anı defteri vardır ve ziyaretçilere açıktır. Bu müze, gerçekte üniversitede Türk Halk Bilimi Uygulama ve Araştırma Merkezinin kurulmasını müteakiben, bu merkezin biryan faaliyeti olarak düşünülmüştür. Müze, internet ortamında da yer almaktadır. Müzeye alınan envanter kaydı ile tutulmaktadır (<http://www.ilet.gazi.edu.tr/gazete.php?islem=detay&id=411>, 2005).

ODTÜ Müzesi, üniversite arazisindeki alanda yer alan arkeolojik bulguların belirlenmesi ve değerlendirilmesi amacıyla başlanmış ve günümüze değin sürdürülmüştür. ODTÜ Müzesi, ülkemizdeki ilk üniversite müzesidir. Bugün birçok üniversitemizde arkeoloji bölümleri olmasına karşın, konusundaki tek örnek olma özelliğini sürdürmektedir. ODTÜ Müzesinde ayrıca etnografik halk el sanatları örneklerinden oluşan bir koleksiyon da bulunmaktadır ([http://www.kultur.gov.tr/portal/default\\_tr.asp?belgeno=47840](http://www.kultur.gov.tr/portal/default_tr.asp?belgeno=47840), 2005).



Fotoğraf 14. ODTÜ Müzesi (<https://tbm.metu.edu.tr/>)

**Askeri Müzeler:** Tarihi olaylarda kullanılan, sergilenme değeri bulunan, askeri araçların, silahların ve aletlerin gelişim aşamalarıyla gösterildiği müzeler olarak tanımlanmaktadır. Türkiye’de ilk olarak İstanbul’da Aya İrini’de temelleri atılan askeri müze günümüzde dünyanın tanınan askeri müzeleri arasında gösterilen İstanbul Askeri Müzesi olarak hizmet vermektedir. Değerli savaş gereçlerinin sergilendiği Aya İrini kilisesi bir zamanlar silah deposu olarak da hizmet vermiştir. Zamanla artan eser sayıları nedeniyle iki farklı koleksiyon oluşturulmuştur. Sayısı yükselen arkeolojik eserler Çinili Köşk’e nakledilmiş ve günümüzde İstanbul Arkeoloji Müzesi olan müzenin temelini oluşturmuştur. Aya İrini’de kalan savaş araç gereçlerinin bulunduğu eserleri zaman içinde diğer müzelere de paylaştırılmış ve son olarak Harbiye binasının Askeri Müze olarak kullanılması kararlaştırılmıştır. İstanbul Askeri dünyanın önde gelen askeri müzeleri arasında gösterilmektedir (Buyurgan, 2019).



Fotoğraf 15. İstanbul Askeri Müzesi (<http://www.askerimuze.tsk.tr/>)

### 2.1.4.3. Hizmet Alanlarına Göre Müzeler

Coğrafi alanlara göre yapılan sınıflandırmalarla belirlenen müzelerdir. Büyük bir merkez ile arasında mesafe olan, tamamen coğrafi, bölgesel ya da yerel konularla ilgili bulunan “Bölge Müzeleri”; maddi kültür unsurlarını içerdiği kadar geçmişi yaşanan günlere bağlayan ata hatıralarının canlı örneklerinden oluşan “Halk Müzeleri” ve bir bölge halkının katılımıyla, bir yörenin ve ona bağlı yaşam şekillerinin araştırılması, korunması, doğal ve kültürel varlıkların değerlendirilmesi etkinliklerini kalıcı olarak sağlayan “Ekomüze”ler bu sınıflandırma içerisinde (Aydoğan, 2020).

**Bölge Müzeleri:** Genelde nüfus dağılımına göre biçimlenir. Bölge, taşra, merkez müzeleri ya da kırsal, bölgesel, ulusal müzeler diye tanımlanırlar. Yeri neresi olursa olsun, büyük bir şehirden uzakta olan bir müze, bölge müzesi olarak kabul edilir. Ancak asıl bölge müzesi, büyük bir merkezden uzakta bulunan, tamamen coğrafik bölgesel ya da yöresel konularla ilgili bulunan müzedir. Bölge müzelerini, etnografik ve ihtisas müzelerinden ayırmak güçtür. Özellikle İngiltere, Hollanda, Fransa ve İskandinav memleketlerinde birçok bölge müzesi çoğu kez açık hava müzesi olarak tanımlanırlar. Açık hava müzeleri üç kısımda

toplanabilirler: kırsal açık hava müzesi (köy vb), bölgesel açık hava müzesi (belli bir bölgenin kültürünü aktarır) ve ulusal açık hava müzeleri (bir milletin kültürünü yansıtır) (Erbay, 1992). Bu müzelerin amaçları arasında farklı millet, toplum, bölge kültürleri arasında birbirine saygıyı geliştirme gibi amaçlar vardır.



Fotoğraf 16. Aphrodisias Ören Yeri ve Müzesi  
(<https://www.muze.gov.tr/tr/muzeler/afrodisyas-afrodisias-oren-yeri>)

**Halk Müzeleri:** Bu tür müzeler genel olarak 19. asırda gelişmiş, buldukları ülkenin etnografyasında milli veya bölge müzelerinde yer alırlar.

On dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısında İsveç, Norveç ve Danimarka gibi İskandinav ülkelerinde doğan halk müzelerinin en önemli amacı, halka kendini ve geçmişini tanıtmak olmuştur. Bu müzeleri halktan ilgili kişiler kurmuştur. İsveç'teki Skansen Müzesi'nin babası Arthur Hazelius, Norveç Folkemuseum'un kurucusu Moltke Noe ve Danimarka Halk Müzesinin temelini atan Bernard Olsen arkeoloji ve kültür tarihiyle uğraşan insanlardı. Halk müzeleri hem maddi kültür belgelerini, hem de geçmişi yaşanan günlere bağlayan ata hatıralarının canlı örneklerini, izlerini barındırırlar (Koşay'dan aktaran Tan, 2020).

Bu tür müzeleri gezmek için bir rehber gereksinim duyulmaz. Çünkü içinde barındırdıkları eserler zaten içinde yaşadıkları ve geçmişte atalarının ürettiği kültür ürünleridir. Yani ziyaretçi eserlere çok yabancı değildir. Bu tür müzeleri her kesimden insanlar ziyaret edebilirler. Çünkü özel bir kesime hitap etmekten öte her insana hitap eden bir koleksiyonu sunarlar.

Halk müzeleri bir bina içerisinde yer alabileceği gibi bir ev, bir kasaba veya bir çiftlik de olabilir. Ülkemizde bu tür müze tipine örnek olarak Safranbolu Evleri verilebilir. Bu müze türü ile ilgili çok daha fazla potansiyeli olan ülkemizde, halk müzesi olabilecek farklı örneklerle de ihtiyaç vardır.



Fotoğraf 17. Karacasu Etnografya Müzesi (<http://www.aydinkulturturizm.gov.tr/TR-64424/karacasu-etnografya-muzesi.html>)

**Ekomüzeler:** Bir bölgede halkın katılımıyla, bir yörenin ve bağlı yaşam biçimlerinin araştırılması, korunması, kültürel ve doğal varlıkların değerlendirilmesi etkinliklerini kalıcı olarak sağlayan bir müze türüdür (Madran, 1999). Ekomüzeler aslında bir sergileme aracı olmaktan ziyade bir yaşam biçiminin sahiplenilmesine ve varlığını sürdürmesine yardımcı olmaktadır. Ekonomüzelerle çoğu alanda benzerlik göstermekte olmakla beraber ekomüzeleri ayıran özellik ticari kaygı gütmemesidir. Bunun yanında katılımın esas alındığı kültürel ve sosyal etkinliklerin gelişmesi için yapılan bir kurum gibidir. Bu müzelere bazen "toplum müzeleri" dendiği de görülmektedir. Toplum müzesi fikri "Türk Halk Müzesi" olarak Türk halkı için gereği şöyle açıklanmıştır: "Yirmi milyonluk Türk halkının kendi müzesini kurması gereklidir. Bu müzenin konusu birinci derecede, cihan tarihinde büyük faktör olan Türk milletinin kendisini, onun maddî ve manevî kültürünü, hayatını ve yaptığı büyük işleri tanıtmak olacaktır. Kurulacak halk müzesi için bir çiftlik yerinin tahsis edilmesi, burada sokaklar oluşturulması, bu sokaklarda yaşamış insanların doğal bir şekilde canlandırılması ve burada bireyi ilgilendiren ve o ana kadar kullanılan araç-gereçlerin sergilenmesi, ilan olunan saatlerde halk müzesi kahvehanesinde halk sazı çalınması, meddahların gösterilerinin seyredilmesi, Karagöz ve ortaoyunu gösterilmesi gibi etkinlikler bu müzenin temelleri

sayılabilir". Ekomüzeler 1970'lerden bu güne aynı mantık ve ilerlemeyle faaliyetlerini sürdürmektedirler (Koşay'dan akt. Sönmez, 2011).

Ekomüze, sosyal çevrenin dekoratif bir yapımı olarak değil, o çevrenin bir aynası olarak karşımıza çıkmaktadır. Onun ilgileri geleceğe ve sadece sonucu olan geçmişteki çalışmalara yayılır. Ekomüzeler geleneksel müzelerin aksine anıtsal, yaratıcı ve dinamiklerdir. Ekomüzelerin genel olarak hizmet ettikleri bölgeye göre müzeler kapsamına girdiği söylenebilir.



Fotoğraf 18. Hüsamettindere Köyü Ekomüzesi  
(<http://www.ekomuze.org/content/view/193/86/>)

#### 2.1.4.4. Hizmet ettikleri topluma yönelik müzeler

Toplumun belirli kesimlerini amaçlayarak müze sınıflandırması içerisinde eğitici, uzmanlaşmış, genel toplum müzeleri olarak adlandırılan müzeler, diğer müze türleri içerisinde sokulabilen ve belli alanlarda yoğunlaşarak ayrı adlandırmalara sahip olan "Uzmanlık Müzeleri"; eğitim amaçlı olarak kurulan ve çocuk ve gençlere hitap eden "Çocuk Sanat ve Gençlik Müzeleri"dir (Aydoğan, 2020).

**Uzmanlık müzeleri:** Bu müze türleri genel olarak diğer müze türleri içerisinde sokulabilirse de belli alanlarda yoğunlaştıklarından ayrı anlamlandırmaları daha faydalı olacaktır. Bu anlamda Sağlık Bakanlığı'na bağlı Sağlık Müzesi, Oyuncak Müzesi (Ankara), Karikatür Müzesi (İstanbul) örnek olarak verilebilir.

Ancak bu müzeleri diğer müze türleri içerisinde göstermek de mümkündür. Batılı ülkelerde Onur'un (1999) yaptığı incelemelere göre "Oyuncak müzeleri genel olarak sanayi ürünü oyuncaklara yer verirken halkın ürettiği geleneksel oyuncaklar ise etnografya

müzelerinin oyuncak bölümünde yer almaktadır".Sonuç olarak baktığımızda farklı alanlarla ilgili olsa da belli bir uzmanlık üzerine toplanan eserlerin sergilendiği müze türlerine “Uzmanlık Müzeleri” denilmektedir. Birçok alana hitap etmesine karşın tek bir odak çevresinde toplanmış olması diğer müzelerden farklı olmasını sağlamıştır.



Fotoğraf 19.Sultan II.Bayezid Külliyesi Sağlık Müzesi (<https://saglikmuzesi.trakya.edu.tr/>)

**Çocuk sanat ve gençlik müzeleri:** Gelişmiş ülkelerde çok çeşitli müzeler vardır, bunlardan biri ülkemizdeki Devlet Resim ve Heykel Müzelerinin benzerleri olan sanat müzeleridir. Geçen yüzyılın son dönemlerinde bu müzelere sadece çocuk ve gençlere yönelik açılan müzeler de eklenmiştir. Örneğin Boston, Manhattan, Indianapolis, Houston Çocuk Müzeleri ve Arizona Çocuk ve Gençlik Sanat Müzesi gibi. Çocuk ve Gençlik Müzeleri, eğitim amaçlı olarak çocuklara ve yetişkinlere hitap eden müzelerdir. Bağımsız olarak kuruldukları gibi, başka müzelerin içerisinde de yer alabilirler. Bu müzelerde deneyimli pedagogların olması müzenin hedefleri açısından son derece önemlidir. Bu tür müzelerde diğer müzelerden farklı olarak gençlerin müze koleksiyonlarının dizayn edilmesinde katkıları beklenmektedir. Ayrıca bu müzelerde öğrencilerin eserlere dokunabilecekleri ve rahat çalışabilecekleri eğitim amaçlı atölyelerin kurulması gerekir. Bu da o müzelerin belli bir alanda eğitim rolünü üstlenen “eğitici müzeler” içerisinde olduğunu gösterir.

Çocuklara ve ailelere yönelik özel turlar düzenlemenin ötesinde müzeler, çocuk sergileri için ayrı mekanlar oluşturmaktadır. Bu özel salonlarda, plastik sanatlara ilişkin etkinliklerin yanı sıra, öğretici (didaktik) sergilere yer verilmektedir. Bu tip sergiler için öğretici bir araç olarak etkileşimli video ve bilgisayar programları yaygın halde



kullanılmaktadır. Çocuk müzeleri çocukların ilgileri ve öğrenme şekilleri ile ilgili müzeler iken; eğitim müzeleri eğitim tarihi ile çocukluk müzeleri de çocukluğun tarihi ile ilgili müzelerdir. Amerika Birleşik Devletleri'nde ortaya çıkan, Japonya'da son derece gelişen bilim merkezleri çocukların bilim ve teknolojiyle tanışıp iç içe olmasını sağlayan kuruluşlardır. Aynı bağlamda yer alan keşif merkezleri yine çocukları aktif öğrenmeye yönelten, soru sormayı, yanıt aramayı, araştırmayı ve sorun çözmeyi teşvik eden merkezlerdir (Zilcioğlu, 2008). Kolb (1998) “Çocuk Müzesi Nedir? Ne olabilir?” başlıklı yazısında konuyu şu şekilde ele alır:

Almanya'ya Amerika'dan ithal edilmiş bir kavram olan “Çocuk Müzesi” tıpkı geleneksel müzelerde olduğu gibi; nesnelere biriktirme, koruma, araştırma, sergileme, doğa ve kültür tarihi mirasının tanınmasına aracılık etme konuları ile ilgilidir. Ancak bu müzelerin önemle ele aldıkları konular “aracılık etmek ve eğitim”dir. Örneğin; Sanat Müzesi, Teknik Müze ya da Oyuncak Müzesi, isimleri ile belirlenen nesnelere koleksiyonlarını sergileyen, bunlar üzerinde araştırmalar yapan müzelerdir. Fakat Çocuk Müzeleri çocuk kültürüne ait belirli nesnelere sergilendiği müzeler değildir. Bunlar belli bir hedef kitle; 6-16 yaş grubu çocuk ve gençleri için düzenlenmiş ve çocuklar için bir müze olarak tanımlanmışlardır (s. 37).

Türkiye'de de yaygın olarak görmeyi arzuladığımız çocuk sanat müzeleri, insanımıza estetik davranışlar kazandıracak sanat eğitimine, daha çocukluk yaşlarında katkı yapacaktır. Bireylerin sanata, sanatçıya, sanat eserine saygıyı daha küçük yaşta öğrenmeleri, sanatsal yetenek ve yaratıcılıklarının ortaya çıkarılması ve geliştirilmesi, duygulu, nazik ve zevkli birer yurttaş olmaları gerçek anlamda verilecek sanat eğitimiyle mümkün olacaktır. Bu amacı gerçekleştirmede okulların ve sanat kurumlarının yanı sıra müzeler de etkili olmaktadır. Türkiye'de açılacak bir Çocuk Sanat Müzesi böylesine bir hedefe ulaşmada şüphesiz etkili olacaktır.

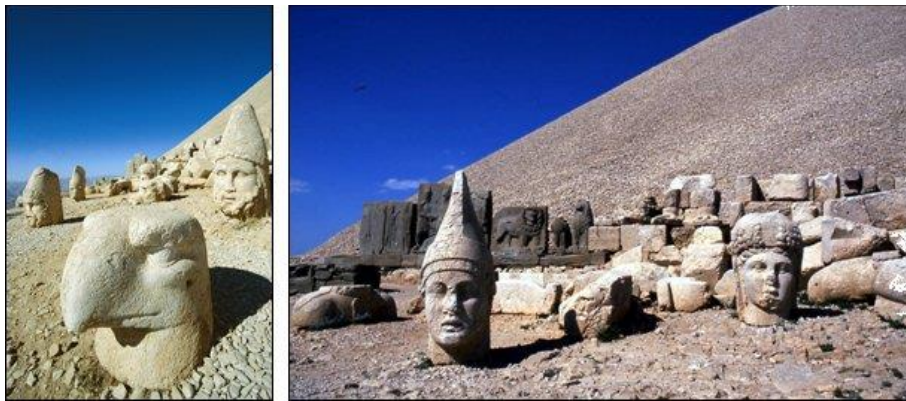


Fotoğraf 20. Boston Çocuk Sanat ve Gençlik Müzesi  
(<http://www.bostonchildrensmuseum.org/>)

### 2.1.4.5.Koleksiyonlarını sergiledikleri mekânlarına göre müzeler

Bu tür müzeler mekansal tanımlama anlamıyla kurulan müzeler olarak karşımıza çıkmaktadır (Altınsapan- Küçükhasaköylü, 2013). Açık hava ve anıt müze örneklerinden oluşan bu müze türleri kaybolmaya yüz tutmuş olan kültürel maddi değerlerin yaşatılmasına ve bunun beraberinde getireceği faydalara imkan sağlayan ‘‘Açık Hava Müzeleri’’; mimari ve tarihi açıdan kıymetli olan yapıları kapsayan ‘‘Anıt Müzeler’’; mimarisi, tarihi ve içindeki birtakım değerler sebebi ile muhafazası gerekli konak evleri kapsayan ‘‘Müze Evler’’ bu müze türlerinin içerisinde yer almaktadır

**Açık hava müzeleri:** Genellikle eserlerin açık havada sergilendiği müzelerdir. Bu müze türü; kırsal açık hava müzeleri (köy, kasaba), bölgesel açık hava müzeleri (belli bir bölgenin halk kültürünü yansıtan) ve ulusal açık hava müzeleri (bir ulusun kültürünü yansıtan) olarak üçe ayrılır. Bu müzeler kaybolmaya yüz tutmuş olan kültürel maddi değerlerin yaşatılmasına, uluslar arasındaki kültürel değerlerin farklılıklarının karşılaştırılmasına ve çokkültürlülüğün bir zenginlik olarak kabul edilmesine imkan sağlarlar. İlk açık hava müzesinin temeli 1891 yılında İsveç'te atılmıştır. Türkiye'de ise Nemrut (Adıyaman), Bergama, Kapadokya, Hisarüstü Sergüş Müzesi, Truva (Çanakkale), Göreme, Karatepe (Osmaniye), Boğazköy ve Alacahöyük (Çorum), Bitlis Ahlat (Eski Ahlat), Sandıklı Hüdaverdi (Afyon) açık hava müzeleri bu müze türüne girer. Açık hava müzelerinin mutlaka milli etnografya ile ilgili olması gerekmezse de, hakikatte bunlardan birçoğu bu saha ile meşgul olmaktadır. Bu durum, bu müzeleri ilgilendiren ağır unsurların uzun mesafelere nakli hususunda karşılaşılan mali ve teknik güçlüklerle izah edilebilir. Ancak açık hava müzeleri sadece bu şekilde oluşmaz. Mesela arkeoloji açık hava müzeleri vardır ve bu müzelerde prehistorik meskenler, çok defa asıl yerlerinde olmak üzere düzenlenir (Riviere, 1962).



Fotoğraf 21. Nemrut Dağı (<http://www.kulturvarliklari.gov.tr/TR-44428/nemrut-dagi-adiyaman---kahta.html>)

**Anıt müzeler:** Hem mimari ve hem de tarihi açıdan değerli olan yapıların müze olarak tahsis edilmesiyle kurulan müzelerdir. Ayasofya Camii, Dolmabahçe Sarayı gibi eserler buna örnek gösterilebilir.



Fotoğraf 22. Dolmabahçe Sarayı

(<http://www.millisaraylar.gov.tr/saraylar/dolmabahce-sarayi>)

**Müze evler:** Tarihi, mimarisi ve içindeki değerler dolayısıyla korunması gereken konak ve evlerdir. Müze evler tarihi bir dönemi ya da tarihi kişiliği yansıtan yapılardır. Bunlarla birlikte belirli bir mimari özelliği yansıtan az sayıda ya da tek olan yapılar olduğu da görülmektedir. Yapıldığı dönemde çevredeki yapılar içinde ayırt edici mimari üslup ve süsleme özellikleri ile ön plana çıkmış evlerin içinde kalan son olma özelliğine sahip yapılar da müze ev olarak tanımlanmaktadır. Müze evler tarihsel ve kültürel açıdan bir olaya tanıklık etmiş olma özelliğine de sahip olabilmektedirler. Bu husus göz önünde bulundurulduğunda önemli bir şahsa ait bir evin kamu hizmetine açılması sebebiyle önem arz eden ve o evdeki yaşanmışlığı halka aktaran yapılara müze ev tanımlamasını yapmak uygundur (<https://www.ayk.gov.tr/wp-content/uploads/2015/01/UZ-Seden-M%c3%9cZE-EVLER.pdf>).



Fotoğraf 23. Atatürk Etnografya Müzesi / DENİZLİ

(<https://www.muze.gov.tr/tr/muzeler/denizli-ataturk-etnografya-muzesi>)

#### 2.1.4.6. İşlevlerine göre müzeler

Müzeler türlerinin fazla olması sınıflandırma yapma zorunluluğu ile belli kategorilere ayrılmıştır. ICOM'un 1995'teki toplantısında kabul edilen sınıflandırmayla müzeler gruplara bölünmüştür (Buyurgan- Mercin, 2005). Bu gruplandırmanın son halkası olarak müzeleri eylemlerine göre ayıran bir kategoridir. Müzenin işlevinin hangi sınıfta olduğuna karar verdiği bir türdür. Sanal müzenin işlevinin interaktif mekansız müzecilik olduğu düşünüldüğünde bu tür müzelere örnek olarak gösterilebilir.

**Devrim müzeleri:** Vurgunun nesnelere değil, nesnelere aracılığıyla amaca yapıldığı müzelerdir. Nesnelere daha çok gazeteler, afişler, fotoğraflar yani daha çok yaşanan olayın veya ulaşılmak istenen amacın özleridir. Zaman içinde çeşitli emanetler nasıl müzeyi oluşturduysa, çeşitli olgular ve kronolojinin de tarihi oluşturduğu düşünülmüştür. Eğer zaman içinde müzeler nadir eserlerle doldurulduysa, tarihçiler de sadece az bilinen olgulara değer vermişlerdir (Ata, 2019). Bunların ışığında devrim müzeleri de tarih müzelerinin bir alt sınıfı olarak görülebilmektedir.



Fotoğraf 24. Küba Devrim Müzesi

([https://en.wikipedia.org/wiki/Museum\\_of\\_the\\_Revolution\\_\(Cuba\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Museum_of_the_Revolution_(Cuba)))

### 2.1.5. Sanal müzeler:

Geçmişte müze koleksiyonlarının sadece fiziksel objelerden olduğu anlayışı egemendi. Günümüzde obje koleksiyonları kadar, bunlara ilişkin bilgiler de müzelerin topluma sunması gerektiği koleksiyon değeri haline gelmiştir. Teknoloji kullanımı sayısal koleksiyonlar olarak tanımlanan müze koleksiyonlarını ve beraberinde sanal müze kavramını doğurmuştur (Keene, 1998). Müze türlerinde geniş olarak bahsedildiği gibi günümüzde müzeler çeşitli alanlarda eserler sergilemektedirler. Dünya çapında tarihi eserler ile sanat eserlerini sergileyen müzeler ve açık hava müzelerinin yanında spor müzeleri, oyuncak müzeleri, doğal yaşam müzeleri gibi müzelerin de bulunduğu görülmektedir. 21. yüzyılda teknolojinin gelişmesi ile sanal dünyalar hayatın her alanında olduğu gibi müzelere de yansımıştır. Bu yansımalar 1980’li yıllarda eğitim ve müzecilik alanındaki değişimler sanal müzelerin ortaya çıkmasına neden olmuştur (Gılıç, 2020).

İnternet ortamı ve müzeciliğin birbiri ile olan etkileşimini Sönmez (2011) şu şekilde dile getirmiştir:

Günümüzün vazgeçilmez iletişim araçlarından biri olan internet, her alanda olduğu gibi müzeler ve müze eğitimi alanında da kendisini hissettirmektedir. İnternet, bireyler arasında bilgileri karşılıklı paylaşma ortamı yaratması ve diğer kullanıcılar ile fikirlerini tartışma ve istedikleri konuda araştırma yapma imkanı sağlaması, farklı bölgelerdeki insanlarla iletişimi meydana getirmesi, sınırsız bir zaman sürecinde bilgilere ulaşımı hızlandırması ve kolaylaştırması bakımlarından çok etkilidir. İnternet eğitimciler, eğitim ortamları ve müzeler için vazgeçilmez bir araç olmalıdır. Çünkü internet, eğitimciler ve eğitim ortamları için önemli bir kaynak, müzeler için kendilerini daha iyi tanıtabilecekleri bir araç olabilir. Müzeler bu sayede insanları müzeye çekebilirler. Müzeleri tanımayan, müzelerin yerlerini ve aktivitelerini bilmeyen bireyler böylece aydınlatılabilir. Müzeler interneti tanıtım amaçlı kullanma dışında, yaygın bir eğitim aracı olarak da kullanabilirler (s.43).

Atagök de (2013) sanal müzenin işlevlerinin artması ve kolaylığını şu şekilde dile getirmiştir “müzelerin toplumla ilişkilerini kuvvetlendirmek için yaptıkları yazılı tanıtım ve basın ilişkisi teknolojinin gelişimiyle farklı ve çok popüler bir yönetime dönüşmüştür. Web sayfası ya da sanal müze olarak nitelenecek programlarla internet üzerinden tuşlarla, bir parmak mesafede bilgilere ulaşmak mümkün olmaktadır” (s.159).

İnternet ortamı, müzeye gelemeyen ama eserlere ulaşma isteği olan bireylere erişim imkanı sağlar. Eğitimciler gidilmesi zor olan müzelere ulaşılabilmesi ve öğrencilerin araştırmalara teşvik edilebilmesi için bilgiye ulaşma aracı olarak kullanılabilir (Buyurgan-Mercin, 2005). Bu olgu internetin avantajını da gözler önüne sermektedir. İnternetin bir başka avantajı ise kültürler ve medeniyetler arası etkileşimi hızlandırması ve insanların birbirlerini daha iyi anlamalarını sağlamasıdır. Ayrıca öğretmen ve öğrencilerin kaynak bulma sıkıntılarını büyük oranda gidermiş olacaktır. Özsoy'un (2002) yaptığı bir araştırmaya göre, yüksek lisans yapan resim öğretmenlerine internet yoluyla yabancı müzeler incelettirilmiş ve inceledikleri müzeleri ve düşüncelerini aktarmaları istenmiştir. İncelemeler sonucunda öğretmenlerin bu müzelerdeki özellikle eğitim etkinliklerine dikkat ettiklerini ve zengin bir kaynak elde ettiklerini; bu kaynak ve eğitim yöntemlerini kendilerinin de öğrencilerine uygulayabileceklerini belirttikleri saptanmıştır.

İnternet teknolojileri bilginin kullanımı ve paylaşımı görevi ile müzeleri de etkilemiştir. Bu gelişmeler ile birlikte dünya kültür varlıklarından olan müzelerdeki “kültürel miras ürünleri” yeni teknolojilerin de yardımıyla zenginleştirilmiş görsel yapıda, insanlığın ortak kullanım ve paylaşımına sunulmuştur. Bununla birlikte müzeler sanal bir ortamda evrensel sergi salonlarına dönüşmüşlerdir (Ermiş, 2010).

21. yüzyılda teknolojinin eğitimde meydana getirdiği değişimler öğrenme ortamlarında destekleyici teknolojiyi öğrenme öğretme süreçlerinde etkin kullanmayı gerekli hale getirmektedir. İnternet ve dijital teknolojideki hızlı ilerleme ile 2 boyutlu e-öğrenme ortamlarından 3 boyutlu sanal öğrenme ortamlarına geçilmeye başlandığı görülmektedir. (Göktaş, 2017). Sanal müzeler de bu ortamlardan biri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Sanal müze, değişik medya olanaklarından yararlanılarak hazırlanmış sayısal nesnelere ve bunlara ait bilgileri içeren, ziyaretçi ile iletişimin sürekli olması ve çeşitli erişim şekillerini karşılamak için alışılmış iletişim yöntemlerinin ötesine geçen, dünya genelinde erişimi imkanı kılmak amacıyla fiziksel bir mekana gereksinim duymayan müzeler olmaktadır (Güleç ve Alkış, 2003).

Çolak'a (2006) göre sanal müzeler, fiziksel anlamda bir bütünlük içinde bulunmayan ancak benzer özellikleri bünyesinde barındıran sayısallaştırılmış koleksiyonu, yapay ortamda erişime sunarken, ziyaretçisine gerçek müze deneyiminde olan sınırları yıkmasına olanak veren uygulamalardır. Bir müzenin sanal müze olarak değerlendirilebilmesi için, müzenin tüm eserlerinin internet ortamına sunulması, ziyaret edenler için özel bağlantıların oluşturulması, öğretmenler, öğrenciler ve özel alan uzmanları için hizmet sayfaları açılması gereklidir. Bu yöntemle kişi, müzeye gitme imkanı olmasa bile bilgisayar kanalıyla müzedeki eserlere ve yazılı kaynaklara ulaşabilir, gerektiğinde internet üzerinden soru sorma, cevap alma tekniği ile etkileşimli çalışma faaliyetini gerçekleştirebilmektedir. İşlevsellik açısından incelediğimizde sanal müze, fiziksel olarak bütünlük içinde bulunmayan ancak benzer nitelikleri bünyesinde barındıran dijitalleştirilmiş koleksiyonu, yapay ortamda ziyaretçisine sunarken, erişim sağlayanlara gerçek müze deneyiminde olan sınırları yıkmasına olanak veren uygulamadır. Bir uygulamanın gerçek anlamda bir sanal müze olarak tanımlanması için koleksiyonlarını dijital ortama aktararak erişime açması, öğretici özelliği ön planda sanal dolaşıma olanak vermesi ve sanal müzelere özgü kimi uygulamaları yaşama geçirmesi gerekmektedir (Peker, 2014).

Müzeler, internet siteleri ve sanal müzeler günümüz modern müzeciliğinin kimliğini en iyi şekilde yansıtan erişim ve iletişim kanalları olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanal müzeler, yeni bir müzecilik türü olarak gelişmekte olup dünyanın önde gelen müzelerinden başlayarak bugün her modern müze, günümüz teknolojilerini kullanarak sadece kendi ülkelerinde değil dünyanın çeşitli milletlerinden ziyaretçileri kendilerine çekmektedirler. Bu şekilde müzeler hem etkinliklerinin tanıtımını yapmakta hem de sahip oldukları koleksiyonları ve sergileri geniş kitlelere hızlı ve pratik bir şekilde ulaştırmakta ve çift yönlü bir etkileşim ortamı sağlamaktadır (Okan, 2018). Tüm bu olgular çerçevesinde sanal müzenin eğitim içerisinde aktif olarak kullanılması da kaçınılmaz bir gerçektir. Ders saatlerinin tüm eğitim kademelerinde yetersiz oluşu ve müze özelinde ayrı bir dersin olmayışı sanal müze etkinliklerinin zaman açısından sağladığı fayda gözle görülür bir gerçektir. Özellikle müze gezileri esnasında uygulanan prosedürlerin yarattığı vakit kaybı ve oluşturduğu riskleri ortadan kaldıran bir etkinlik olarak sanal müze ön plana çıkmaktadır. Sanal müzelerin eğitim içerisindeki rolü ve sosyal katkısı, bireylerin sosyal gruplarla olan iletişimini ve dışa dönük şekilde kültürel rollerini artırması olarak ifade edilebilir (Gurian'dan aktaran Gılıç, 2020).

Tüm bu olguları topladığımızda Peker'e (2014) göre sanal müzeler kendi içerisinde nitelikleri kapsamında şu şekilde gruplanmaktadır:

Tanımlama açısından sanal müze;

1. Koleksiyonu sayısallaştırarak küresel erişime açması,
2. Ziyaretçisine sanal dolaşım olanağı sağlaması,
3. Uygulamaya özgü bazı hizmetler sunabilmesi.

Müze deneyimi açısından sanal müze;

1. Sanal müzeler deneyim açısından geleneksel müzelere alternatif değildir.
2. Bu tür müzelerin kendilerine özgü deneyimleri vardır.
3. Geleneksel müze deneyimini destekleyen unsur olarak kullanılır.

Müze nesnesi açısından sanal müze;

1. Sanal müzeler, nesnelerin etki alanlarına yeni anlamlar ekler,
2. Nesnelerin sahip olduğu bilgi ile bütünlük kurulmasını sağlar,
3. Benzer nesnelerin bir bütünlük içinde görülmesini sağlar.

Sanal müze ölçütleri açısından;

Sistemik kullanılabilirlik değerlendirmesi: Bu sistem, sanal müzelerin bilgi yapılarının değerlendirilmesinin yanında, bilginin sunulma biçimlerini ve sitenin yorumlanmasını sağlamıştır. Ayrıca, öğrenilebilirlik ve verimlilik gibi etmenlerinin de değerlendirmeye alınmasını önermektedir.

Formel değerlendirme (kurumsal bilgilerin, koleksiyon sunumunun ve sanal dolaşım özelliklerinin değerlendirilmesi)

Enformel değerlendirme (öğrenilebilirlik, etkili ulaşabilme, sunumun tutarlılığı)

Sonuç olarak bir müze internet uygulamasının sanal müze olarak tanımlanması için üç göstergenin uygulamada olması gerekir:

1. Koleksiyonlarını sayısallaştırarak erişime açmalıdır.
2. Öğretici niteliği ön planda sanal dolaşım olanağı vermelidir.
3. Sanal müzeye özgü kimi uygulamaları yaşama geçirmelidir (s.44).

### 2.1.5.1. Sanal müzelerin tarihçesi

Sanal Müze düşüncesi ilk defa 1947 yılında Andre Malraux tarafından ortaya atılarak, duvarları, yeri veya mekansal sınırları olmayan, dünya çapında erişilebilme imkanı olan içerik ve bilgilerle çevrili birçok objenin bulunduğu hayali müzeler olarak ifade edilmektedir (Ismaeel ve Al-Abdullatif, 2016). Sanal müzenin ilk uygulama çalışmaları teknolojik gelişmeler aracılığıyla gerçekleşmiş olsa da sanal müze teriminin temellerinin yirminci yüzyılın ilk yarısında Walter Benjamin ve André Malraux arasındaki “sanat eserinin aurası” problemi üzerine yapılan bir tartışma sonucunda ortaya atıldığı ifade edilmektedir. Benjamin’in teknolojinin olanaklarıyla çoğaltılabildiği çağda sanat eserinin aurasında bozulma yaşandığı iddiasının karşılığında Malraux sanat eserine yeni auralar eklendiğini savunmuştur. Bu tartışma Malraux’un bilgisayar ve iletişim teknolojilerinin henüz gelişmediği bir dönemde, herkesin her yerden ulaşabileceği “duvarsız müze” kavramını geliştirmesini sağlamıştır (Buyurgan-Mercin, 2005).

Bu tartışmaların akabinde teknolojik olarak gelişmelerin paraleliyle birlikte sanal müzelerin tarihi çok eski değildir. 1980’li yıllarda interaktif anlamda ders araçları olarak CD (Compact Disc) kullanılmaya başlanmıştır. 1990’lı yıllarda internetin yaygınlaşması ile birlikte kurumsal tanıtım sayfaları ve ders araçları sanal ortamlarda kullanılmaya başlanmıştır. Bununla birlikte elektronik ağlar üzerinden büyük resimli dosyaları göndermek ve depolamak



zor olduğundan, 2000'li yıllara kadar sanal ortamlar çok verimli kullanılamamıştır (Tepecik, 2007).

Bilgi ve iletişim teknolojilerinin müzecilik alanında kullanılmaya başlanması ile müzelerin sunduğu hizmetler de çeşitlenmiş, müzelerin var oluş sebebi ve verdikleri hizmetler konusunda yeni tanımlamalar ortaya çıkmıştır. Müze hizmetleri mekanın da dışına çıkınca, toplumla iletişim alanı genişlemiş, daha geniş kitleler tarafından erişilebilir olmuştur. Ziyaretçinin müze koleksiyonu hakkındaki düşünce ve beklentileri farklılaşmıştır. İnternet kullanımı birçok kurum gibi müzeler için de hizmetlerini ifade araçlarından birisi olmuştur (Marty, 2003).

### **2.1.5.2. Türkiye’de sanal müzecilik**

Sanal müze düşüncesi Türkiye’deki gerçek modern sanat müzeleri eksikliğinin getirdiği ölçütsüz, topluma yönelik eğitim çabalarının çok zayıf kaldığı ortamlara yönelik irdelemelerin dile getirilmesi ve 1990'larda gerçekleştirilen projelerle modern sanat anlamında Türkiye’den çok daha zayıf ülkelerin imza atmalarına dikkat çekmeyi amaçlayan bir dizi eleştiri yazısı ile başlamıştır (Gürel, 2007). Bu gelişmeler ışığında Türkiye’de sanal müze kurma çabaları 1990 yılında Topkapı Sarayı’ndaki bazı koleksiyonların sanal ortama taşıma girişimleri ile olmuştur. Bu proje “Topkapı Sarayı Projesi” olarak bilinmektedir. Bu projedeki amaç, fotoğraf, rölyef, çizimler ya da animasyonlara kolay erişebilmektir. Bu multimedya projesi, kaynak eksikliğinden ötürü yalnızca yirmi adet fotoğraf ve on adet çizimden oluşan bir CD ile sınırlı kalmıştır. Bu çabalardan sonra 1996 yılında sanat çalışmaları internet ortamında ilk defa Sakıp Sabancı’ya ait olan “Sabancı Resimleri ve Heykel Koleksiyonu” adı altında oluşturulmuştur. Basit bir etkileşim projesi olmasına rağmen, belki de aynı adlı kitabın web broşürü durumunda olan çalışma çok olumlu dönütler almıştır. Bu müzeyi 1997 yılında özel müze olan Rahmi Koç müzesi takip etmiştir (Vardal, 2005). Bu çalışmaların paralelinde aynı yıllarda devlet yönetiminde olan İstanbul Arkeoloji, Anadolu Medeniyetleri, İstanbul ve Ankara Resim Heykel Müzeleri ve Ankara Etnografya Müzesi gibi Türkiye'nin önemli müzelerinin gelişen teknolojiye sahip oldukları alt yapı imkânlarıyla kullanmaları ise oldukça zordu. Sanal müze olarak tabir edilen yüksek teknolojik alt yapıya sahip görsel mekanların oluşturulması ise Türkiye'deki devlet müzelerinin değişime uğramasına yol açmıştır (Atagök-Özcan, 2001).

Yine 1990'lı yılların ortasında Türk sanat ve kültürel mirasını uluslararası boyutta dijital platforma aktarılmasında Habitat II. İstanbul Konferansı için düzenlenen "Habitat in Anatolia from Past to Present" (Anadolu'da Geçmişten Günümüze Habitat) konulu panele bağlı olarak yapılan 100 Famous Turkish Films (Yüz Tanınmış Türk Filmi), Turkish Painting

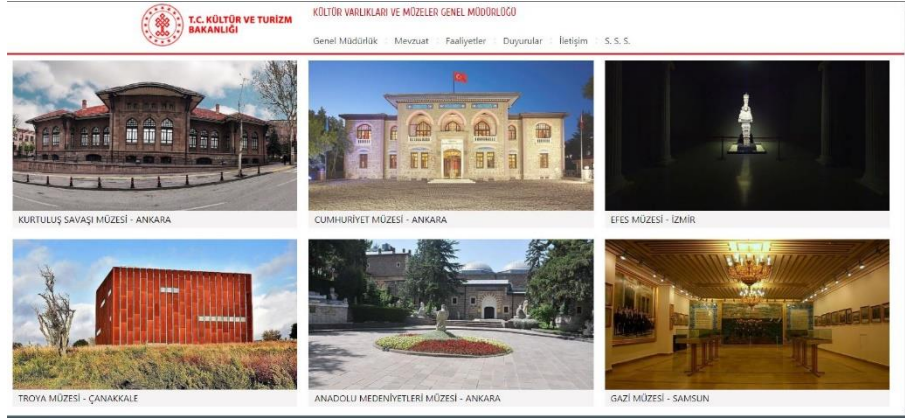
(Türk Resmi) ve Turkish Poetry (Türk Şiiri) konulu CD aktarımları elektronik belgeleme olarak önem taşımakta ve sanal müze atılımlarında örnek teşkil etmektedir (Bozkuş, 2014).

Bu çalışmalardan sonra 2000'li yıllarla birlikte vakıf destekli özel müzelerin açılmaya başlaması Türkiye'deki müzecilik anlayışının ve uygulamalarının değiştiğinin göstergesi olmuştur. 2003 yılında Sabancı Vakfına bağlı Sakıp Sabancı Müzesi, 2004 yılında Eczacıbaşı Vakfı'nın desteğiyle açılan İstanbul'un ilk modern sanat müzesi İstanbul Modern, 2005'te ise Suna-İnan Kıracı Vakfı'nın kurduğu Pera Müzesi geleneksel müzeciliğin dışına çıkarak kültürel mirası ve sanat eserlerini modern bir perspektifte ziyaretçiye sunmaktadır. Garanti Bankası destekli kurulan Garanti Galerî Platform ve Elgiz Vakfı'nın kurduğu İstanbul Çağdaş Sanat Müzesi modern teknolojinin çağdaş sanatın sergilenmesinde kullanıldığı mekânlar olarak öne çıkar. Özel müzelerin sahip oldukları imkanlar ve internet siteleri devlet müzeleri ile kıyaslandıklarında buldukları gelişmiş alt yapı sebebiyle ziyaretçilerin kolaylıkla takip edebileceği ve bilgi aktarımı sağlayacağı şekilde planlanmıştır (Bozkuş, 2011).

Teknolojik donanım destekli kalıcı sergi mekânında en çok yararlanan müzelerden biri 2009 yılında İstanbul Büyükşehir Belediyesinin koordine ettiği Topkapı sur dışı bölgesini yeniden yapılandırma çalışmaları kapsamında açılan 1453 İstanbul Panorama Fetih Müzesi'dir. İstanbul'un fethinin modern teknolojik yöntemlerle canlandırıldığı müze elektronik medya kullanımını açısından Türkiye'de bir ilk olarak öne çıkmaktadır. Görsel ve işitsel çoklu medya aygıtlarının kullanıldığı İstanbul 1453 Fetih Müzesi zaman-mekân algısını sanal olarak yeniden inşa eder. Müze ortamında bu inşa etme süreci aslında tarihi yeniden ziyaretçilere yaşatma isteğinden kaynaklanmaktadır (Bozkuş, 2014).

Türkiye'nin sanat ve kültür alanında kurulan ilk sanal platformu olan Eczacıbaşı Sanal Müzesi'nin yöneticisi ve sanat eleştirmeni Haşim Nur Gürel'e göre: "Sanal Müzeler, gerçek modern ve çağdaş sanat müzeleri alanındaki gecikmişliğimizi ve bu konu hakkındaki toplumun çeşitli kesimlerindeki kafa karışıklığını bir ölçüde telafi edebilirler" (Gürel, 2007, s.222). Müzecilik alanında geri kalmış olduğumuz fikri sanal müzelerin devlet ve vakıflarca desteklenmesinin gerekliliğini ön plana çıkartmaktadır. Günümüzde hemen her alanda olduğu gibi müzelerin de gelişen teknolojiden faydalanması bir zorunluluk halini almıştır. İnternetin bir şekilde aracı olarak kullanılarak ulaşma imkanı zor olan müzeleri ziyaret etmek farklı kültür ve medeniyet platformlarını ev ortamına taşıyarak bilgi edinmek toplumsal açıdan yeni bir hafıza mekanı yaratmaktadır. Bu sebeple sanal ortamda geliştirilecek projelerin kültür ve sanat iletişimi açısından belirleyici olacağı düşünüldüğünde sanal müzelerin kültür politikalarının geliştirilmesi sürecinde etkinliği önem kazanmaktadır (Bozkuş, 2014).

Tüm bu gelişmeler ve teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte ülkemizde de sanal müzeler yaygınlaşmaktadır. Gerek mobil uygulamalar gerekse internet siteleri kurularak 360 derece gezebilme imkanı sunan sanal müzelerin sayısı giderek artmaktadır. Bu konuda Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın "sanalmuze.gov.tr" iletişim adresinde her alandan müzelerin olduğunu görebilmekteyiz.



Fotoğraf 25. Kültür ve Turizm Bakanlığı Sanal Müzeleri (<https://sanalmuze.gov.tr/>)

### 2.1.5.3. Sanal müze türleri

Sanal müzeler barındırdıkları niteliklere göre broşür sanal müzeler, içeriksel sanal müzeler, eğitsel sanal müzeler ve sanal müzeler olarak dört farklı başlıkta incelenmektedir.

**Broşür sanal müzeler:** Var olan bir müzeye ait genel bilgilerin bulunduğu internet uygulamalarıdır. Bilgi dağarcıkları kısıtlı olmasından ötürü tanıtım amaçlı müzeler olarak nitelendirilmektedir.

**İçeriksel sanal müzeler:** Müze koleksiyonlarını çevrimiçi sunan ve ziyaretçilerin koleksiyonda bulunan eserleri keşfetmesini sağlayan müze uygulamalarıdır. Bu uygulamalar nesne merkezli olmakla beraber koleksiyon bilgi bankaları ile benzerlik içerir. Ayrıntılı bilgi kaynağıdır ve eğitici özellikleriyle ön plana çıkmaktadırlar.

**Eğitsel sanal müzeler:** Ziyaretçilerinin yaş, deneyim ve bilgi düzeyine göre giriş olanağı sunan sanal müzelerdir. Bilginin sunumu nesnelere çok içeriğe odaklıdır. Ziyaretçinin ilgilendiği konuda daha fazla bilgi edinebilmek için siteyi yeniden ziyaret etmesini sağlayacak bağlantılar bulunmaktadır.

**Sanal müzeler:** Bu müzeler Eğitsel Sanal Müzelerin bir sonraki adımı olarak düşünülmektedir. Müzenin koleksiyonlarının yanında sayısal koleksiyonlara da ulaşım imkanı sunmaktadır. Sayısal koleksiyonlar gerçek dünyanın ötesine gitmekle birlikte Malraux'un duvarsız düşsel müzeler öngörüsüne hizmet ederler.

Sanal müzelerin nitelikli olabilmesi için ve ziyaretçilere nitelikli hizmet sunabilmesi açısından formal değerlendirmede içerik açısından işlevsel bir sanal müze uygulaması için gerekli başlıkların uygulamalarda yer alması gereken ana bölümler, koleksiyon ve sanal dolaşımın sunum özelliklerinden oluşmaktadır (arkeopolis.com/sanal-muzeler-hakkında). Üç ana başlık altında diğer alt başlıklarla şu şekilde açabiliriz:

1. Ana Bölümler
  - a) Vizyon-görev
  - b) Koleksiyon politikası
  - c) Hedef kitleye göre oluşturulmuş uygulamalar
  - d) Genel iletişim bilgileri
  - e) Plan ya da harita arama
2. Koleksiyonlar
  - a) Koleksiyonun sunumu-sergilemesi
  - b) Ana sayfadan koleksiyon sayfasına erişim olanağı
  - c) Diğer koleksiyonlara olan bağlantı niteliği
  - d) Farklı kullanıcı deneyimlerinin ışığında arama ve sunum önerileri
3. Sanal dolaşımın sunum özellikleri
  - a) Haritalandırmanın sanal dolaşımda kat planları ile verilmesi
  - b) Çoklu ortamlar içerisinde hem dolaşımın hem de bilgilendirmenin birlikte yapılması (Peker, 2014).

#### **2.1.5.4. Sanal müzelerin faydaları**

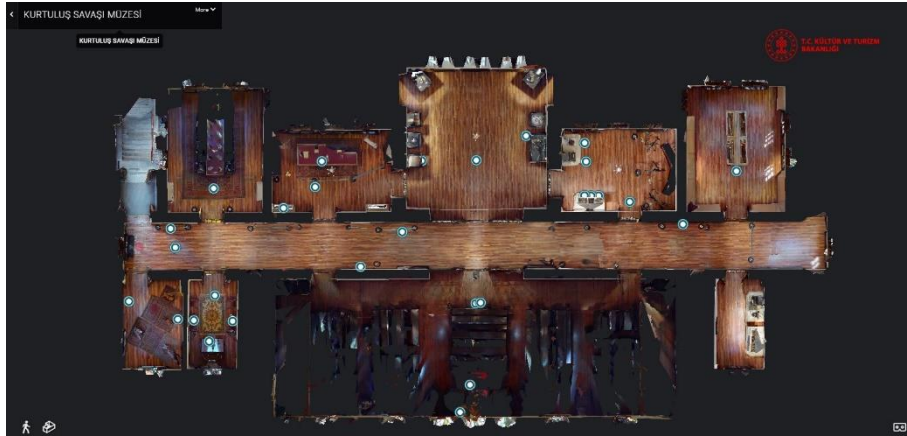
Teknoloji paralelinde sanal müzenin de faydalı olan notalarının üzerine eğilmekte fayda vardır. Özellikle Milli Eğitim Bakanlığına bağlı okullarda kurulan FATİH alt yapısı sayesinde sanal müzelere öğrenci erişimi kolaylaşmıştır. Bununla birlikte Çolak (2006) ve Tepecik (2007) sanal müzelerin faydalarını şu şekilde sıralamıştır:

- a) Ülkenin en ücra köşesinde yaşayan insanların ziyaret etme olanağı bulamadığı büyük müzeler, sanal müze imkanı sayesinde ziyaretçinin ayağına serilmiş olur
- b) Sanal müzeler ziyaretçiler ile kesintisiz iletişim sağlar
- c) Sanal müzeler eğer doğru tasarlanırsa uzaktan eğitim ve hayat boyu eğitim kapsamında kullanılabilir
- d) Sanal müzeler sayısal ayrımın kapanmasına katkıda bulunurlar
- e) Sanal müzeler doğru ve güvenilir bilgi kaynaklarıdır
- f) Gerçek müze mekanlarının yerini tutmasalar da genel kültür özelinde bilgilendirme sağlar.

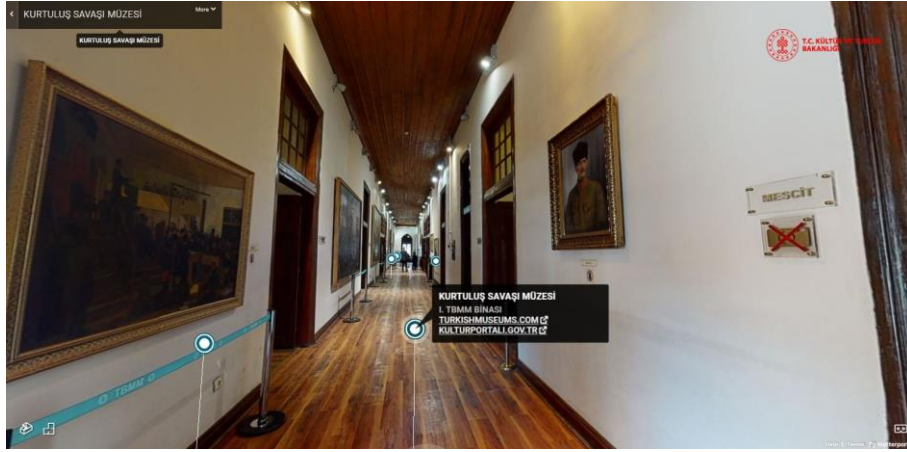
- g) Ülke genelindeki tüm okullarda kurulacak olan elektronik alt yapı sayesinde kesintisiz ulaşım imkanı sağlanacaktır.

### 2.1.5.5. Yurtiçi sanal müze örnekleri

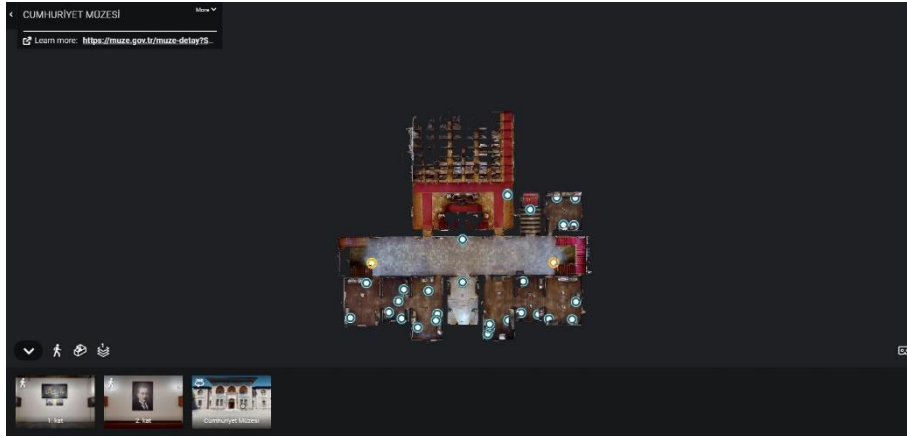
Türkiye’de birçok sanal müze Kültür ve Turizm Bakanlığına bağlı olarak ziyaretçilerle buluşmaktadır (Fotoğraf 25). Resmi anlamda bakanlığa bağlı müzeler 360 derece açı oluşturacak şekilde panoramik fotoğrafların birleştirilmesiyle özgür dolaşım imkanı sunmaktadır. Kültür ve Turizm Bakanlığına bağlı sanal müzelerin dışında Milli Eğitim Bakanlığına bağlı Eğitim Bilişim Ağı bağlantısıyla Kültür ve Turizm Bakanlığının altyapısını kullanarak sunduğu sanal müzeler, Türk Silahlı Kuvvetlerine bağlı olarak oluşturulan Anıtkabir müze müdürlüğünün sanal müzesi, mobil uygulamalarla da kullanılabilen dünya üzerindeki birçok mekanın yanı sıra uzaydan da sanal müzelere ulaşma imkanı sunan 3D müzeler, zengin içeriğinin yanında donanımlı sanal müze imkanı sunan Pera Müzesi ve yine Bakanlığın altyapısını da kullanarak zengin içerik sahibi olan Mekan 360 internet sitesi başlıca kullanılan sanal müzelerimizden olmaktadır (Peker, 2014).



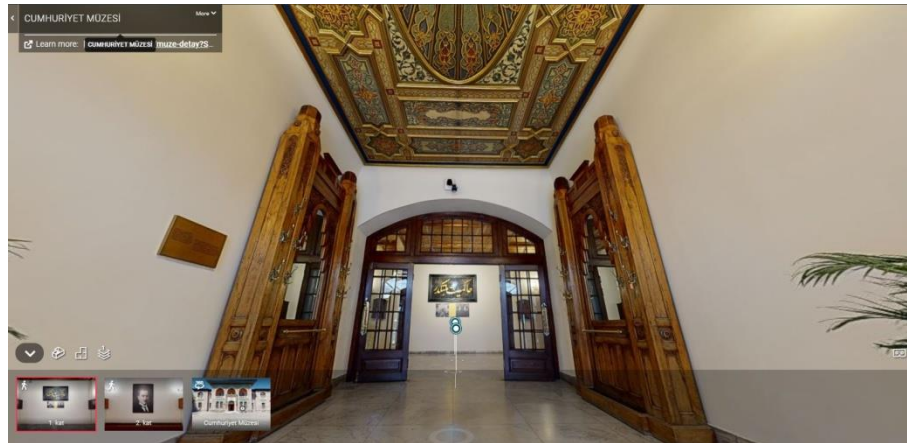
Fotoğraf 26. Kurtuluş Savaşı Sanal Müzesi Krokisi (<https://sanalmuze.gov.tr/TR-259957/kurtulus-savasi-muzesi---ankara.html>)



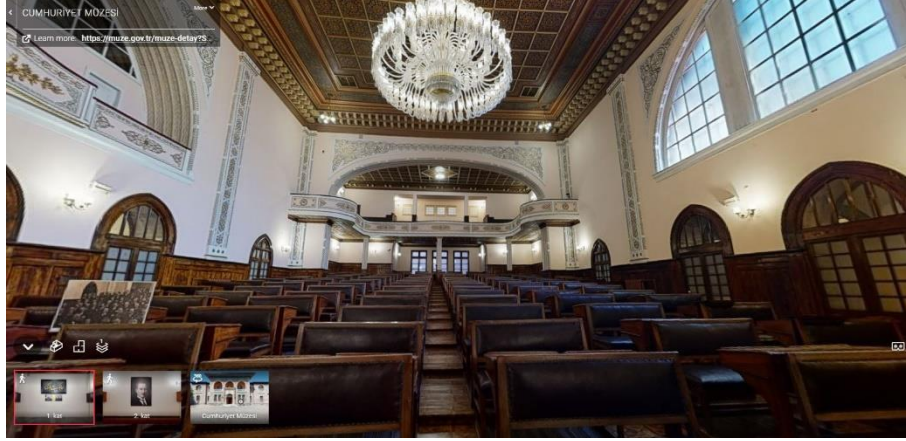
Fotoğraf 27. Kurtuluş Savaşı Sanal Müzesi (<https://sanalmuze.gov.tr/TR-259957/kurtulus-savasi-muzesi---ankara.html>)



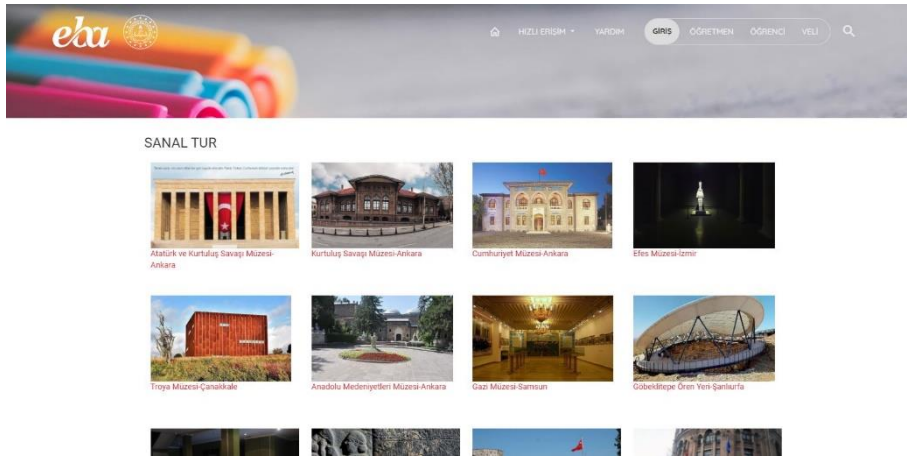
Fotoğraf 28. Cumhuriyet Müzesi Sanal Müzesi Kroki (<https://sanalmuze.gov.tr/TR-259958/cumhuriyet-muzesi---ankara.html>)



Fotoğraf 29. Cumhuriyet Müzesi Sanal Müzesi Giriş Kat (<https://sanalmuze.gov.tr/TR-259958/cumhuriyet-muzesi---ankara.html>)



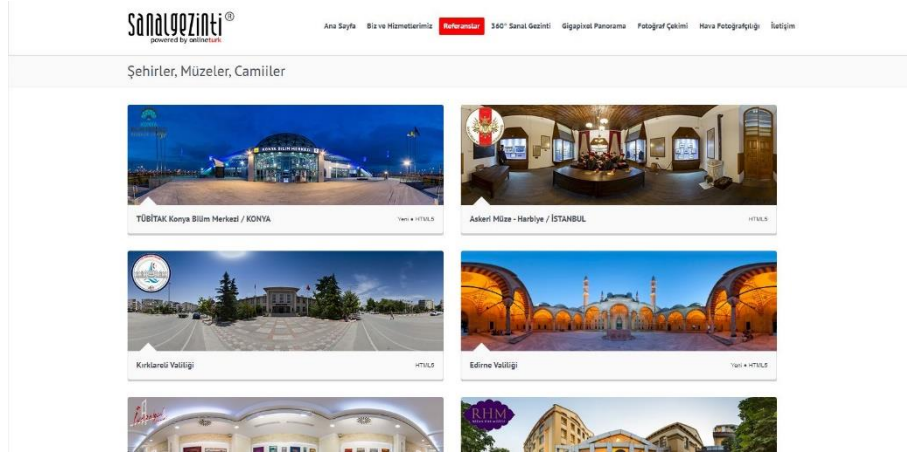
Fotoğraf 30. Cumhuriyet Müzesi Sanal Müzesi Meclis Salonu (<https://sanalmuze.gov.tr/TR-259958/cumhuriyet-muzesi---ankara.html>)



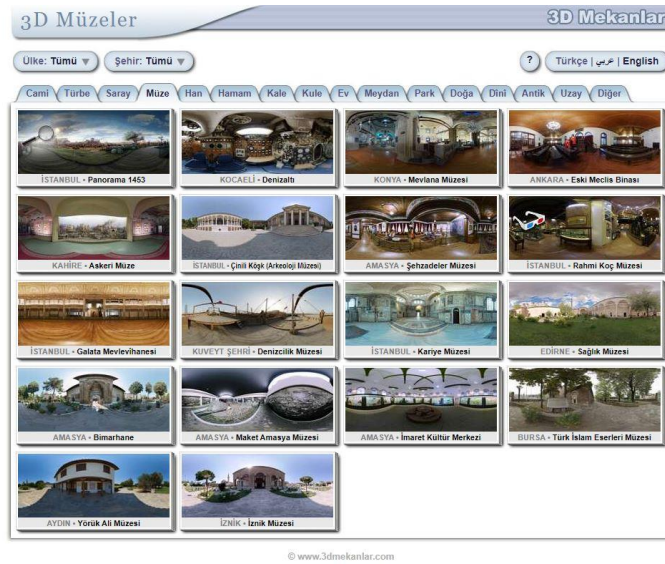
Fotoğraf 31. EBA Sanal Müze (<https://www.eba.gov.tr/muzeler>)



Fotoğraf 32. Anıtkabir Sanal Müze (<https://www.anitkabir.tsk.tr/index.html>)



Fotoğraf 33. Sanal Gezinti Sitesi Sanal Müzeleri (<https://sanalgezinti.com/tr/referans-sehirler-muzeler.html>)

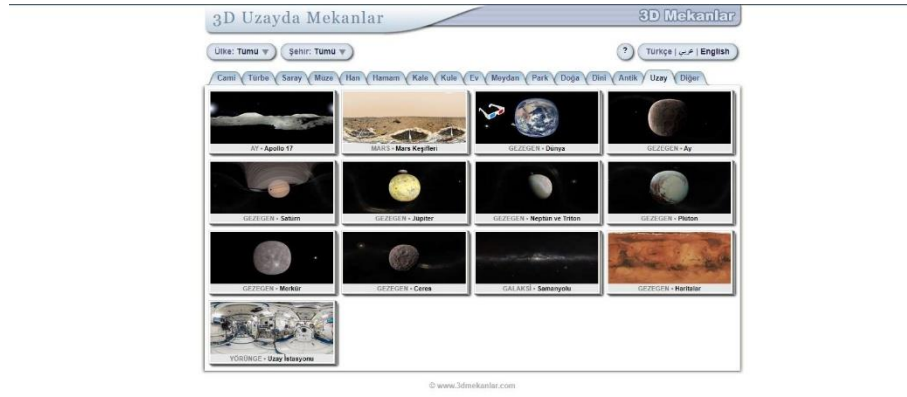


Fotoğraf 34. 3D Müzeler (<http://www.3dmekanlar.com/tr/3d-muzeler.html>)



Fotoğraf 35. 3D Müzeler Beyn'ül Kasrın (<http://www.3dmekanlar.com/tr/beynulkasrin.html>)

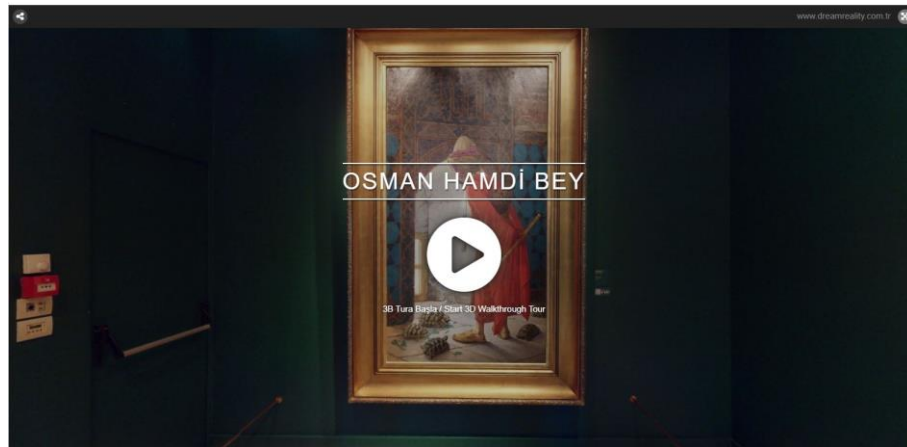




Fotoğraf 36. 3D Müzeler Uzay Sanal Müzesi (<http://www.3dmekanlar.com/tr/3d-uzay.html>)



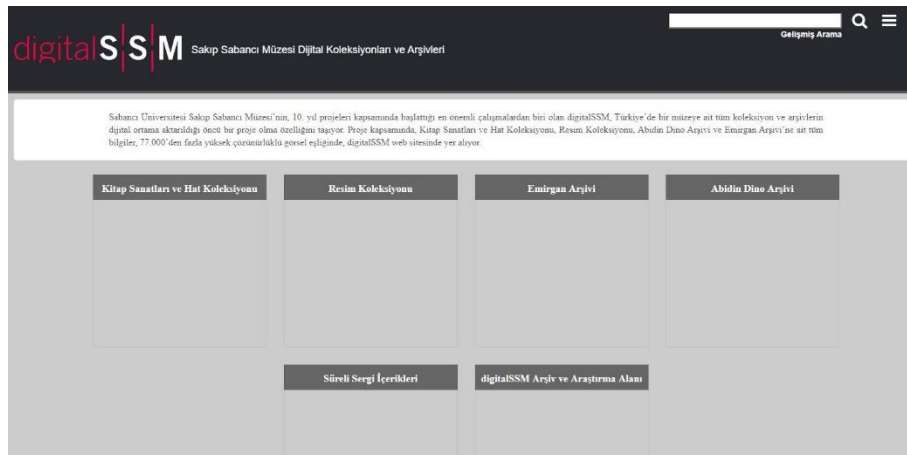
Fotoğraf 37. Panorama 1453 Sanal Müzesi (<http://www.3dmekanlar.com/tr/panorama-1453.html>)



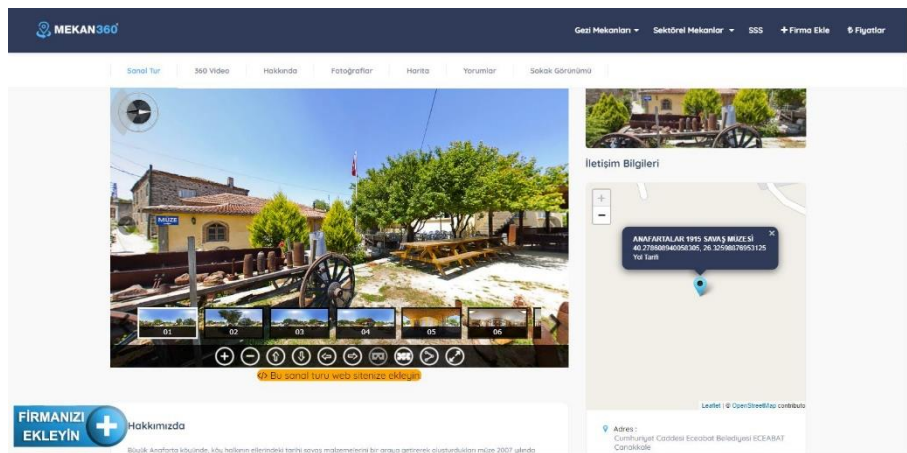
Fotoğraf 38. Pera Müzesi Osman Hamdi Bey Bölümü (<https://www.peramuzesi.org.tr/3b-tur/osman-hamdi-bey/>)



Fotoğraf 39. Pera Sanal Müzesi (<https://www.peramuzesi.org.tr/sergi/dijital-sergiler>)



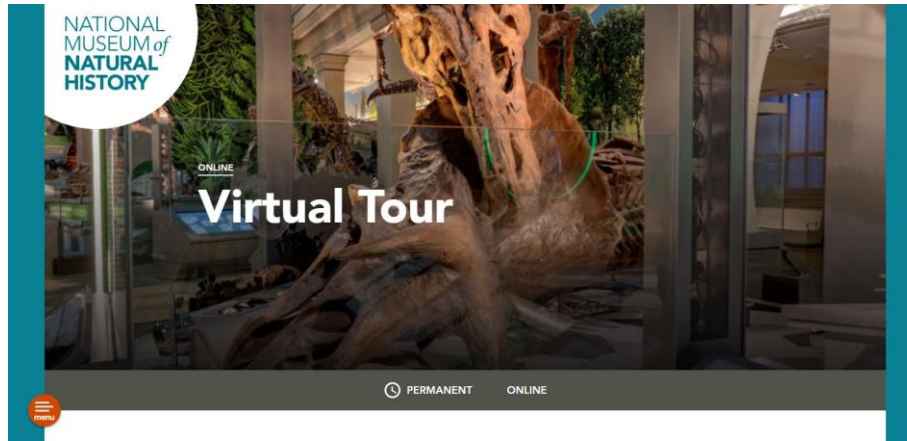
Fotoğraf 40. Sabancı Sanal Müzesi (<https://digitalsm.org/>)



Fotoğraf 41. Mekan 360 Anafartalar Müzesi ([https://mekan360.com/sanaltur\\_anafartalar-1915-savas-muzesi\\_2412.html](https://mekan360.com/sanaltur_anafartalar-1915-savas-muzesi_2412.html))

### 2.1.5.6. Yurtdışı sanal müze örnekleri

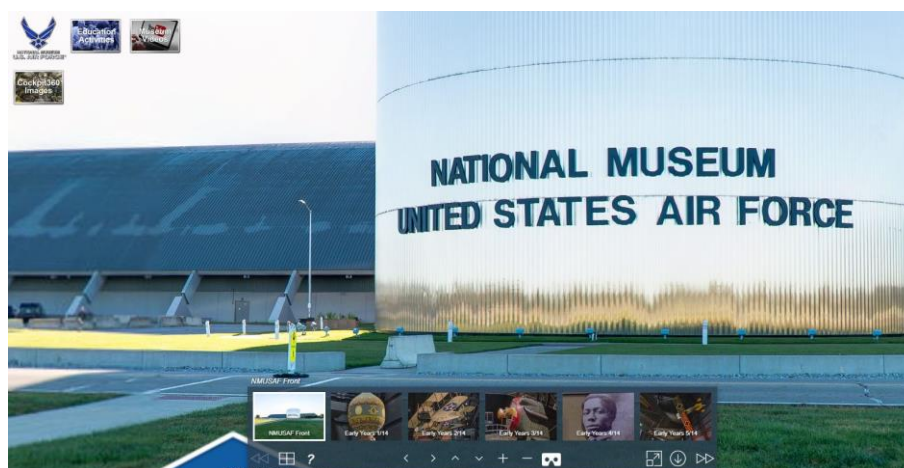
Teknolojik anlamda ve internet alanında görülen büyük gelişmeler müzeleri farklı süreçler içine girmeye ve koleksiyonlarında buldukları eserleri çevrimiçi sunmaya zorlamıştır. Dünyada modern müzecilik anlamında pek çok inceleme yapılmış ve projeler üretilmiştir. Avrupa'da ARCO, SCULPTEUR, RAMA; Kanada'da VMC; Amerika'da SciCenter ve BioLearn gibi birçok proje bu anlamda faaliyete geçmiştir. Bu projeler dışında müzeler web sayfalarında çevrimiçi sergiler oluşturup koleksiyonlarının internet yoluyla sunumunu yapmıştır. İngiltere'de bulunan The British Museum, Fransa'da yer alan Musée National Picasso ile Musée du Louvre, Rusya'da bulunan The State Hermitage Müzesi bunlardan yalnızca birkaçıdır (Durmuş'tan aktaran Aktaş, 2017). Bu müzelerin yanında Google şirketinin yüksek çözünürlüklü eserleri bir araya getirerek oluşturduğu Google Art Project projesi de son derece başarılı sanal müze çalışmalarındandır.



Fotoğraf 42. National Museum of Natural History  
(<https://naturalhistory.si.edu/exhibits/virtual-tour>)



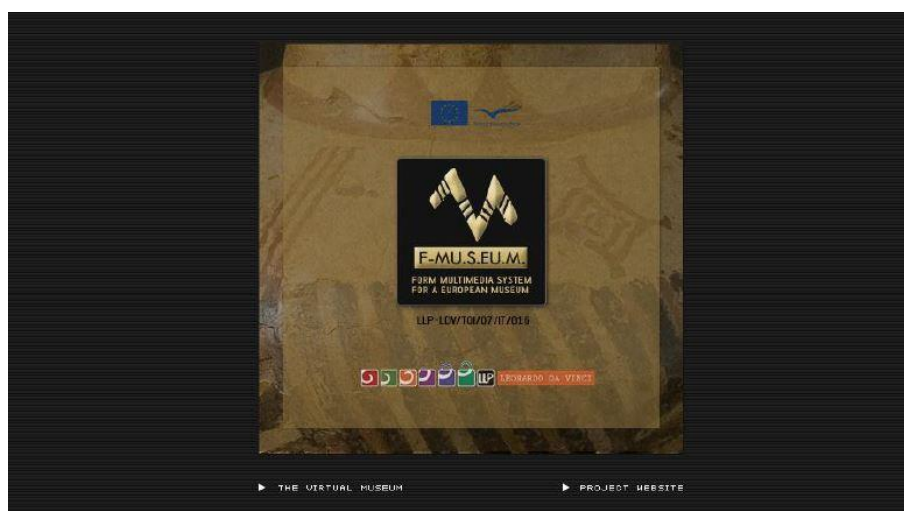
Fotoğraf 43. Drop Zone Virtual Museum  
(<https://www.thedropzone.org/timeportal/pages/north3.html>)



Fotoğraf 44. United States Air Force Virtual Museum (<http://nmusafvirtualltour.com/>)



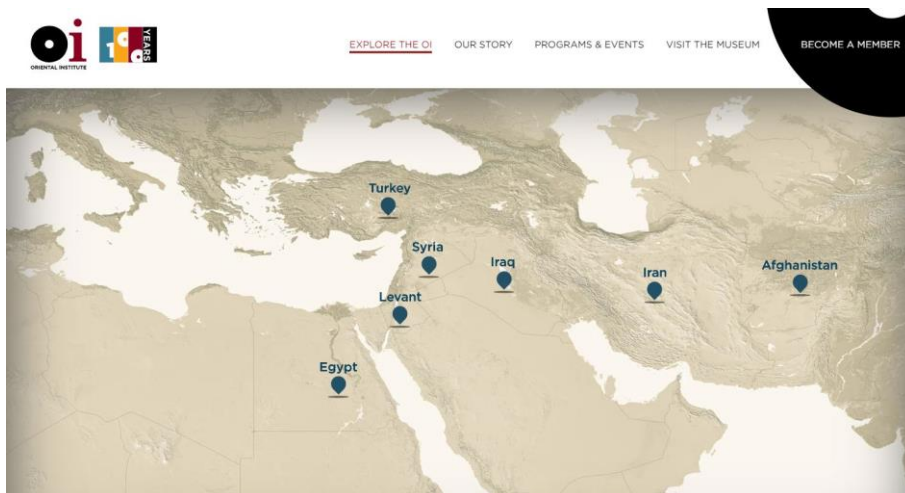
Fotoğraf 45. Creation Virtual Museum (<https://creationmuseum.org/eden/>)



Fotoğraf 46. European Virtual Museum (www.europeanvirtualmuseum.it)




Fotoğraf 46. European Virtual Museum 2 (www.europeanvirtualmuseum.it)



Fotoğraf 47. OI Virtual Museum (<https://oi100.uchicago.edu/explore-oi>)

THURSDAY EDITION  
This is our studio site. Among lots of other things, we run Field Notes Brand, go there right now and spend lots of money. Thanks.

COUDAL PARTNERS  
About This Site 

**NOW SHOWING**  
■ Exceptional exhibits are highlighted each quarter. Selections from previous seasons are archived here.

**THE BOARD**  
Please consider joining our MoOM Board of Directors won't you? You'll receive some nice swag and can lord it over your less civic-minded friends.

**FALL 2015**

**THE MUSEUM OF ONLINE MUSEUMS**

**MoOM**

**Currently | Previously | Mission**

Welcome to the MoOM. The galleries are updated continuously, and new exhibitions are hung each quarter.

**The Curators**

Introducing a film from Coudal Partners and The Board of Directors of the Museum of Online Museums. *The Curators* is a three-part documentary, hosted by Collections Director Kevin Guilfoile, that focuses on the collectors and the collected.

*The Museum Campus*

*The Permanent Collection*

*Galleries, Exhibitions and Shows*

† = Most recently added

Recently acquired but not-yet-collected exhibits, with descriptions, along with exhibits previously collected, can be found in the MoOM Annex, a part of the general Coudal Partners archives.

**Cover**  
Page Two + Archives  
Film Archives  
About CP  
Guest Editors  
Field-Tested Books  
Layer Tennis  
Verse By Voice

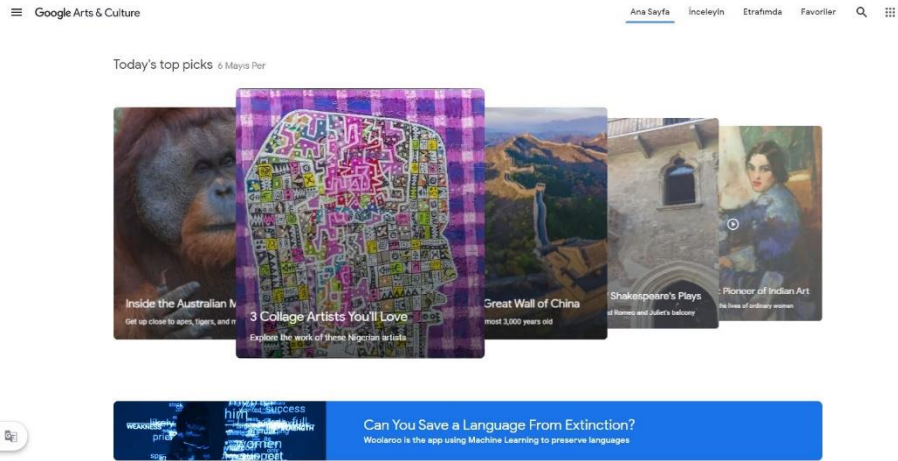
**ABOUT**  
The MoOM is a part of the Coudal Partners site. Based in Chicago, CP is a small design firm with big ideas.

**MOOM OVERVIEW**  
Welcome to the Museum of Online Museums. On the MoOM main page you, will find the current exhibitions. The main collection is in the center column, divided into three subsections. On the left you'll find the five current featured exhibitions. The MoOM is updated continuously with major updates coming once each quarter.

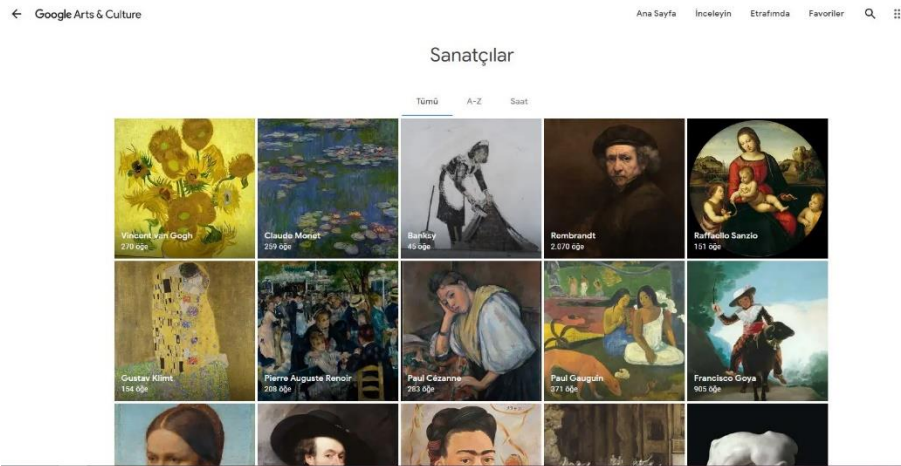
**An archive of previously featured exhibitions** is available for browsing.

**Those interested in supporting the MoOM as Benefactors** also earn the right, but not the obligation, to post links to their own and other worthy collections. Information on serving on The Board is detailed in the Benefactors section.

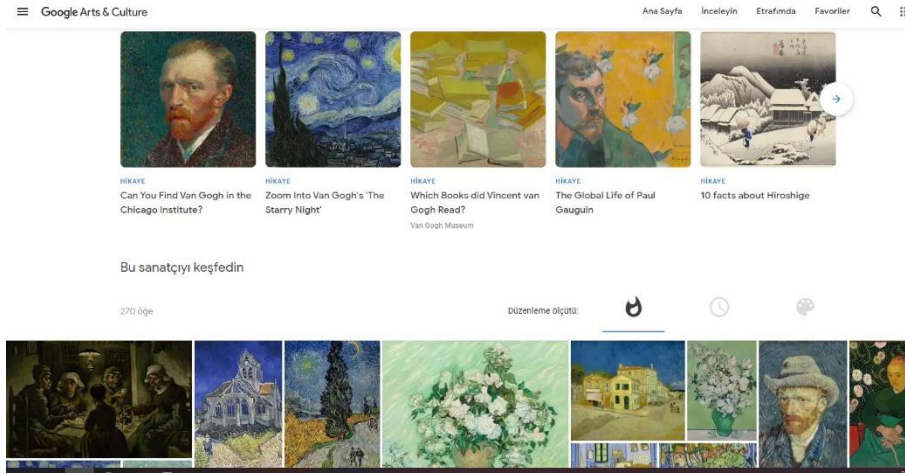
Fotoğraf 48. Coudal Moom Virtual Museum (<http://www.coudal.com/moom/>)



Fotoğraf 49. Google Art Project (<https://artsandculture.google.com/>)



Fotoğraf 50. Google Art Project Artist  
(<https://artsandculture.google.com/category/artist>)



Fotoğraf 51. Google Art Project- Vincent Van Gogh  
([https://artsandculture.google.com/entity/vincent-van-gogh/m07\\_m2?categoryId=artist](https://artsandculture.google.com/entity/vincent-van-gogh/m07_m2?categoryId=artist))

## 2.2 İlgili Araştırmalar

### 2.2.1. Yurtiçi Kaynaklı Araştırmalar

İlhan (2017) yapmış olduğu “Müze Eğitimi Alanında Yapılmış Tezler” isimli çalışmasında 70 adet tez üzerinde çalışma yapmıştır. Bunların dokuz tanesi doktora çalışması ve 61 tanesi yüksek lisans tez çalışması olarak karşımıza çıkmaktadır. İncelenen tezlere bakıldığında 24 tanesi sosyal bilgiler, tarih, arkeoloji gibi alanları kapsamakta; 19 tanesi ise görsel sanatlar, sanat ve tasarım alanını kapsamaktadır. Bunların yanında kalan altı tez ise fen bilimleri, çocuk gelişimi ve sınıf öğretmenlerini kapsamaktadır. Makale çalışmasının sonuçları incelendiğinde ise “Müze Eğitimi İçin Uygulamalı Web Sayfası Tasarımları” sonucu sanal müze önerisi açısından önem taşımaktadır.

Kuruoğlu (2002) müzelerin eğitim ortamı olarak kullanılması konusunda bir makale çalışması yapmıştır. Bu çalışmada müze eğitimi, müzenin eğitim işlevi ve müzede eğitim etkinlikleri konularına değinmiştir. Araştırmanın sonucunda okulların müzelerde eğitim verebilmesi ve müze eğitimine yer verebilmesi için gerekli alt yapının sağlanması gerektiğine değinilmiştir. Müze eğitimi etkinliklerinin çocuklarda olumlu etkiler bırakacağına da değinilmiştir.

Şahan (2005) “Müze ve Eğitim” konulu bir makale çalışmasıyla müzecilik ve eğitim konularını bağdaştırmıştır. Müzelerin eğitim işlevini de derinlemesine ele alan araştırmacı müzede öğrenme kavramına değinmiştir. Makalenin sonucunda müzeler ve okullar arasında bağlantının güçlü olması gerektiği, ziyaretçiler ile nesnelere arasında bir köprünün olmasının önemli olduğu görülmektedir.



Artar, İlhan, Karadeniz ve Okvuran (2015) müze eğitime çağdaş yaklaşımlar ve müze eğitimcisi üzerine bir makale çalışması yürütmüşlerdir. Çalışmada çağdaş müze kavramı derinlemesine incelenmiş ve müzelerin sosyal işlevindeki değişimlere odaklanılmıştır. Müzede uygulanacak eğitim etkinliklerine ve müze eğitimcisinin olması gereken niteliklerine değinildiği makalenin sonucunda; müzelerin gelişime ayak uydurup disiplinler arası etkileşim bağlamında eğitim kurumlarıyla işbirliği içinde olmaları gerektiği dile getirilmiştir.

Aydoğan (2017) “Sanal Gerçeklik ve Simülasyon Bağlamında Sanal Müzeler” isimli İngilizce bir makale yayınlamıştır. Bu makale çalışmasında sanal müzenin gerçek müze için bir altyapı olacağını belirtmiştir. Aynı zamanda sanal müzenin gerçek müze gezisi kadar etkili olabilmesi için beş duyu organına tam anlamıyla hitap etmesi gerektiğini savunmuştur.

### **2.2.1.1. Görsel sanatlar alanında yapılmış çalışmalar**

Mercin'in (2008) yapmış olduğu görsel sanatlar dersinin müze ve sınıfta işlenişine yönelik öğrenci görüşlerinin değerlendirilmesi konulu İngilizce makalesinde; ortaöğretim düzeyinde görsel sanatlar dersi programının revize edilerek müzelere yer verilmesi, hizmet içi eğitimlerle görsel sanatlar öğretmenlerine müze eğitimi verilmesi ve öğrencilerin ilgisini çekecek etkinliklere yer verilmesi gibi sonuçlara ulaşıldığı görülmektedir.

Ermiş (2010), “İlköğretim 6. Sınıf Öğrencilerinin Görsel Sanatlar Dersinde Üç Boyutlu Sanal Müze Ziyareti Etkinliğine İlişkin Görüşleri” adlı tez çalışmasıyla, sanal müze ziyareti etkinliğine dair altıncı sınıf öğrencilerinin görüşlerini belirlemeyi amaçlamıştır. Tezin konusuna ilişkin uygulama alanı olarak, internet ortamında sanal müze ziyareti imkânı sunan Ankara Devlet Resim ve Heykel Müzesi seçilmiştir. Araştırmanın sonucunda: belirlenen sınıf öğrencilerinin görüşlerine göre; sanal müze ziyaretinin uygulanması durumunda görsel sanatlar eğitimine belirli bir katkı sağladığı tespit edilmiştir. Müzeler, “üç boyutlu sanal müze ziyareti” ile kendilerini sanal dünyada etkin hale getirmeleri durumunda, müzelerin “eğitim” işlevi daha geniş kitlelere ulaşacaktır. Üç boyutlu sanal müze ziyareti ile dünyanın herhangi bir yerindeki kullanıcı, müzelerimizi interaktif olarak gezme fırsatı bulacaktır sonuçlarına ulaşmıştır.

Demirboğa (2010), sanal müze ziyaretlerinin öğrencilerin duyuşsal ve bilişsel kazanımları üzerindeki etkilerini belirlemek amacıyla bir çalışma yapmıştır. Araştırmada betimsel analiz yönteminden faydalanılmış ve ilişkisel tarama yöntemi benimsemiştir. Araştırmanın sonucunda, ilköğretim 8. sınıf öğrencilerinin görüşlerine göre; sanal müze ziyareti içeren etkinliklerin görsel sanatlar dersine olumlu katkı sağladığı tespit edilmiştir. Görsel Sanatlar dersinde müze eğitimi konusunun işlenişinde çağımızın gerektirdiği

teknolojik imkânlardan yararlanılarak sanal müze ziyareti etkinlikleri ile müzelerin eğitim hizmetinde daha aktif ve etkili bir hal alacağı ifade etmiştir.

Bozkuş (2014) kültür ve sanat iletişimi çerçevesini baz alarak Türkiye’de sanal müzelerin gelişimini ele almıştır. Sanal müzelerin gelişimini kronolojik olarak ele aldığı çalışmasında müzelerde post modern sergileme yöntemleri ve sanal müze bağlantısı üzerinde durmuştur. Makalenin sonuç kısmında sanal müzelerdeki temsil ve sergilemede sınırsız mekan ve arşiv kullanımı sayesinde müzelerde ulaşılması imkansız boyutta nesnelere sınırlar ötesi bir platformda sunulması kültürlerarası iletişime yeni bir boyut kazandıracığı; sınırsız bilgi ve imgenin kaynakları olarak sanal müzeler öğrenmenin de sınırsız olduğunu vurgulayacağı konusuna değinmiştir.

Bülbül (2017) “Müze ile Eğitimde Bir Seçenek olarak Second Life Müzeleri” isimli makale çalışmasında Second Life müzelerinin ilkokuldan üniversiteye kadar eğitimin tüm kademelerinde görsel sanatlar eğitimcilerinin yararlanabileceği bir alan olarak sunmuştur. Çalışmasında bulunan müze ile eğitim uygulama önerisi sanat tarihi bilgisi kazandırma, eser inceleme ve incelenen eserden hareketle sanatsal çalışma üretme şeklinde biçimlendirmiştir.

Atilla ve Bulut’un (2017) “Müze Eğitiminin Görsel Sanatlar Eğitimine Etkileri” isimli makale çalışmasında müzelerin eğitimle ve okullarla olan ilişkisi üzerinde durulmuştur. Aynı zamanda çocukların müze eğitimi almasının önemine değinilmiştir. Araştırmanın öneriler kısmına baktığımızda müze ziyaretlerinin imkanlar dahilinde gerçekleştirilmesi gerektiği, eğer gerçekleştirilemiyorsa sanal müze ziyaretleri ve etkinliklerle bu ziyaretin yerine getirilmesi gerektiği vurgulanmıştı ile öğrencilerin bir şekilde müzelerle etkileşim halinde olması öğrenim sürecinde çocuğun yararına olacaktır şeklindeki öneriler müze ve sanat eğitiminin önemini ortaya koymaktadır.

Coşkun (2020) “Sanat Müzelerinde Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları” konulu bir sanatta yeterlik tezi çalışmasında bulunmuştur. Çalışmasını Hacettepe Üniversitesi için bir öneri alt başlığında yürütmüştür. Artırılmış gerçeklik uygulamalarını en derin boyutlarına kadar anlattığı çalışmasında müzelerin artırılmış gerçeklik uygulamalarını nasıl kullandıklarını örneklemiştir. Araştırmada artırılmış gerçeklik uygulamaları ile oluşturulan sanal çalışmaların son derece ilgi çekici ve etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

### **2.2.1.2. Diğer alanlarda yapılmış çalışmalar**

Sönmez (2011) altıncı sınıf sosyal bilgiler dersi eski çağ tarihi konularının işlenmesinde müzelerin önemi ve bu hususta karşılaşılan problemlerin çözümü konulu bir yüksek lisans tezi çalışmasında bulunmuştur. Bu tez çalışması Şanlıurfa ili özelinde yapılmıştır. Tez anket çalışmasıyla sonuca ulaşılmış ve eski çağ tarihinin önemine

değnilmiştir. Çalışmanın sonucunda müzelerin eğitim ortamı bağlamında okullar için çok önemli bir yeri olduğu dile getirilmiştir. Bununla birlikte müzecilik konularının eğitim programlarında daha çok yer alması gerektiği savunulmuştur. Müzecilik kazanımlarının gezi ve gözlemlerle desteklenmesi gerektiği de dile getirilen başka bir sonuç olarak karşımıza çıkmaktadır.

Ustaoglu (2012) “İlköğretim 7. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Türk Tarihine Yolculuk Ünitesinde Sanal Müzelerin Kullanımının Öğrenci Başarısına Etkisi” adlı yüksek lisans tezinde, sanal müze gezilerinin; dersin öğretimine, sosyal bilgiler öğretim programının temelini oluşturan çeşitli öğrenme alanlarına, becerilere ve genel amaçlara olumlu getirileri olabileceği inancıyla, sanal müzelerin öğrenci başarısına etkisini ifade etmiştir. Araştırmanın amacına uygun olarak “ön test-son test kontrol gruplu desen” yöntemi tercih edilmiştir. Araştırma esnasında “Türk Tarihinde Yolculuk” ünitesi işlenmeden önce deney ve kontrol gruplarına ön test, deneysel eylem sonunda son test uygulanmıştır. Deney grubu için ders planı hazırlanmış, kontrol grubuna ise ders kitabı temel alınarak ünite işlenmiştir. Uygulama alanı olarak, internet ortamında sanal müze ziyareti imkânı sunan Mevlana Sanal Müzesi, İstanbul Deniz Sanal Müzesi, Rahmi Koç Sanal Müzesi ,Topkapı Sarayı Sanal Müzesi, Ayasofya Sanal Müzesi ve Ziraat Bankası Sanal Müzesi seçilmiştir. Araştırmada elde edilen sonuca göre; deney grubu ile kontrol grubu öğrencilerinin başarı oranlamalarında anlamlı bir fark vardır. Sanal müze gezileri; 7. sınıf Sosyal Bilgiler dersi “Türk Tarihinde Yolculuk” ünitesi kapsamında deney grubu öğrencilerinin başarı artışında etkili olduğunu ileri sürmüştür.

Kısa (2012), “Sosyal Bilgiler Öğretiminde Müze Kullanımına İlişkin Öğretmen Ve Öğrenci Görüşlerinin İncelenmesi (Afyonkarahisar Müzeleri)” adlı çalışmasında, sosyal bilgiler dersi öğretiminde müze kullanımına ilişkin öğretmen ve öğrenci görüşlerini, öğretmenlerin müze gezisi düzenlemekte yaşadığı sıkıntılar ve öğrencilerin müze gezilerine katılmama sebeplerine ilişkin görüşlerini çeşitli değişkenler açısından incelemeye almıştır. Veri analizlerinde ulaşılan sonuçlar şöyledir: Öğretmen ve öğrenci görüşleri arasında bazı maddeler tutarlıdır. Kız öğrencilerinin müze gezilerinden beklentilerinin daha fazla olduğu ve 8.sınıf öğrencilerinin müze etkinliklerine daha az katılım gösterdikleri görülmüştür. Yılda üç defa ve daha fazla müzeye giden öğrencilerin çoğunun okul gezileriyle ya da öğretmenleriyle müzeleri ziyaret ettikleri ve rehberlerle yapılan gezilerin daha verimli geçtiği sonucuna ulaşılmıştır. 11 yıl ve daha fazla kıdem yılına sahip öğretmenlerin müze gezilerine daha fazla önem verdikleri görülmüş ve bu öğretmenlerin müze gezilerinde yaşadıkları en büyük problemin, sınıfların kalabalık olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Tahirođlu ve Yıldırım (2012) sanal müze gezilerinin öğrencilerin sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarına etkisini inceleyen bir makale çalışması yürütmüşlerdir. Yapmış oldukları makale çalışması sonucunda şu önerilere ulaşmış oldukları görülmektedir:

1. Sanal müze gezilerinin öğrencilerin derse ilişkin tutumları üzerinde olumlu etkisi dikkate alındığında ilgili derse ve konuya yönelik sanal müze gezilerine ağırlık verilmelidir.
2. Sanal müze gezilerini okullarda uygulayacak öğretmenlerin bilgisayar ve öğretim teknolojileri öğretmenleri ile işbirliği içinde çalışmaları sağlanmalıdır.
3. Öğretmenlere sanal müze gezileri için uygun sınıf ortamları sağlanmalıdır.
4. Öğrencilere sanal müze gezilerinden önce seviyelerine uygun bilgilendirme yapılmalıdır.
5. Öğretmenleri sanal müze gezileri hakkında bilgilendirmek amacıyla seminer ve kurslar düzenlenmelidir (s.113).

Aladağ, Akkaya ve Şensöz (2014) sosyal bilgiler dersinde sanal müze kullanımının öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi isimli makale çalışması yürütmüşlerdir. Ölçüt örnekleme yöntemi ile yapmış oldukları çalışmaya Aydın ilinde görev yapan 10 öğretmen katılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme formu örneđi ile öğretmenlerden görüşler toplanmış olup tümevarımcı analiz kodlama yoluyla sonuca ulaşmışlardır. Araştırmanın sonucunda sosyal bilgiler öğretmenlerinin sanal müze uygulamalarını aktif olarak kullandıkları görülmektedir. Bunun yanı sıra öğretmenlerin sanal müze konusunda hizmet içi eğitim faaliyetlerinin oluşturulması ve yaygınlaştırılması gerektiđi önerisi göze çarpmaktadır. Egüz ve Kesten (2012) daha önce aynı çalışmayı öğrencileri de katarak yapmışlardır. Bu çalışmada öğretmenlerin evrak işleri, müfredat yetiştirme, ders süresi gibi etkenlerin müze ziyaretlerine engel olduđu; sanal müze etkinliklerinin hizmet içi eğitim faaliyetlerle desteklenip yaygınlaşması gerektiđi sonucuna varılmıştır.

Peker (2014) sosyal bilgiler öğretmen adaylarının sanal müzeye yönelik tutum ve becerilerini incelemek için Aksaray ili özelinde bir yüksek lisans tezi yapmıştır. Çalışmada kendisinin geliştirmiş olduđu beşli likert tipi tutum ölçeđini kullanmış ve açık uçlu sorularla desteklemiştir. Çalışmanın sonucunda Kültür ve Turizm Bakanlıđının sanal müze konusuna daha çok önem vermeleri gerektiđi dile getirilmiştir. Bunun yanı sıra üniversitelerde müze derslerinin içeriđinde sanal müzelere daha çok yer verilmesinin önem arz ettiđi belirtilmiştir.

Aktaş da (2017) sosyal bilgiler öğretmen adaylarının sanal müzeye yönelik tutum ve önerilerini içeren bir tez çalışmasında bulunmuştur. Beşli likert tipi tutum ölçeđi ile yapmış olduđu anket çalışmasının analiz sonuçları incelendiđinde sanal müze ile ilgili çalışmaların artırılması gerektiđi ön plana çıkmaktadır. Araştırmaların çoğaltılmasının yanında, sanal müzeye gerekli önemin verilmediđi sonucu dikkat çekmektedir. Bununla birlikte sosyal bilgiler dersinde sanal müzeye verilen imkanın artırılması ve öğretmenlerin hizmet içi eğitimlerle sanal müze hususunda bilinçlendirilmesi gerektiđini savunmaktadır.

Bülbül ve Sungur (2019) sınıf öğretmeni adayları ile sanal müze konusunda bir çalışma yürütüp makale oluşturmuşlardır. Oluşturulan bu makalede sınıf öğretmeni adaylarının sanal müze konusundaki görüşleri incelenmiştir. İncelemeler sonucunda öz olarak sanal müze eğitiminin lisans eğitiminde ders olarak verilmesi ve okullarda sanal müzenin kullanımının son derece kolay uygulanabilir olduğu sonucu göze çarpmaktadır.

Sanal müze destekli yabancı dil eğitimi ile ilgili tez çalışması yürüten Gılıç (2020), Eğitim-öğretim faaliyetleri kapsamında müzelerden ya da sanal müzelerden yararlanılmasının, öğrencilerin kültürel farkındalık düzeylerini artırabileceğini dile getirmiştir.

### **2.2.2.Yurtdışı Kaynaklar**

Schweibenz (1998) müzeler ve kitle iletişim araçları arasındaki ilişki, bilgi teknolojisinin müzeler üzerindeki olası etkileri konulu çalışmasında sanal müzeye geniş olarak yer vermiştir. Bu çalışmasında sanal müzeyi bilgi teknolojisini kullanan bir araç olarak tanımlamıştır. Yazar bu tezinde ziyaretçilerin müze gezisi anlamında sanal müzeyi etkileşim aracı olarak kullandığını belirtmiştir. Sanal müze deneyimlerinin gerçek müze deneyimleri ile benzerlikler taşıdığını dile getirmiştir. Buradan yola çıkarak 1998 tarihli bir çalışmayı baz aldığımızda, o günün teknolojisine rağmen sanal müzenin rağbeti göze çarpmaktadır.

Petridis ve diğerleri (2005) İngiltere’de Sussex Üniversitesi bünyesinde “Sanal Müzeleri Keşfetmek ve Etkileşim Kurmak” isimli bir çalışma yürütmüşlerdir. Bu çalışmada sanal müzelerin etkililiği üzerinde açıklamalar yapmışlardır. Çalışma içerisinde ise sanal gerçeklik teknolojileri ile sanal müzelerin nasıl oluşturulduğu sunulmuş olup minimal düzeyde iki boyutlu nesnenin üç boyutlu hale dönüşümü görselleştirilmiştir.

Fokides, Tsolakidis , Vratsalis ve Zouboula (2008) “Sanal Gerçeklik ve Müze” isimli ve alt başlığı “Müze Eğitimi İçin Eğitici Uygulamalar” olan bir çalışma yürütmüşlerdir. Çalışma Yunanistan’da bulunan University of Aegean (Ege Üniversitesi) özelinde yapılmıştır. Çalışmada sanal gerçeklik uygulamalarının öğretmenler tarafından aktif olarak kullanılmasına yönelik konulara değinilmiştir. Araştırma iki evrede gelişmiş olup öncelikle araştırmanın gerekli olup olmadığı üzerine inceleme yapılmıştır. Daha sonra ise müze eğitiminin sanal gerçeklik uygulamaları ile eğitimin verimi konusu üzerine incelemeler yapılmıştır. Tüm bu araştırmalar ışığında varılan sonuca bakılacak olursa, sanal müze uygulamalarının eğitimde eğlenceli ve katılımcı bir rol oynadığı söylenebilir.

Arnab ve diğerleri (2013) Herbert Sanal Müzesi özelinde bir çalışma yapmışlardır. Bu çalışmada İngiltere’de bulunan Herbert Sanat Müzesinin sanal müze uzantısı kullanılmıştır. Çalışma iki farklı grupta yürütülmüş olup bir grup mobil uygulamalar ile artırılmış gerçeklik

çalışmasını diğer grup da gerçek müze deneyimiyle baş başa bırakılmıştır. Çalışma sonucunda sanal uygulamaların daha ilgi çekici olduğu kayda geçmiştir.

Ambusaidi ve Al-Rabaani (2019)'e göre Sanal gerçeklik ve grafik teknolojisinin modern gelişimi, e-öğrenme platformunun artarak devam eden yaygınlığı ve ulaşılabilir olmasıyla birlikte temelde gelenekselin faydalarını iyileştirmeyi amaçlayan sanal müze uygulamalarına erişimin artırılmasının elzem bir ihtiyaç olduğunu savunmuştur. Bu ifadeyle yazarlar sanal müzenin destekleyici içeriğine değinmiştir. Sanal müze tek başına bir eğitim kaynağı olmanın yanında geleneksel eğitim düzeninde de destekleyici bağlamda önemli yer tutmaktadır.

Ulugbek (2020) Taşkent Bilgi Üniversitesinde yapmış olduğu makale çalışmasında sanal dünyada etkileşim bağlamında sanal öğrenme konusuna değinmiştir. Bu çalışmada sanal gerçekliğin öğrenme ortamında pozitif yönde etkileri olduğu lakin pahalı teknolojiler aracılığıyla buna erişebilmemizin problem olduğu konusuna değinilmiştir.

Abduganiyev ve Mustafoyeva'nın (2021) Özbekistan Ulusal Üniversitesinde yapmış oldukları "Sanal Gerçekliğe Dayalı Eğitim Kaynakları" konulu bir makale çalışması bulunmaktadır. Çalışmada bilgisayar teknolojileri ve sanal gerçeklik konularının eğitim ile olan ilişkileri incelenmiştir. Çalışmada sanal gerçekliğin eğitim içerisinde ne şekilde ve hangi araçlar ile kullanılabileceğine değinilmiştir. Çalışma derinlemesine incelendiğinde sanal gerçeklik konusundaki dünya pazarına da değinilmiştir. Bunun yanında teknolojik imkanlarının eğitim dışında tıp alanında da etkili olarak kullanılabileceği ama sanal gerçekliğin gerçek anlamda olan duygulardan bağımsız olduğunun unutulmaması gerektiği dile getirilmiştir.

Hantoobi, Salloum, Shaalan ve Wahdan (2021) Covid-19'un sebep olduğu pandemi döneminde sanal gerçekliğin önemi üzerine bir çalışma yapmışlardır. Çalışma Birleşik Arap Emirlikleri özelinde yapılmıştır. Araştırma sonucunda ise günümüz eğitiminde zaten önemli bir yerde olan sanal gerçeklik uygulamalarının pandemi döneminde gerekliliğinin son derece elzem olduğu dile getirilmiştir.

### 3. YÖNTEM

Bu bölümde çalışma grubu, evren ve örneklem, verilerin toplanması, analizi ve araştırmanın uygulanışı konusunda verilere yer verilmiştir.

#### 3.1. Araştırma Deseni

Çalışmada karma yöntem ve açıklayıcı desen uygulanmıştır. Açıklayıcı desen, araştırmacının nicel verilerin açıklanması ve daha geniş çerçevede ele alınması için nitel verileri kullandığı yöntemdir. Bu desen çalışmasında öncelikle nicel veriler analiz edilir, daha sonra ise nitel veriler ile nicel sonuçların açıklanması ve çıkarımların yapılması sağlanır (Plano ve diğ. 2008).

Karma yöntem araştırması modeli için Dede ve Demir (2014) şunları söylemiştir:

Karma yöntem, araştırma sürecinin pek çok aşamasında nitel ve nicel yaklaşımların karışımı ile veri toplama ve analiz işlemlerinin yönetilmesine rehberlik eden felsefi varsayımları içerir. Bir yöntem olarak, tek bir araştırmada veya araştırmalar dizisinde hem nitel hem de nicel verilerin toplanmasına analiz edilmesine ve harmanlanmasına odaklanmaktadır. Temel öncülü nitel ve nicel verilerin birlikte kullanımı olup, araştırma probleminin tek başına kullanılan herhangi bir yöntemden çok daha iyi bir şekilde anlaşılmasını sağlamaktadır (s.6).

Nicel araştırma kısmında Pamukkale Üniversitesi Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı öğrencilerinin sanal müze kullanımına yönelik tutumlarının belirlenmesi amacıyla Peker (2014) tarafından geliştirilen “Sanal Müze Tutum Ölçeği” kullanılmıştır.

Nitel araştırma bölümünde öğrencilerin sanal müze kullanımına yönelik tutumlarını derinlemesine incelemek için yarı yapılandırılmış görüşme tekniği uygulanmıştır. Nicel araştırma tekniğini desteklemek ve derinlemesine incelemek amacıyla yapılan tüm anket ve görüşme çalışmaları çevrimiçi ortamda gerçekleştirilmiştir.

Yarı yapılandırılmış görüşme tekniği ile yapılan nitel araştırma çalışmasında öğrencilerin sanal müzeye ilişkin tanımları konusundaki fikirleri, sanal müze ile eğitim verecek öğretmenin nitelikleri konusundaki görüşleri ve ders içi etkinliklerde sanal müze ile ilgili etkinlik önerileri konusunda görüşlerine başvurulmuştur. Alınan cevaplar neticesinde genel anlamda gelen cevaplar kategorize edilerek tablolaştırılmış, bununla beraber anlamlı tüm cevaplar da listelenmiştir. Nitel yanıtlar çalışmaya yansıtıldıktan sonra yorumlamalarına da kısaca değinilmiştir.

#### 3.2. Evren ve Örneklem Çalışma Grubu

Bu araştırmanın evrenini Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı öğrencileri örneklemini ise Pamukkale Üniversitesi Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı öğrencileri oluşturmaktadır. Çalışma grubumuz ise 1. sınıf, 2. sınıf, 3. sınıf ve 4. sınıfta öğrenim görenler oluşturmaktadır. Çalışma

grubu ile yapılan çalışmalar pandemiden dolayı 97 öğrenci ile çevrimiçi ortamda gerçekleşmiştir.

### 3.3. Veri Toplama Araç ve Teknikleri

#### 3.3.1. Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Ölçeği

Ölçek 2014 yılında Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilgiler Eğitimi Yüksek Lisans öğrencisi Neşe Peker tarafından geliştirilen toplam 21 maddeden oluşan beşli Likert tipi bir ölçektir. Gerekli izinler alınarak kullanılmış olduğumuz bu ölçekten alınabilecek puanlar 21 ile 105 arasında değişmektedir. Ölçeğin kapsam ve görünüş geçerliği uzman görüşü doğrultusunda sağlanmıştır. Ölçeğin yapı geçerliği için ise faktör analizi yapılmıştır ve ölçek 21 madde olarak uygulamaya hazır hale getirilmiştir (Peker, 2014).

Verilerin faktör analizi için uygun olup olmadığını test etmek amacıyla yapılan Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) katsayısı 0,957 değerinde bulunmuştur. Büyüköztürk'e göre, 0.600'den yüksek KMO değerleri faktör analizleri için yeterlidir. Bu bilgiye göre bulunan KMO değeri yüksek bir değerdir. Bunun yanında Bartlett testi anlamlı çıkmıştır ( $p=,000$ ).

Tablo 3. 1 *Kaiser-Meyer-Olkin Katsayı Analizi*

Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) Katsayısı		,957
Bartlett Sphericity Testi	Approx. Chi-Square	3561,309
	Sd	210
	P	,000

Tablo 3.2.'de görülebileceği gibi, analize dahil edilen 21 maddenin özdeğeri 1'den büyük olan üç faktörde toplandığı görülmektedir. Birinci faktörün tek başına toplam varyansın %25,745'ini açıkladığı; üç faktörün ölçeğe ilişkin açıkladıkları toplam varyansın ise %58,267 olduğu görülmektedir. Maddelerle ilgili olarak iki faktörün ortak varyanslarının ,412 ile ,722 arasında değiştiği gözlenmektedir.



Tablo 3. 2. *Faktör Analizi*

Madde No	Faktör Ortak Varyansı	Faktör-1 Yük Değeri	Döndürme Sonrası Yük Değeri		
			Faktör 1	Faktör 2	Faktör 3
1	,672	,730	,773		
2	,722	,803	,741		
3	,629	,763	,677		
4	,473	,596	,638		
5	,577	,737	,634		
6	,626	,780	,628		
7	,584	,753	,604		
8	,452	,647	,580		
9	,558	,741	,579		
10	,412	,588	,557	,720	
11	,625	,656		,714	
12	,657	,725		,664	
13	,573	,681		,642	
14	,507	,544		,622	
15	,571	,711		,591	
16	,612	,754		,497	,785
17	,473	,626			,689
18	,660	,520			,542
19	,657	,655			,528
20	,591	,708			
21	,605	,739			

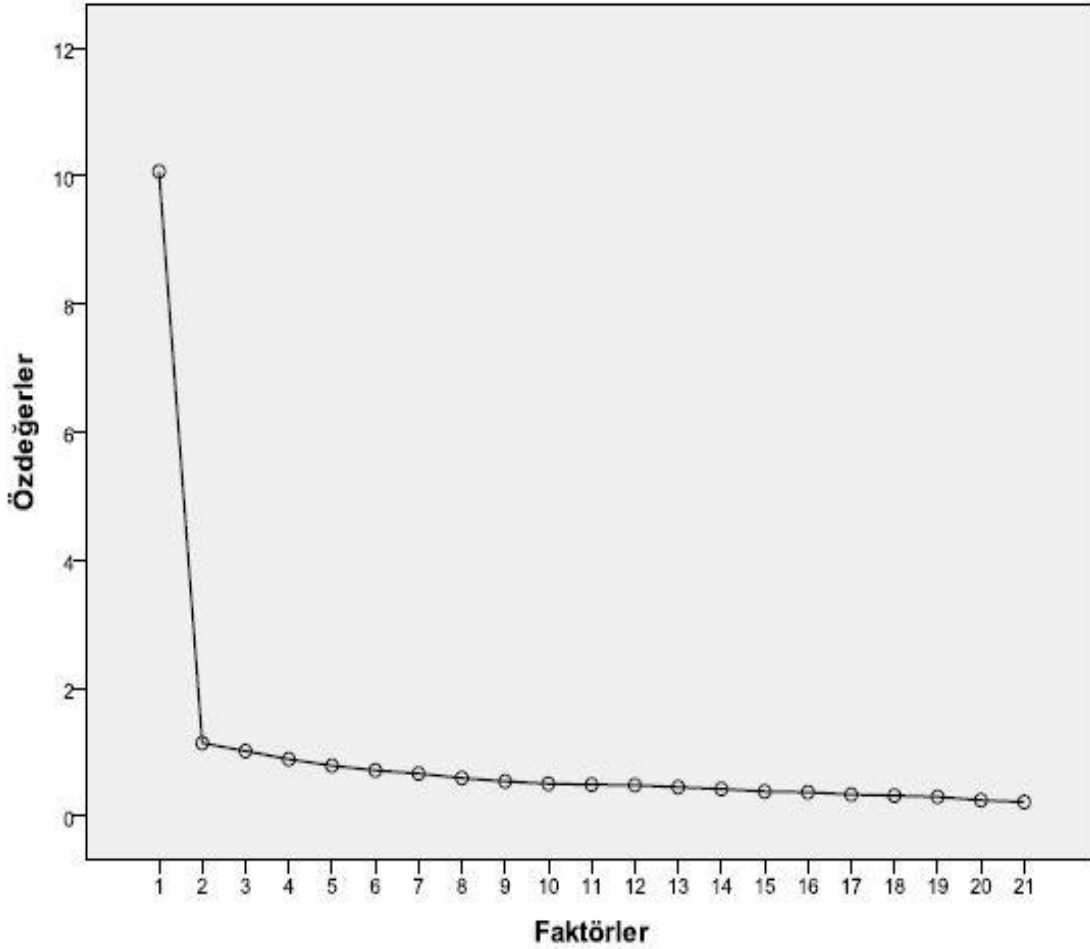
  

Açıklanan Varyans Toplam: %58,267	Faktör 1: %25,745	Faktör 2: %19,932	Faktör 3: %12,590
-----------------------------------	-------------------	-------------------	-------------------

Ölçekte yer alan ilk 10 maddenin birinci faktörü, sonraki 7 maddenin ikinci faktörü, en son 4 maddenin ise üçüncü faktörü oluşturduğu görülmektedir. Birinci faktörde yer alan maddelerin faktördeki yük değerleri ,557 ile ,773, ikinci faktörde ,497 ile ,720, üçüncü faktörde ,528 ile ,785 arasında değişmektedir.

Maddelerin içeriklerine ve yapısına göre birinci faktöre “Sanal Müze Kullanımının Görsel Sanatlar Dersine Etkileri”, ikinci faktöre “Sanal Müze Kullanımının Öğrenci Üzerindeki Etkileri” ve üçüncü faktöre “Öğretmen Adaylarının Sanal Müze kullanımı” isimleri verilmiştir.

Öz değerlere göre çizilen çizgi grafiğinde de, ikinci faktörden sonra yüksek ivmeli bir düşüş gözlenmiştir. Bu durum ise, önemli faktör sayısının üç olduğunun göstergesidir. Dördüncü ve daha sonraki faktörlerde grafiğin genel gidişi yatay olup, önemli bir düşüş eğilimi gözlenmemiştir. Diğer bir deyişle, dördüncü ve sonraki faktörlerin varyansa olan katkıları birbirine yakındır.



Şekil 3. 1. Ölçeğin faktörlerine ait öz değer grafiği

### **Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Ölçeğinin Güvenirliği**

Ölçeğin güvenirligi iki yolla hesaplanmiştir. Birincisi ölçeğin Cronbach Alfa iç tutarlık katsayısı hesaplanmış ve  $\alpha = .943$  bulunmuştur. İkincisi ise test yarılama yöntemiyle hesaplanmıştır. Bu hesaplama göre Sperman Brown iki yarı test korelasyonu ,910 değerinde bulunmuştur.

### **Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Ölçeği ile Faktörleri Arasındaki İlişki**

Öğretmen adaylarının ölçekten aldıkları puanlar ile ölçeğin faktörleri arasında yüksek düzeyde pozitif ve doğrusal bir ilişki vardır (sırasıyla  $r = .951, .907, .831$ ;  $p < .001$ ). Birinci, ikinci ve üçüncü faktörler arasında yine yüksek düzeyde pozitif ve anlamlı bir korelasyon bulunmaktadır (sırasıyla  $r = .769, .718$  ve  $.673$ ;  $p < .001$ ). Elde edilen bu sonuçlardan, faktörler arasında olumlu bir tutarlılığın olduğunu söylemek mümkündür.

Tablo 3. 3. *Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Ölçeği ile Faktörleri Arasındaki İlişkiler*

Faktör 1	R	,951 (*)	,907(*)	,831(*)
	P	,000	,000	,000
	N	312	312	312
Faktör 2	R		,769(*)	,718(*)
	P		,000	,000
	N		312	312
Faktör 3	R			,673(*)
	P			,000
	N			312

\* Korelasyon ,001 düzeyinde anlamlı r:Pearson korelasyon katsayısı

p: Anlamlılık

N:Öğrenci Sayısı

### 3.4. Veri Toplama Yöntemi ve Süreci

Veri toplama yöntemi anket dönüşleri şeklinde yapılmıştır. Anket çalışmamızın gerçekleştiği 2020 yılında bütün dünya ve ülkemizi de etkisi altına alan küresel Covid-19 salgını baş göstermiştir. Salgın sebebiyle tüm eğitim kurumları uzaktan eğitim sürecine girmiş bu yüzden çevrim içi ortamlarda yapıp, anket dönüşlerini google formlar aracılığı ile sağlanmıştır.

### 3.5. Verilerin Analizi

Çalışmada verilerin istatistiksel analizinde SPSS 22.0 programı kullanılmıştır. Öğretmen adaylarının “Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Ölçeği”nden aldıkları puanlar hesaplanmıştır. Puanlar hesaplanırken cevaplara göre 5 (Tamamen Katılıyorum) ile 1 (Hiç Katılmıyorum) arasında değerler verilmiş ve her öğretmen adayına ait bir tutum puanı elde edilmiştir.

Betimsel istatistikler kapsamında frekans standart sapma ve ortalama değerleri verilerek yorumlanmıştır. Ayrıca, ölçeklerden alınabilecek puan aralığı üçe bölünerek elde edilen ortalamalar “düşük”, “orta” ve “yüksek” olarak ifade edilmiştir.

### Ölçeğin puanlarına ilişkin normal dağılım durumunun incelenmesi:

Normal dağılım durumunun incelenmesi amacıyla yapılan betimsel analizlere göre, sanal müzeye yönelik tutum puanlarının çarpıklık katsayısı -1008, basıklık katsayısı ise 3993 olarak hesaplanmıştır. Katsayıların -1 ile +1 sınırları içinde olmaması, puanların normal dağılım göstermediği şeklinde yorumlanabilir. Bunun yanında Kolmogorow-Smirnow testi sonucu da puanların normal dağılım göstermediği sonucunu desteklemektedir ( $p < .05$ ).

Tablo 3. 4. Ölçeklerin Puanlarına Ait Betimsel İstatistikler

	Tutum Puanları Düzeyleri
Ortalama	65,92
Ortanca	71,00
Mod	82
Standart Sapma	4,1765
Varyans	26,345
Basıklık Katsayısı	2773
Standart Hata	0,485
Kolmogorov-Smirnow	$p = ,000$

Ölçekten alınan puanların normal dağılım göstermemesi sebebiyle parametrik olmayan testlerin uygulanmasına karar verilmiştir. Elde edilen verilere dayanarak karşılaştırılacak gruplar belirlenmiş ve bağımsız gruplar için karşılaştırmalar Mann Whitney U ve Kruskal Wallis testleri ile yapılmıştır.

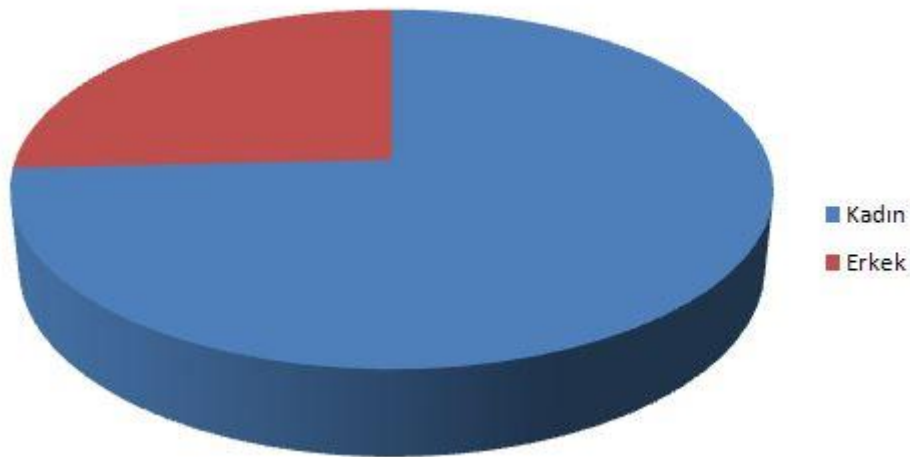
## 4. BULGULAR VE YORUM

### 4.1. Çalışmaya katılan öğrencilere ilişkin kişisel bilgiler

Çalışmaya katılan öğretmen adaylarının %74'ünü kadınlar, %26'sını erkekler oluşturmaktadır. Buradan hareketle çalışmamıza katılanların dörtte üçünü kadınlardan oluşmuştur. Lakin bu denli bir farkın sanal müze kullanımına yönelik tutumlarda bir farklılık oluşturmamıştır.

Tablo 4. 1. Çalışmaya Katılan Öğretmen Adaylarının Cinsiyetlerine Göre Dağılımı (%)

Cinsiyet	Öğretmen Adayı Sayısı	%
Kadın	72	74
Erkek	25	26
Toplam	97	100

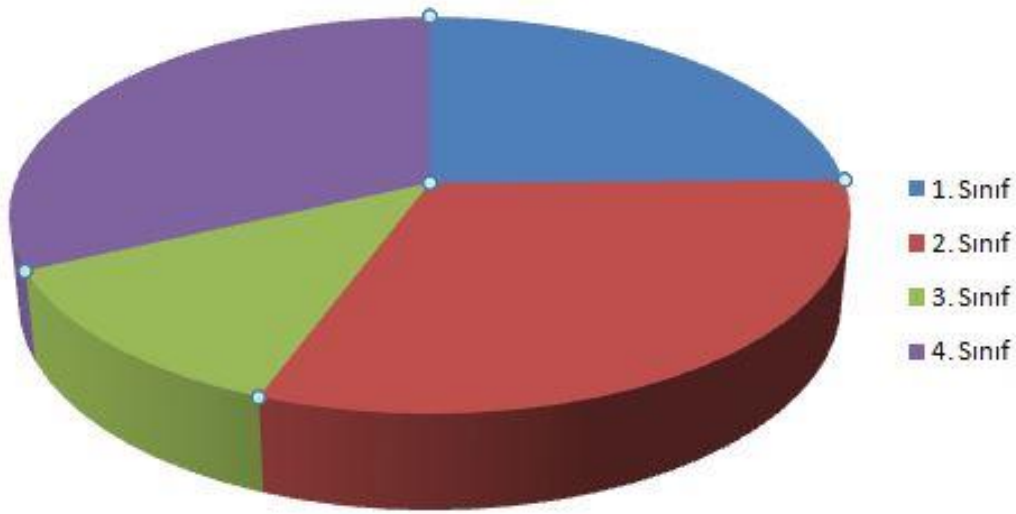


Şekil 4. 1. Cinsiyet dağılımı pasta grafiği

Çalışmaya katılan öğretmen adaylarının %25'ini birinci sınıflar, %31'ini ikinci sınıflar, %12'sini üçüncü sınıflar ve %32'sini dördüncü sınıflar oluşturmaktadır. Bu tabloda üçüncü sınıfların sayı ve de oran olarak az olduğu gözlemlenmiştir. Bunun sebebi araştırıldığında ise üçüncü sınıfların okula giriş tarihi olan 2018 yılında, yetenek sınavı giriş koşulu olarak TYT puan türlerinin en az birinden 230 ve daha fazla puan alınmış olma şartı aranmakta olmasıdır. Bu sebeple resim-iş eğitiminde öğrenim görece adaylar için belirlenen puanın yüksek olması ve yetenek sınavının çevredeki diğer üniversitelerle aynı tarihte olması bu sınıfta öğrenim gören öğretmen adaylarının sayısının az olmasına sebep olmuştur.

Tablo 4. 2. Çalışmaya Katılan Öğretmen Adaylarının Sınıf Seviyesine Göre Dağılımı (%)

Sınıf Seviyesi	Öğretmen Adayı Sayısı	%
Sınıf 1	24	25
Sınıf 2	30	31
Sınıf 3	12	12
Sınıf 4	31	32
Toplam	97	100



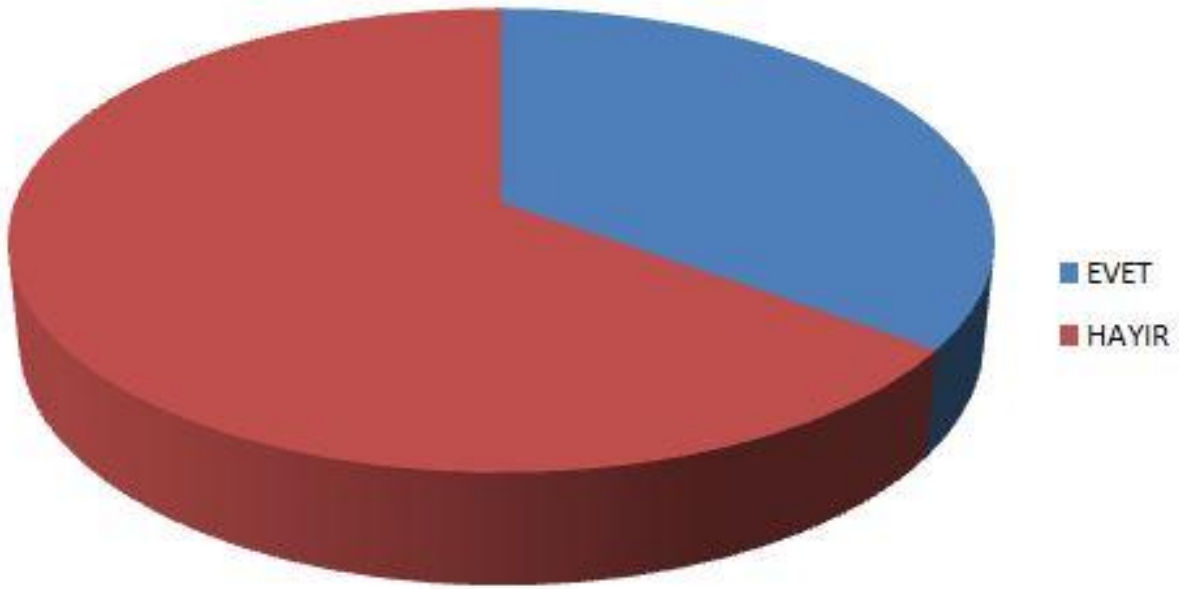
Şekil 4. 2. Sınıf seviyesi pasta grafiği

#### 4.2. Çalışmaya katılan öğretmen adaylarının sanal müze kullanımına ilişkin bilgileri

Çalışmaya katılan öğretmen adaylarının müze eğitimi ile ilgili ders alma hususunda %35'i evet, %65'i hayır cevabını vermiştir. Bu tablonun temel sebebi Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı bölümünde “Müze” dersinin altıncı yarıyıldan yani üçüncü sınıfta verilmesi ve başka bir sınıfta bu dersin verilmiyor olmasıdır. Üçüncü ve dördüncü sınıfta öğrenim gören öğrencilerinin toplamının 43 olduğu ve buna rağmen müze dersini 34 öğrencinin aldığını bildirdiği görülmektedir. Bu farkın sebebi araştırmamızın “güz” eğitim döneminde yapılmış olmasıdır. Buna karşılık üçüncü sınıfta alınacak olan “müze” dersi altıncı yarıyıldan yani “bahar” eğitim dönemine denk gelmektedir. Bu sebeple üçüncü sınıfların henüz “müze” dersini döneminde almamış olması bu dersi alan öğrenci sayısının düşük görülmesine sebep olmuştur.

Tablo 4. 3. Çalışmaya Katılan Öğretmen Adaylarının Müze Eğitimi Dersi Alma Durumlarına Göre Dağılımı (%)

Ders Alma Durumu	Öğretmen Adayı Sayısı	%
Evet	34	35
Hayır	63	65
Toplam	97	100

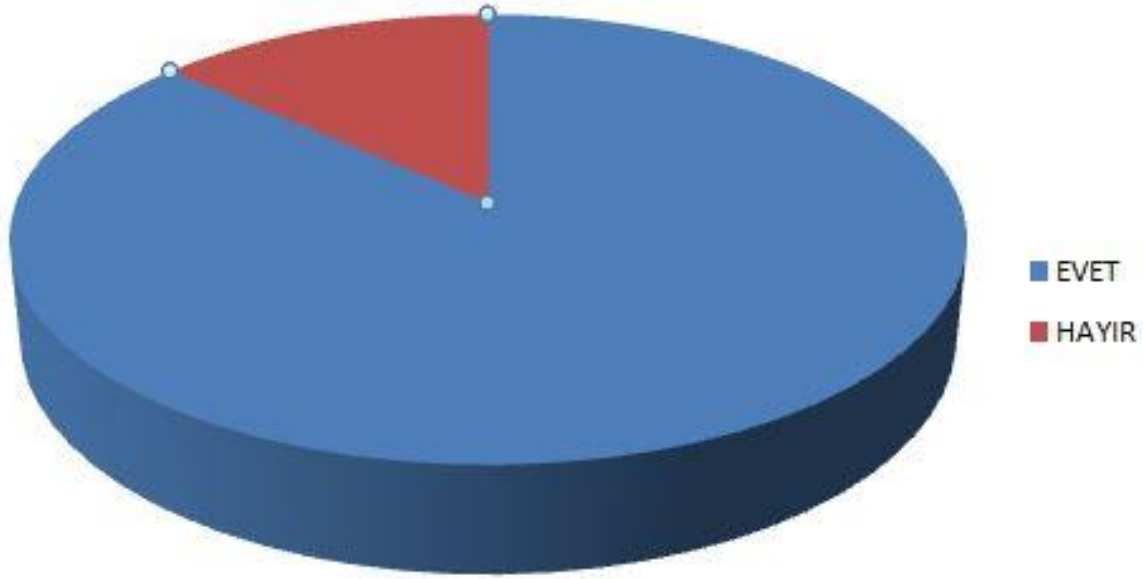


Şekil 4. 3. Müze dersi alma durumu pasta grafiği

Çalışmaya katılan öğretmen adaylarının sanal müze ziyaretinde bulunma hususunda %86,6'sı evet, %13,4'ü hayır cevabını vermiştir. Daha önce sanal müze ziyaretinde bulunmuş olmak bu konudaki tutumu olumlu etkilemiş olarak karşımıza çıkmaktadır.

Tablo 4. 4. Çalışmaya Katılan Öğretmen Adaylarının Sanal Müze Ziyaretinde Bulunma Durumlarına Göre Dağılımı (%)

Sanal Müze Ziyareti	Öğretmen Adayı Sayısı	%
Evet	84	86,6
Hayır	13	13,4
Toplam	97	100,0



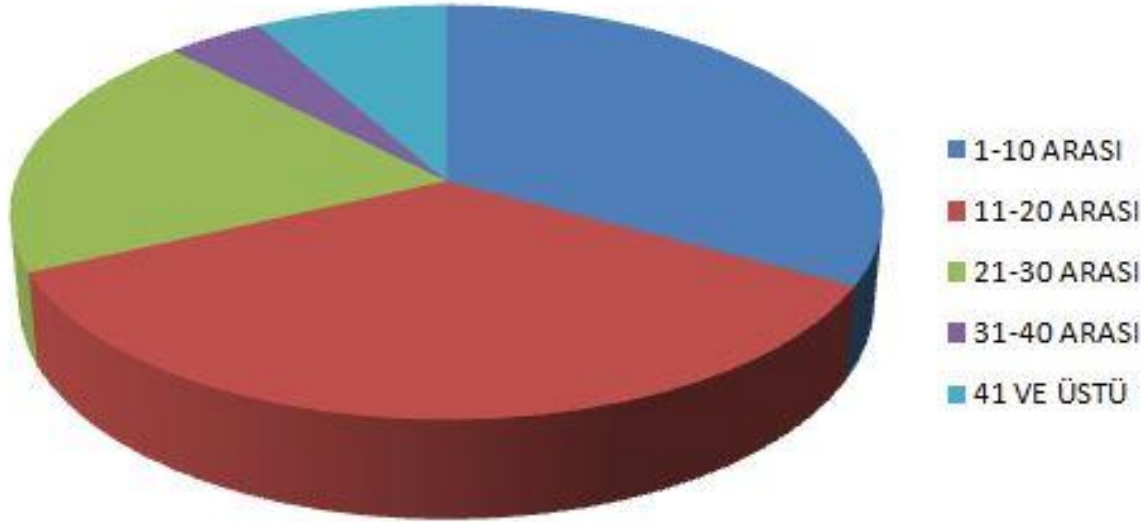
Şekil 4. 4. Sanal müze ziyaretinde bulunma durumuna ait pasta grafiği

Çalışmaya katılan öğretmen adaylarının sanal müze uygulaması için ideal öğrenci sayısının %33'ü 1-10 arasında, %35,1'i 11-20 arasında, %19,6'sı 21-30 arasında, %4,1 31-40 arasında, %8,2'si 41 ve üstü olması gerektiğini düşünmektedir. Bu sayılara baktığımızda sanal müze uygulamalarının kalabalık gruplarla yapılmasının verimliliği düşüreceğine dair bir inancın söz konusu olduğunu söyleyebiliriz.

Tablo 4. 5. Çalışmaya Katılan Öğretmen Adaylarının Sanal Müze Uygulaması İçin İdeal Öğrenci Sayısı Hakkındaki Düşüncelerinin Dağılımı (%)

Öğrenci Sayısı	Öğretmen Adayı Sayısı	%
1-10	32	33
11-20	34	35,1
21-30	19	19,6
31-40	4	4,1
41 ve üstü	8	8,2
Toplam	97	100,0



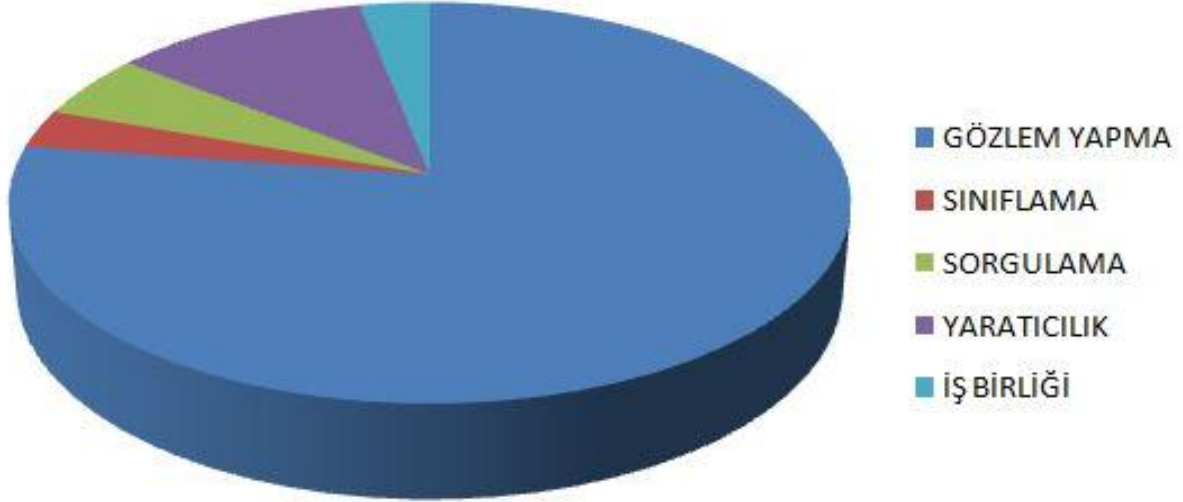


**Şekil 4. 5.** Sanal müze uygulaması için ideal öğrenci sayısı hakkındaki düşüncelerinin pasta grafiği

Çalışmaya katılan öğretmen adaylarının sanal müze uygulaması ile öğrencide gelişecek beceriler hakkında; %77,3'ü gözlem yapma, %3,1'i sınıflama yapma, %5,2'si sorgulama yapma, %11,3'ü yaratıcılık, %3,1'i işbirliği yapma/grupla çalışma becerilerinin gelişeceğini düşünmektedir. Katılımcıların %88,6'sının "Gözlem Yapma" ve "Yaratıcılık" becerilerini kazandıracığını bildirdiklerini görmekteyiz. Bu da sanal müzenin sanatsal anlamdaki becerilere hizmet ettiğini göstermektedir.

**Tablo 4. 6.** Çalışmaya Katılan Öğretmen Adaylarının Sanal Müze Uygulaması İle Her Öğrencide Gelişecek Beceriler Hakkındaki Düşüncelerinin Dağılımı (%)

Beceri	Öğretmen Adayı Sayısı	%
Gözlem Yapma	75	77,3
Sınıflama Yapma	3	3,1
Sorgulama	5	5,2
Yaratıcılık	11	11,3
İşbirliği Yapma/ Grupla Çalışma	3	3,1
Toplam	97	100,0



Şekil 4. 6. Kazanılan becerilere ait pasta grafiği

### 4.3. Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Ölçeğine Ait Betimsel İstatistik Sonuçlarının Değerlendirilmesi

Öğretmen adaylarına uygulanan ölçekte 5’li Likert tipinde 21 soru bulunmaktadır.

Betimsel istatistikler incelendiğinde 1. Faktör içerisinde bulunan “sanal müze ziyareti ile daha önce görmedikleri müzeler hakkında bilgi sahibi olurlar” ( $\bar{x}=4,26$ ), maddesi “Kesinlikle Katılıyorum” ve “Katılıyorum” değerleri arasında en yüksek aritmetik ortalamaya sahip maddedir.

Tablo incelendiğinde; “görsel sanatlar dersinde sanal müze kullanımının öğrencilerin derse katılımını artıracaklarını düşünüyorum” ( $\bar{x}=4,03$ ), “sanal müze ziyaretlerinin görsel sanatlar dersi için zevkli bir etkinli olacağını düşünüyorum” ( $\bar{x}=4,12$ ), “sanal müze ziyaretlerinin görsel sanatlar dersi için önemli bir etkinlik olduğunu düşünüyorum” ( $\bar{x}=4,03$ ), “sanal müzeler, eski eserler ve anıtların birer tarihî belge olduğuna öğrencilerin dikkatini çekeceğini düşünüyorum” ( $\bar{x}=4,05$ ) maddeleri “Kesinlikle Katılıyorum” ve “Katılıyorum” değerleri arasındadır.

Faktör 1 ve Faktör 2 maddeleri incelendiğinde; “sanal müze gezilerinin gerçek müze gezilerine yardımcı bir etkinlik olduğunu düşünüyorum” ( $\bar{x}=3,94$ ), “sanal müze gezilerinin

gerçek müze gezilerine alternatif bir etkinlik olduğunu düşünüyorum” ( $\bar{x}=3,69$ ), “sanal müze gezilerinin görsel sanatlar kazanımlarını daha kalıcı olmasını sağlayacağını düşünüyorum” ( $\bar{x}=3,89$ ), “sanal müze kullanımının görsel sanatlar öğrenmeyi kolaylaştıracağını düşünüyorum” ( $\bar{x}=3,95$ ), “görsel sanatlar dersinde sanal müze kullanımının müze bilincini geliştirmeye yardımcı olacağını düşünüyorum” ( $\bar{x}=3,95$ ), “sanal müze gezilerinin gerçekten müze gezmiş gibi öğrencilere katkı sağlayacağını düşünüyorum” ( $\bar{x}=3,51$ ), “sanal müze etkinliklerinin öğrencilerde tarihi eserleri koruma isteği uyandıracığını düşünüyorum” ( $\bar{x}=3,80$ ) “sanal müze etkinliklerinin, görsel sanatlar derslerinde, öğrencilerin gözlem becerilerini geliştireceğini düşünüyorum” ( $\bar{x}=3,87$ ), “ sanal müze gezilerinin, görsel sanatlar derslerini unutulmaz kılacağını düşünüyorum” ( $\bar{x}=3,62$ ), “sanal müze gezilerinde sorumluluğu üzerime almak isterim” ( $\bar{x}=3,57$ ) ve “öğrencilere istedikleri bir müze için sanal müze tasarlatmak isterim” ( $\bar{x}=3,74$ ) maddeleri “Katılıyorum” ve “Kararsızım” seçenekleri arasında bir değer vermiştir.

Faktör 3 incelendiğinde ise “derslerimde sanal müzeleri kullanabilmek için üniversitede ayrı bir ders almalıyım” ( $\bar{x}=3,24$ ) “sanal müzelerin görsel sanatlar derslerinde etkin kullanılması için eğitime ihtiyaç duyarım” ( $\bar{x}=3,44$ ), “sanal müzelerle ilgili görsel sanatlar dersine yönelik farklı etkinlikler tasarlamak hoşuma gider” ( $\bar{x}=3,70$ ) ve “görsel sanatlar dersinde pek çok kazanım için sanal müze etkinliklerini kullanmak isterim” ( $\bar{x}=3,80$ ) maddeleri de “Katılıyorum” ve “Kararsızım” seçenekleri arasında bir değer vermiştir. Faktör 3’ün genel amacı öğretmen adaylarının sanal müze kullanımına ait betimsel istatistikleri ölçme üzerine olduğunu düşünürsek, öğretmen adaylarımızın sanal müzeyi kullanma ve bu konuda sorumluluk alma değerleri tablonun en düşük değerlerine işaret etmektedir.

Tablo 4. 7. *Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Ölçeği’ne Ait Betimsel İstatistikler*

	Maddeler	N	$\bar{x}$	SS
Faktör 1 Sanal Müze Kullanımının Görsel Sanatlar Dersine Etkileri	Görsel sanatlar dersinde sanal müze kullanımının öğrencilerin derse katılımını artıracığını düşünüyorum.	97	4,03	1,34
	Sanal müze ziyaretlerinin görsel sanatlar dersi için zevkli bir etkinlik olacağını düşünüyorum.	97	4,12	1,25
	Sanal müze ziyaretlerinin görsel sanatlar dersi için önemli bir etkinlik olduğunu düşünüyorum	97	4,03	1,25
	Sanal müze gezilerinin gerçek müze gezilerine alternatif bir etkinlik olduğunu düşünüyorum.	97	3,69	1,39
	Sanal müze gezilerinin görsel sanatlar kazanımlarını daha kalıcı olmasını sağlayacağını düşünüyorum.	97	3,89	1,29
	Sanal müze kullanımının görsel sanatlar	97	3,95	1,26 (Devamı Arkadadır)

	öğrenmeyi kolaylaştıracağını düşünüyorum. Öğrenciler sanal müze ziyareti ile daha önce görmedikleri müzeler hakkında bilgi sahibi olurlar.	97	4,26	1,20	(Devamı)
	Sanal müze gezilerinin gerçek müze gezilerine yardımcı bir etkinlik olduğunu düşünüyorum.	97	3,94	1,28	
	Görsel sanatlar dersinde sanal müze kullanımının müze bilincini geliştirmeye yardımcı olacağını düşünüyorum.	97	3,95	1,26	
	Sanal müze gezilerinin gerçekten müze gezmiş gibi öğrencilere katkı sağlayacağını düşünüyorum.	97	3,51	1,48	
	<b>Faktör 1 Ortalama</b>	97	39,91	1,30	
Faktör 2: Sanal müze kullanımının öğrenci üzerindeki etkileri	Sanal müze etkinliklerinin öğrencilerde tarihi eserleri koruma isteği uyandıracığını düşünüyorum.	97	3,80	1,20	
	Sanal müze etkinliklerinin, görsel sanatlar derslerinde, öğrencilerin gözlem becerilerini geliştireceğini düşünüyorum.	97	3,87	1,20	
	Sanal müze gezilerinin, görsel sanatlar derslerini unutulmaz kılacağını düşünüyorum.	97	3,62	1,25	
	Sanal müze gezilerinde sorumluluğu üzerime almak isterim.	97	3,57	1,11	
	Sanal müzelerdeki tarihî eserlerin, öğrencilerin, geçmişi kolaylıkla göz önüne getirmelerini sağlayacağını düşünüyorum.	97	3,82	1,13	
	Sanal müzeler, eski eserler ve anıtların birer tarihî belge olduğuna öğrencilerin dikkatini çekeceğini düşünüyorum.	97	4,05	1,20	
	Öğrencilere istedikleri bir müze için sanal müze tasarlatmak isterim.	97	3,77	1,21	
	<b>Faktör 2 Ortalama</b>	97	26,5	1,18	
	Derslerimde sanal müzeleri kullanabilmek için üniversitede ayrı bir ders almalıyım.	97	3,40	1,23	
	Sanal müzelerin görsel sanatlar derslerinde etkin kullanılması için eğitime ihtiyaç duyarım.	97	3,44	1,22	
Sanal müzelerle ilgili görsel sanatlar dersine yönelik farklı etkinlikler tasarlamak hoşuma gider.	97	3,70	1,25		
	<b>Faktör 3 Ortalama</b>	97	10,54	1,23	
	<b>Genel Toplam</b>	97	76,95	1,23	

#### 4.4. Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Ölçeğinin Çeşitli Değişkenlere Göre Karşılaştırılması Sonucu Elde Edilen Verilere Ait Bulgular

##### 4.4.1. Birinci Alt Probleme Ait Bulgu ve Yorumlar: Ölçekten alınan puanların cinsiyete göre değerlendirilmesi

Cinsiyete göre yapılan değerlendirmede, erkeklerin tutum puanı ( $\bar{x}=64,63$ ) kadınlarınkinden ( $\bar{x}=66,30$ ) daha düşük bulunmuştur (Tablo 4.8).

Tablo 4. 8. *Öğretmen Adaylarının Cinsiyete Göre Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Puanlarının Betimsel İstatistikleri*

Cinsiyet	N	$\bar{x}$	SS
Kadın	72	66,30	22,00
Erkek	25	64,63	17,88

Yapılan U testi sonuçlarına göre, her iki cinsiyet arasındaki tutum puanlarına ilişkin, kadınların lehine tespit edilen puan farkı istatistiksel olarak bir anlam ifade etmemektedir ( $U=12328,00$ ;  $p>.05$ ). Buradan yola çıkarak cinsiyet farklılıklarının sanal müze kullanımına yönelik tutumlarda bir etki yaratmadığını söyleyebiliriz.

Tablo 4. 9. *Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Puanlarının Cinsiyete Göre Mann Whitney U Testi Sonuçları*

Cinsiyet	N	Sıra Ortalaması	SS
Kadın	72	50,19	22,00
Erkek	25	44,91	17,88

#### 4.4.2. İkinci Alt Probleme Ait Bulgu ve Yorumlar: Ölçekten alınan puanların sınıf seviyesine göre değerlendirilmesi

Sınıf seviyesine göre yapılan değerlendirmede, 3. sınıfta öğrenim gören öğretmen adaylarının tutum düzeyleri ( $\bar{x}=68,60$ ) en yüksek değerdedir. Buna karşılık en düşük tutum seviyesine sahip olan grup 1. sınıfta öğrenim gören öğretmen adaylarıdır ( $\bar{x}=62,76$ ). Buradaki küçük farkların temel sebebi “Müze” dersinin altıncı yarıyıldan yani üçüncü sınıfta veriliyor olmasıdır. İkinci sınıfların üst yarıyıllardan ders alma durumu göz önünde bulundurulduğunda birinci sınıfların tutum puanının bir miktar düşük olması olağan bir durumdur.

Tablo 4. 10. Öğretmen Adaylarının Sınıf Seviyesine Göre Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Düzeylerine İlişkin Betimsel İstatistikler

Bağımlı Değişkenler	Sınıf	N	$\bar{x}$	SS
Sanal Müze Kullanımına Yönelik tutum	1.Sınıf	21	62,76	20,82
	2.Sınıf	34	68,58	20,47
	3.Sınıf	12	68,60	18,04
	4.Sınıf	30	64,03	22,82
	Toplam	97	65,99	20,53

Değişken grubu fazla olduğu için Kruskal Wallis analizi tercih edilerek bir çalışma daha yapılmıştır. Kruskal Wallis analizi sonucunda ise anlamlı sayılabilecek bir sonuç çıkmasına karşın bulgu olarak nitelendirilebilecek bir durum ortaya çıkmamıştır ( $p>,05$ ).

Tablo 4. 11. Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Puanlarının Sınıf Düzeyine Göre Kruskal Wallis Testi Sonuçları

Sınıf	N	Sıra Ortalaması	$X^2$	p
1.Sınıf	21	29,91		
2.Sınıf	34	24,90		
3.Sınıf	12	22,77	1895	,185
4.Sınıf	30	20,99		

#### 4.4.3. Üçüncü Alt Probleme Ait Bulgu ve Yorumlar: Ölçekten alınan puanların müze eğitimi ile ilgili ders alma durumuna göre değerlendirilmesi

Müze eğitimi ile ilgili ders alma durumuna bağlı olarak yapılan değerlendirmede, ders alan öğrencilerin tutum puanları ( $\bar{x}=66,64$ ) ders almayanlara göre ( $\bar{x}=65,53$ ) az da olsa yüksek bulunmuştur. Müze eğitimi dersinin Pamukkale Üniversitesi Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı bölümünde RSO 3038 koduyla 6. yarıyılıda verilmekte olmasının ortaya çıkan sayılarda etkisi olmaktadır.

Tablo 4. 12. *Öğretmen Adaylarının Müze Eğitimi İle İlgili Ders Alma Durumlarına Göre Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Düzeylerine İlişkin Betimsel İstatistikler*

Ders Alma durumu	N	$\bar{x}$	SS
Evet	34	66,64	21,99
Hayır	63	65,53	20,61

Tabloda müze ile ilgili ders alma durumu göz önüne alınarak Mann Whitney U testi analizi sunulmuştur. Mann Whitney U testi analizi sonucunda “p” değeri sınırın çok az üzerinde bulunmuştur. Bu şartlarda analizin üzerine gidilmesi gerekirken betimsel istatistiklerde ders alan ve almayan öğrencilerin tutum puanları yakınlığı ve sayı yakınlığı dolayısıyla U testindeki bu denil sonuç anlamlı sayılamayacaktır (U=959,738; p>.05).

Tablo 4. 13. *Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Puanlarının Ders Alma Durumlarına Göre Mann Whitney U Testi Sonuçları*

Ders Alma Durumu	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	P
Evet	34	51,41	1079,51	959,738	,524
Hayır	63	47,70	1001,74		

#### 4.4.4. Dördüncü Alt Probleme Ait Bulgu ve Yorumlar: Ölçekten alınan puanların sanal müze ziyareti gerçekleştirme durumuna göre değerlendirilmesi

Sanal müze ziyareti yapma durumlarına göre betimsel istatistiklere bakıldığında sanal müze ziyareti gerçekleştirmeyen öğretmen adaylarının tutum puanları ( $\bar{x}$ =66,86) sanal müze ziyareti yapanlara ( $\bar{x}$ =59,84) göre daha düşük bulunmuştur.

Tablo 4. 14. *Öğretmen Adaylarının Sanal Müze Ziyareti Gerçekleştirme Durumlarına Göre Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Düzeylerine İlişkin Betimsel İstatistikler*

Sanal Müze Ziyareti	N	$\bar{x}$	SS
Evet	84	66,86	21,10
Hayır	13	59,84	20,58

Sanal müze ziyareti gerçekleştirme durumuna göre sanal müze kullanımına yönelik tutum puanlarına ilişkin yapılan U testi sonucunda, Sanal müze ziyareti yapan ve yapmayan öğrenciler arasındaki fark sanal müze ziyareti gerçekleştiren öğrencilerin lehine anlamlı bulunmuştur (U=9041,05; p<.05).

Tablo 4. 15. *Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Puanlarının Sanal Müze Ziyaretinde Bulunmalarına Göre Mann Whitney U Testi Sonuçları*

Sanal Müze Ziyareti	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	P
Evet	84	50,37	1057,86		
Hayır	13	40,12	844,50	9041,05	,260

#### 4.4.5. Beşinci Alt Probleme Ait Bulgu ve Yorumlar: Öğrencilerin sınıf seviyelerine göre sanal müze kullanımı konusundaki önerileri

##### a. Sanal müze tanımları yeterli midir?

##### Birinci sınıfta öğrenim gören öğretmen adaylarının cevapları:

Tablo 4. 16. “*Sanal Müze Sizde Nedir?*” Sorusuna 1. sınıflar tarafından verilen başlıca cevaplar

Soru	Verilen Cevaplar
1-Sanal Müze Sizde Nedir? (1. sınıflar)	- Ulaşma imkanı olmayan müzelere ulaşmamızı sağlayan uygulamadır. (7) - Çevrimiçi müze uygulamasıdır. (6) - Alternatif müze gezisi sağlayan uygulamadır. (2)

*Sanatı online sergileyen platform.(Öğrenci 25)*

*Müzeleri gidip görmek yerine bunun mümkün olmadığı durumlarda müzelerin sanal olarak izlenebildiği, görülebildiği ve ziyaret edilebildiği uygulamalardır. (Öğrenci 41)*

*Gidemediğimiz müzenin ayağımıza gelmesidir. (Öğrenci 13)*

*Farkındalığı artıran normal müzeden farksız sanatın geniş yelpazesini tatmada büyük rol oynayan teknolojinin günümüze kattığı büyük bir ihtiyaç. (Öğrenci 34)*

*İnternet ortamında müze gezisi. (Öğrenci 11)*

*Müzelerin internet ortamına aktarılmış hali. (Öğrenci 21)*

*Gidip göremediğimiz eserleri bize görme fırsatı sunar. (Öğrenci 30)*

*Dijital bir geçmişe dönüş. (Öğrenci 28)*

*Fiziksel anlamda bir mekan olmadan görülen sanal bir mekan. (Öğrenci 29)*

*Gerçek müzenin sanal ortama yansıtılma kolaylığıdır. (Öğrenci 55)*

*Gerçek bir müzenin sanal ortama aktarılma kolaylığıdır. (Öğrenci 56)*

*Sanal müze bize tüm müzelere sanal olarak ulaşma imkanı sağlar. (Öğrenci 60)*

*Teknolojinin sağladığı bir imkanla, yerine gidilmeden görüp öğrenmemizin sağlandığı bir çeşit uygulama. (Öğrenci 70)*

*Müzeleri gezme imkanımız olmadığı sanal ortamda bir alternatiftir. (Öğrenci 72)*

*Alternatif bir seçenek ve bir takım imkansızlıklar için gerekli bir seçenek. (Öğrenci 91)*

*Gidip göremediğimiz yerler için büyük bir fırsat. (Öğrenci 93)*

*İnternet aracılığıyla gezilebilen müze. (Öğrenci 94)*

*Tarihi eserleri insanlara tanıtmanın pratik yoludur. (Öğrenci 95)*

*Gerçek hayattaki tarihi eserlerin ve müzelerin sanal ortamda derlenmiş hali. (Öğrenci 96)*

*İnternet ortamından gezilebileceğimiz müzeler. (Öğrenci 97)*



“Sanal müze sizce nedir?” sorusuna yazılı olarak verilen cevaplar incelendiğinde birinci sınıfa giden öğretmen adayları sanal müzeyi teknolojinin bize getirmiş olduğu kolaylıklardan bir tanesi olarak nitelendirdikleri görülmektedir. Ulaşımının kolay olması, gerçek bir müze gezisine alternatif bir imkan getiren müze düşüncesi de öne çıkan cevaplar arasında görülmektedir. Farkındalığı artırması ve normal müzeden farksız olarak tanımlanması da dikkat çeken cevaplar arasındadır.

### İkinci sınıfta öğrenim gören öğretmen adaylarının cevapları:

Tablo 4. 17. “Sanal Müze Sizce Nedir?” Sorusuna 2. sınıflar tarafından verilen başlıca cevaplar

Soru	Verilen Cevaplar
1-Sanal Müze Sizce Nedir? (2. sınıflar)	- Yerinde göremediğimiz eserleri görme imkanı sağlayan uygulamadır. (7) - Eserlerin sanal ortama taşınmasıdır. (8) - Zaman kazandırıp kolaylıklar sunan uygulamadır. (5) - Müze gezisi öncesi bir ön tanıtım sağlayan uygulamadır. (2)

- Sanal müze, sanat eserlerini yerinde görme imkanı bulunmayan ya da gördüğü eserleri zaman baskısı olmadan incelemek isteyenlerin kullanabileceği bir sunum ortamıdır. (Öğrenci 42)*
- Önemli olayların veya önemli kişilerin geçmişi hakkında edineceğimiz bilgileri kolay şekilde insanlara ulaştırabilmek. (Öğrenci 27)*
- Sanat eserinin sanal ortama taşınması. (Öğrenci 32)*
- Sanal müze teknoloji çağında olması gereken ve kaçınılmaz olan bir yapıdır. İmkanların el vermediği noktada imkanları zorlar ve de sağlar. Ulaşamadığımız bir müzeye evimizden ulaşma imkanı sağlar. Ayrıca kısa bir haftada gezilecek müzeleri daha kısa sürede gezmeyi sağlar. Tek olması gereken internet ve bilgisayardır. (Öğrenci 31)*
- Sanal müze, gidip görülemeyen müzelerin üç boyutlu görsellerle insanlara aktarılarak müzeleri gezme olanağı tanımak için yapılan bir sunumdur. (Öğrenci 46)*
- İmkan dahilinde gidilemeyen müze ve ören yerlerini 360 derece anlatımlı gezmeyi sağlayan uygulama. (Öğrenci 36)*
- Bir kolaylıktır. Fırsat eşitlik sağlar. (Öğrenci 37)*
- Yaratıcı düşünmeyi geliştiren bir araç. (Öğrenci 38)*
- Gerçek müze ziyaretini bana göre yaklaşık %70 oranında deneyimlemeyi sağlar. (Öğrenci 52)*
- Sanal müze, ulaşılması güç müzeleri ya da birtakım sebeplerden dolayı gidip göremediğimiz müzeleri önümüze seren bir uygulamadır. (Öğrenci 53)*
- Eserleri tanımamızı sağlayan faydalı içerik. (Öğrenci 54)*
- Farklı ülkeler veya şehirlerdeki sanat eserlerini görmemize olanak sağlar. (Öğrenci 57)*
- Müze alanına gitmeden internette ziyaret edilen bir müze internet gezisidir. (Öğrenci 58)*
- Gerçek müze ziyaretini bana göre yaklaşık %70 oranında deneyimlemeyi sağlar. (Öğrenci 59)*
- Gidemeyeceğimiz yerleri teknoloji sayesinde gezebilme imkanı. Canlı görmek kadar olmasa da o his de etkileyici. (Öğrenci 62)*
- Gerçek bir müze ziyaretine gitmeden yapılmış ön tanıtım. (Öğrenci 63)*
- İnternet ortamında yapılabilen bir gezi türü. (Öğrenci 64)*
- Müzelerin sanal ortamda görülebilmesini sağlayan bir uygulama. (Öğrenci 65)*
- Evden tarihi izlemek. (Öğrenci 66)*
- Tarihi eserleri daha ayrıntılı inceleyebildiğimiz yer. (Öğrenci 67)*
- Teknolojik imkanlarla gezdiğimiz müze. (Öğrenci 68)*
- Gidemediğimiz müzelerin ayağımıza gelmesidir. (Öğrenci 69)*

- Ulaşılabilirliği daha kolay, istenildiği zaman istenilen yere gitme görme tanıtma imkanı sağlayan ekonomik bir alternatif görsel sanatlar etkinliğidir. Sadece görme duyusuna hitap ettiği için gerçek müze gezisine göre basit kalsa da farkındalığa katkı sağlar. ( Öğrenci 71)*
- Müze gezisinin sanal hali. (Öğrenci 74)*
- Pandemi döneminde müze gezisi yapmamıza yardımcı olan uygulama. (Öğrenci 76)*
- Kendi karakterimizi oluşturup üç boyutlu müzeleri gezebilmek. (Öğrenci 77)*
- Müze gezisinin sanal hali. (Öğrenci 79)*
- Tarihi eserleri daha ayrıntılı inceleyebildiğimiz yer. (Öğrenci 81)*
- Gidemediğimiz müzelerin ayağına gelmesidir. (Öğrenci 82)*
- Bizlerin oralara gidemeyip de internet ortamında kolayca gezip bakabildiğimiz ve inceleyebileceğimiz bir ortamdır. ( Öğrenci 85)*
- Medya imkanlarından faydalanılarak hazırlanmış mekan ve çevreyi tüm yönleriyle ziyaretçiye sunan müzelerdir. (Öğrenci 86)*
- Evden tarihi izlemek. (Öğrenci 87)*

Bu soruya ikinci sınıfta olan öğretmen adaylarının verdiği cevaplar incelendiğinde; sanal müzenin internet ve akıllı bir cihaza sahip olduğumuz takdirde her türlü müzeye zaman kısıtlaması olmadan dilediğimiz yerden ulaşabilme kolaylığı sağladığı fikrinin dile getirildiği görülmektedir. Günün herhangi bir saatinde istediğimiz müzeyi ziyaret edebilmenin yanında o müzede kalacağımız süreyi de kendimizin belirliyor olması sanal müzenin kolaylıkları olarak karşımıza çıkmaktadır. Ulaşım kolaylığı sebebiyle fırsat eşitliği sağladığı yönündeki cevaplar da dikkat çekmektedir. Bunların yanında gerçek müzenin yerini tutmayan ama müze için ön tanıtım havası katan bir uygulama olduğu gelen cevaplar arasındadır

### Üçüncü sınıfta öğrenim gören öğretmen adaylarının cevapları:

Tablo 4. 18 . “Sanal Müze Sizce Nedir?” Sorusuna 3. sınıflar tarafından verilen başlıca cevaplar

Soru	Verilen Cevaplar
1-Sanal Müze Sizce Nedir? (3. sınıflar)	- Fiziki anlamda göremediğimiz müzeleri görme imkanı veren uygulamadır. (3) - Gerçek müzenin sanala yansımasıdır. (3) - Fiziksel ortama ihtiyaç duymayan müzelerdir. (2)

- 3 boyutlu müze gezisi. (Öğrenci 17)*
- İnternet üzerinden müzeleri gezebilme. (Öğrenci 35)*
- Sanal müze bazı yetersizlikler nedeniyle ulaşım göremediğimiz güzelliklere teknolojinin gelişimi sayesinde parmaklarımızın ucuyla ulaşabilme olanağı sağlıyor. (Öğrenci 15)*
- İçinde bulunduğumuz toplumda, hele ki bu corona sürecinde anladığımız üzere teknoloji bizim için her şey olmuş durumda. Bu yüzden sanal müzeler gerçek müzelerle aynı işlevi görüyor. Gerçek müzelerde de eserlere dokunamıyorsunuz, sanal müzelerde de aynı şekilde, ikisinin arasında da izleyiciyi engelleyen bir cam var. Ama sanal müzelerde zoom yapabiliyorsunuz ve daha yakından bakabiliyorsunuz. Oturduğunuz yerden koca bir müze gezebiliyorsunuz. (Öğrenci 47)*
- Adı üstünde sanaldır. (Öğrenci 40)*
- İnternet üzerinde kurulmuş müze, fiziksel olarak ortama ihtiyaç duymayan müze. (Öğrenci 39)*

- Fiziki olarak görme imkanımız olmayan müzeleri ve eserleri görmemiz için teknolojinin imkanlarını kullanarak deneyimleyeceğimiz bir araçtır. (Öğrenci 73)*  
*Ulaşılabilir bir ihtiyaç. (Öğrenci 78)*  
*Sanal ortamda müze görseller. (Öğrenci 80)*  
*Fiziksel olarak ulaşmanın mümkün olmadığı zamanlarda internet yoluyla birebir müze deneyimi yaşayabilmek. (Öğrenci 83)*  
*Gezilemeyecek müzelerin sanal ortamda gezilmesi,gözlem yapılması. (Öğrenci 84)*

Üçüncü sınıfta öğrenim gören öğretmen adaylarının verdiği cevaplara bakıldığında sanal müze ile gerçek müzenin benzer noktalarına değindikleri görülmüştür. Örneğin bir cevapta “her ikisinde de eserlere dokunulamadığı” vurgusu yapılmıştır. Gerçek müze gezisinde de sanal müze gezisinde de bizi eserle ayıran cam olduğu lakin bunun yanında sanal müzede yakınlaştırarak eseri daha rahat inceleyebildiğimiz dile getirilen cevaplar arasındadır. Yine fırsat eşitliği ve zaman özgürlüğünün dile getirildiği cevapların yanında yüksek çözünürlüklü fotoğraflarla hazırlanan sanal müzenin daha işlevsel olduğu ana fikir olarak karşımıza çıkmaktadır.

#### **Dördüncü sınıfta öğrenim gören öğretmen adaylarının cevapları:**

Tablo 4. 19. “Sanal Müze Sizce Nedir?” Sorusuna 4. sınıflar tarafından verilen başlıca cevaplar

<b>Soru</b>	<b>Verilen Cevaplar</b>
1-Sanal Müze Sizce Nedir? (4. sınıflar)	- Online müze ziyareti yapılan uygulamalardır. (8) - Fiziksel olarak bulunmadan müze gezebilme imkanı olan uygulamadır. (8) - Gerçek müze gezisine alternatif uygulamadır. (2) - Eserleri daha iyi kavrayabilme imkanı sunan uygulamadır. (2)

- Dijital olarak içersinde sergilenen eserlerin bulunduğu 3 boyutlu ortam. (Öğrenci 8)*  
*Sanal müze imkan olanağı yeterli olmayan bireylere sunulan bir hizmettir. (Öğrenci 9)*  
*Teknoloji ve sanatın küçük bir mahsulü. (Öğrenci 3)*  
*Tarihi eserleri, unsurları görmek için bir alternatif. (Öğrenci 19)*  
*Online müze ziyareti yapılan yer. (Öğrenci 7)*  
*Müzelerde fiziksel olarak bulunmadan gezebilmemizi sağlayan teknolojik yenilik. (Öğrenci 12)*  
*Müze gitmeden önce müze içinde mini bir gezi olarak düşünüyorum. Temel bilgilerin öğrencilere verilebileceği hoş bir uygulama fakat tam olarak yeterli değil. (Öğrenci 44)*  
*İnternet müzesi. (Öğrenci 1)*  
*Müzenin sanal ortamda gözlem yoluyla incelenmesi. (Öğrenci 6)*  
*İnternet üzerinden gitmeden gezilebilme imkanı sağlayan ve eğitimde Dorsay eşitliği sunan güzel bir çalışma. (Öğrenci 24)*  
*Sanal müze, ulaşmanın zor olduğu farklı şehirlerdeki farklı ülkelerdeki müzeleri bile görebilme gözlemeleme fırsatı veren medya ve internet aracılığıyla ulaşabileceğimiz sistemdir. (Öğrenci 50)*  
*Dijital ortamda gezilebilen gözlem yapılabilen müze türü. (Öğrenci 2)*  
*İmkanların kısıtlı olması halinde ya da destekleyici olarak da kullanılacak öğrencilere daha somut olarak algılama olanağı sağlayan faydalı bir uygulamadır. (Öğrenci 43)*  
*Sanal müze, koleksiyonları dijital biçimde barındıran ve internet üzerinden sergileyen bir müzedir. Çoğu sanal müze, gerçek koleksiyonları olan fiziksel olarak mevcut müzelerin bir*

*parçasıdır. Sanal bir müze, basit bir kişisel web sitesi ve portal sitesinden, müze ve galerilere bağlantıların bir koleksiyonundan, bir müzenin tüm işlevlerine sahip tam ölçekli bir web sitesine kadar çok çeşitli web sitelerini ifade eder. (Öğrenci 22)*

*Eserlerin ya da kalıntıların yazılımlar aracılığıyla bir araya getirilerek internet üzerinden gezinti yapılmasını sağlayan araçlardır. (Öğrenci 48)*

*Sanal Müze, değişik medya olanaklarından yararlanılarak hazırlanmış sayısal nesnelere ve bunlara ait bilgileri barındıran, ziyaretçi ile iletişimin kesintisiz olduğu ve çeşitli erişim şekillerini karşılamak için alışıldık iletişim yöntemlerinin ötesinde olan, dünya çapında erişimini olanaklı kılmak amacıyla da fiziksel anlamda bir mekâna ihtiyaç duymayan müze .(Öğrenci 26)*

*İstediğimiz yerden oturup gezebildiğimiz, gidemediğimiz yerleri görmemizi sağlayan bir işleyiştir (Öğrenci 14)*

*Bir bireyin göremediği yerleri orada olmasa bile içinde olmuş o dokuyu hissi kokuyu verebilecek kadar iyi olmasıdır. (Öğrenci 5)*

*Olan müzenin dijital olarak görüntülenmesi. (Öğrenci 20)*

*Elektronik ortamda müzelerle iletişimi sağlamaya yönelik sanal bir uygulamadır. (Öğrenci 23)*

*Sanal müze, müze gezme ve bilinci kazanma eyleminin günümüz teknolojilerinin verdiği imkanlar doğrultusunda dijital olarak sunulmasıdır. (Öğrenci 49)*

*Gidilme imkanı olmayan müzeleri görebilme avantajı. (Öğrenci 10)*

*Eserleri kavramak için kullanılan görsel ortam. (Öğrenci 16)*

*Yerinde görmediğimiz tarihi eserleri yani müze ziyaretlerini internet üzerinden sanal ortamda gerçekleştirmek. (Öğrenci 18)*

*Dünyanın neresinde olursanız olun dijital ortamda sanat eserlerine ulaşabileceğimiz bir platformdur. (Öğrenci 4)*

*Bir müzeyi Online gezebilme. (Öğrenci 88)*

*Daha çok sanal ortamda vakit geçiren bireylerin kolaylıkla erişebilecekleri, eserleri tanyabilecekleri, kültürlerine tanıklık edebilecekleri bir ortam. ( Öğrenci 89)*

*İnternet üzerinden gezilebilen müze.( Öğrenci 90)*

*Sanal müze, gerçeği insanların ulaşamayacakları uzaklıkta bile olsa, ne olursa olsun bilgi vermeyi amaçlayan kaynaklardır. ( Öğrenci 92)*

Dördüncü sınıftakilerin verdiği cevaplara bakıldığında ise sanal müzenin gerçek müze gezisinden önce bir ön hazırlık gezi sonrası bir pekiştireç niyetiyle kullanılabileceği fikri ön planda tutulmuştur. Sanal müzelerin fiziksel anlamda bir müzenin gerçek birer parçası olarak bize sunulduğu, yazılımlar ile desteklenerek ziyaretçilere zaman ve imkan özgürlüğü sağladığı fikri de dikkat çekmektedir. Bazı cevaplar irdelendiğinde ise daha çok sanal ortamda vakit geçiren bireyler için müzeyi çekici kılmaya özelliğinin de bulunduğu söylenebileceği ortaya çıkmıştır. Gelen cevaplar genel olarak incelendiğinde ise tüm sınıfların ortak cevaplarından olan fırsat eşitliği ve zaman özgürlüğü ana fikri görülmektedir.

## b. Sanal müzeyi etkili kullanabilmeleri için görüşleri nelerdir?

### Birinci sınıfta öğrenim gören öğretmen adaylarının cevapları:

Tablo 4. 20. “Sizce bir öğretmenin sanal müze etkinliklerini etkili kullanabilmesi için hangi yeterliliklere sahip olması gerekir?” Sorusuna 1. sınıfların verdiği başlıca cevaplar

Soru	Verilen Cevaplar
2- Sizce bir öğretmenin sanal müze etkinliklerini etkili kullanabilmesi için hangi yeterliliklere sahip olması gerekir? (1. sınıflar)	- Müze ve türlerine hakim olması gerekir. (8) - Teknolojiyi etkin kullanması gerekir. (4) - Tecrübeli ve güçlü anlatım sahibi olmalı. (2) - Kendisini sürekli güncellemeli. (1)

*Müzeler hakkında bilgisi olması gerekir; örneğin hangi şehirlerde hangi müzeler var, hangi müzelerde hangi tür eserler yer alıyor, tarihi mi? arkeolojik mi? modern sanatlar müzesi mi? gibi. Yabancı ülkelerdeki sanal müzeleri sitelerinden ziyaret edebilmek için öğretmenin anlayabileceği düzeyde yabancı dil bilmesi gerekmektedir. Onun dışında bilgisayar ve internet kullanımını bilmesi yeterlidir ki bence günümüzde birçok kişi (Öğretmenler de buna dahil) sanal müzeleri ziyaret edebilecek kadar bilgisayar ve internet kullanabilmektedir. (Öğrenci 41)*

*Müzenin tarihini yüzeysel şekilde bilmesi ve içeride dünyaca bilinen eserin hangisi olduğunu bilmesi gerekir. (Öğrenci 13)*

*Tecrübeli olmalı müzeleri çok iyi gözlemlemiş olması gerekir. (Öğrenci 33)*

*Öncelikle belli bir birikime sahip olmasının yanı sıra sanal müzeyle alakalı hem yaratıcılığı hem bilgiyi hem de sanatın günümüze uygun koşullar şeklinde sağlandığını iyi aktarabilmesi lazım. (Öğrenci 34)*

*Güncel olmalı teknoloji olarak. (Öğrenci 11)*

*Donanımlı gözlem yapabilen yaratıcı bir özelliğe sahip olmalı. (Öğrenci 30)*

*Dijital platformu etkin kullanabilmesi. (Öğrenci 28)*

*İşlenecek mekanla ilgili bilgisi ve sanal yapı hakkında bilgili olması yeterlidir. (Öğrenci 29)*

*Kesinlikle ders almalıdır. (Öğrenci 56)*

*Teknolojik yeterlilik. (Öğrenci 60)*

*Müze ve teknoloji hakkında bilgili olması. (Öğrenci 70)*

*Müze hakkında yeterli bilgi ve tabii ki uygulamayı yeterli ve doğru kullanabilmek gerekir. (Öğrenci 72)*

*Müze ve tarih bilgisi. (Öğrenci 91)*

*Eserlerin geçmişini ve sanatçının hayatını bilmelidir. Sanatçı hangi duyguyla eseri yapmış, neler düşünmüş tahmin yürütebilmelidir. (Öğrenci 93)*

*Müzenin içeriği hakkında bilgisi olması gerekir. (Öğrenci 94)*

*Mesleki ve teknolojik donanıma sahip olmalı. (Öğrenci 95)*

*Tarih bilgisinin iyi olması, yorumlama ve diksiyon becerisinin gelişmiş olması. (Öğrenci 96)*

*Müze hakkında ve eserler hakkında bilgilere sahip olması gerekir. (Öğrenci 97)*

“Bir öğretmen sanal müze kullanmak için hangi yeterliliklere sahip olmalı?” sorusuna birinci sınıfta öğrenim gören öğretmen adaylarının yazılı olarak verdikleri cevaplar incelenmiştir. Bu cevaplara göre; müzeler hakkında bilgilerinin olması gerektiği; örneğin hangi şehirlerde hangi müzeler var, bu müzelerin türleri nelerdir, işlevi nasıldır gibi sorulara yetkin bir şekilde cevap verebilmesi gerektiği yanıtı dikkat çekmektedir. Yabancı

ülkelerdeki sanal müzeleri sitelerinden ziyaret edebilmek için öğretmenin anlayabileceği düzeyde yabancı dil bilmesi gerektiği, onun dışında yeterli düzeyde bilgisayar ve internet kullanımını bilmesi gerektiği yazılanlar arasındadır. Öğretmenlerin bilgi birikiminin iyi olmasının teknolojiyi ulanma açısından iyi bir düzeyde olmasının sanal müze kullanımına pozitif etki getireceği dile getirilmiştir.

### İkinci sınıfta öğrenim gören öğretmen adaylarının cevapları:

Tablo 4. 21. “Sizce bir öğretmenin sanal müze etkinliklerini etkili kullanabilmesi için hangi yeterliliklere sahip olması gerekir?”Sorusuna 2. sınıfların verdiği başlıca cevaplar

Soru	Verilen Cevaplar
2- Sizce bir öğretmenin sanal müze etkinliklerini etkili kullanabilmesi için hangi yeterliliklere sahip olması gerekir? (2. sınıflar)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Teknolojiye hakim olmalı. (10)</li> <li>- Müze konusunda bilgi sahibi olmalı. (5)</li> <li>- Anlatımı kuvvetli olmalı. (4)</li> <li>- Yeniliklere açık olmalı. (3)</li> </ul>

- Temelde sanata ve sanat eseri incelemede heveslendirici olmalıdır. Yeterli derecede teknolojik bilgi ve güncel takibi yapmalıdır. (Öğrenci 42)*
- O müze hakkında birçoğu bilgiye sahip olması. (Öğrenci 27)*
- Yeterli düzeyde teknoloji birikimi. (Öğrenci 32)*
- Bilgi birikimi yeterli. (Öğrenci 31)*
- Bilgisayar kullanabilmeli, teknolojiyi takip etmeli, yeniliklere açık olmalı, öğrencilerin seviyelerine uygun etkinlikler düzenleyebilmeli. (Öğrenci 46)*
- Teknolojik bilgi ve donanım, araştırma isteği, Yabancı siteler için belli düzeyde İngilizce sanal müze için gerekli teknolojik bilgiye sahip olmalıdır ve öğrencilerle sanal müze etkinliği yaparken o yönde yardımcı olması gerekir. (Öğrenci 36)*
- Temel düzeyde teknolojik bilgi ve yeniliklere açık olunmalı. (Öğrenci 37)*
- Teknolojik alanda yeterli donanıma sahip olmalıdır. (Öğrenci 52)*
- Müze hakkında tarihsel bilgiler, içeriğinde hangi eserlerin bulunduğunu bilmek. (Öğrenci 53)*
- Bu konuda kendini geliştirmiş olmalı. (Öğrenci 54)*
- Hazırbulunuşluk genel kültür. (Öğrenci 57)*
- Teknolojik alanda yeterli donanıma sahip olmalıdır. (Öğrenci 59)*
- Sanat eser bilgisi ve teknoloji bilgisine sahip olması gerekir. (Öğrenci 62)*
- Müze içi eserler hakkında bilgi. (Öğrenci 63)*
- Sanal ortamlar hakkında ve müzeler hakkında bilgisi olmalı. (Öğrenci 64)*
- İnternet kullanımını bilme. (Öğrenci 65)*
- Bilgisayar programlarını ve aletlerini iyi kullanabilmesi gerekir. (Öğrenci 66)*
- Görsel anlatımı iyi olması gerek bilişim bilgisi iyi olması gerek. (Öğrenci 67)*
- Müze eğitimi almış olması. (Öğrenci 68)*
- Gözlem. (Öğrenci 69)*
- Araştırmacı kişiliğe sahip olmalı, teknolojik gelişmeleri takip edip aktif kullanabilmeli, güncel duyuruları takip etmeli. (Öğrenci 71)*
- Donanımlı bilgili kültürlü olmalı. (Öğrenci 74)*
- Teknolojik ekipmanları etkili kullanabilmeli. (Öğrenci 76)*
- Teknolojik donanım. (Öğrenci 77)*
- Donanımlı bilgili kültürlü olmalı. (Öğrenci 79)*
- Görsel anlatımı iyi olması gerek bilişim bilgisi iyi olması gerek. (Öğrenci 81)*
- Gözlem. (Öğrenci 82)*
- İyi bir anlatıma ve o müze hakkında bildiklerini hissettirmelidir. (Öğrenci 85)*

*Öncelikle teknolojik araçları iyi kullanması gerekir gündemi takip etmeli ve öğretmenin öğrencileri daha iyi konsantrasyon sağlayabilmek için dersi aktiviteli bir hale getirilmeli mesela ilkokulda bu tarz etkinliklerde 3D karton gözlüklerle film izletilirdi. ( Öğrenci 86)  
Bilgisayar programlarını ve aletlerini iyi kullanabilmesi gerekir. (Öğrenci 87)*

İkinci sınıftaki öğretmen adaylarının cevaplarına bakıldığında ise öğretmenlerin teknoloji yeterliliği ve konuya hakimiyeti büyük oranda yanıt olarak gelmiştir. Bununla birlikte farklı olarak etkinlik yapabilme özelliğinin bulunması gerektiği, müze öğretiminin eğlenceli hale getirilmesi gerektiği gelen cevaplar arasındadır. Sanal müze gezisinde kullanılabilecek materyallerden olan üç boyutlu gözlükler ise ilk defa bu sınıfta dile getirilmiştir.

### Üçüncü sınıfta öğrenim gören öğretmen adaylarının cevapları:

Tablo 4. 22. “Sizce bir öğretmenin sanal müze etkinliklerini etkili kullanabilmesi için hangi yeterliliklere sahip olması gerekir?” Sorusuna 3. sınıfların verdiği başlıca cevaplar

Soru	Verilen Cevaplar
2- Sizce bir öğretmenin sanal müze etkinliklerini etkili kullanabilmesi için hangi yeterliliklere sahip olması gerekir? (3. sınıflar)	- Teknolojik aletleri iyi kullanabilmelidir. (6) - Gözlemci ve araştırmacı kişiliğe sahip olabilmelidir. (2) - Sanal müze hakkında bilgi sahibi olması gerekir. (2)

*Bilgisayar vs. Teknolojin ürünlerin yeterli sayıda olması. (Öğrenci 17)*

*Bilgisayar ve benzeri cihazları iyi bir şekilde kullanabilmeli. (Öğrenci 35)*

*Teknolojiyi takip ederek yakından ilgilenmeli. (Öğrenci 15)*

*Teknoloji bilgisi yeterli olmalı ve teknolojiyi iyi kullanabilmeli (Öğrenci 47)*

*İnternet ve bilgisayar bilgisinin iyi olması. (Öğrenci 40)*

*Asgari düzeyde bilgisayar ve internet becerilerine sahip olması gerekir. ( Öğrenci 73)*

*Bilgi. ( Öğrenci 80)*

*Gözlem, araştırmacı, yaratıcı, problem çözme becerisi, fırsat eğitiminden yararlanabilmeli. (Öğrenci 84)*

*Sanal müze sitelerine ait yeterli bilgiye sahip olması gerekir. ( Öğrenci 83)*

Üçüncü sınıftakiler ise öğretmenin araştırmacı yönünün gelişmiş olması gerektiği noktasına vurgu yapmışlardır. Gözlem yapma, problem çözme ve fırsat eğitiminden yararlanabilme gibi özelliklerinin gelişmiş olması gerektiği dile getirilmiştir. Diğer sınıflarla paralel olarak öğretmenin teknolojik anlamda yetkin olması ve etkinlikler planlayabilmesi gerektiği gelen cevaplar arasında görülmektedir.

### Dördüncü sınıfta öğrenim gören öğretmen adaylarının cevapları:

Tablo 4. 23. “Sizce bir öğretmenin sanal müze etkinliklerini etkili kullanabilmesi için hangi yeterliliklere sahip olması gerekir?” Sorusuna 4. sınıfların verdiği başlıca cevaplar

Soru	Verilen Cevaplar
2- Sizce bir öğretmenin sanal müze etkinliklerini etkili kullanabilmesi için hangi yeterliliklere sahip olması gerekir? (4. sınıflar)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Müze konusunda bilgi sahibi olması gerekir. (8)</li> <li>- Bilgisayar kullanımını konusunda yetkin olmalı. (5)</li> <li>- Kendini geliştirmeli. (2)</li> <li>- Müze konusunda eğitim almalı. (2)</li> <li>-Etkili ve dikkat çekici anlatıma sahip olmalı. (2)</li> </ul>

- Dijital dünya ile yakından ilgilenmeli. Yeniliklere açık olmalı kendisini geliştirmeli. Müze hakkında bilgisi olmalı müze kültürünü bilmeli öğrencilerin ilgilerini çeken müzeleri seçebilmeli. (Öğrenci 8)*
- Biraz öğrenmeye kendini güncellemeyle açık olmasıyla karşılanabilir. (Öğrenci 3)*
- Bu eğitimi almış olması. (Öğrenci 7)*
- Teknolojik yenilikleri takip ediyor ve kullanıyor olması gerekir. (Öğrenci 12)*
- Bilgisayar kullanabilmesi yeterli. (Öğrenci 44)*
- Müzeleri bilmesi gerekir. (Öğrenci 1)*
- Müze hakkında bilgi sahibi. (Öğrenci 6)*
- Yeterli şekilde medya ve internet kullanımına sahip olması gerekir, sanal müze gezisini tüm öğrencilerin dikkatini çekecek biçimde aktif kullanması ve amaca uygun kullanması gerekir. (Öğrenci 50)*
- Teknoloji gelişmeleri takip etmeli, bilgisayar vs kullanımı iyi olmalı. (Öğrenci 2)*
- Müze, müzedeki eserlere, müze türüne ve gerekli bilgiye sahip olup uygulamayı daha önce tecrübe etmiş yeterlilikte olmalıdır. (Öğrenci 43)*
- Bilgisayar kullanmayı bilmesi gerekir. (Öğrenci 48)*
- Müze hakkında genel ve yeterli bilgi sahibi olması gerekir. (Öğrenci 26)*
- Müze bilincine sahip olması gerekmektedir en başında. Daha sonra da sanat tarihi hakkında bilgisi olmalıdır. (Öğrenci 14)*
- O müze hakkında yeterince bilgi ve deneyime sahip olması orayı daha önceden gitmiş görmüş ve öğrenciler sorduğunda bilmiyor olmaması gerekir. Öğrenciler çok iyi bir şekilde gezdirmeli sanki öğrenci oradaymış gibi hissini verebilmeli. (Öğrenci 5)*
- Açıklık, bilgi sahibi, etkili anlatım, teknolojide bilgi sahibi olma. (Öğrenci 4)*
- Teknoloji farkındalığı ve etkili cihaz kullanma yeterliliğine sahip olması gerektiğini düşünüyorum. Herhangi bir teknik sorunda etkili reaksiyon verebilmesi gerektiğini düşünüyorum. Teknolojiye hakim olmak, istenilen amaca varılmasında ve eğitimin etkili verilebilmesi için önemli bir durumdur. (Öğrenci 49)*
- Sanal müzeyi kullanabilmek. (Öğrenci 18)*
- Yeterliliklere sahip olması gerekir. Sanal müze dersi almış olmak gerekli, bulunduğu bölgede öğrencilerine ders verecek olan öğretmenin müze gezisi için planı olup öğrencilerin imkanlarının yetmediği zaman ya da yetmeyecek öğrencilere müzeyi sınıfa getirebiliriz buda ancak sanal müze eğitim-teknoloji olarak sağlanabilir. (Öğrenci 45)*
- Müze ve koleksiyonu hakkında bilgi sahibi olması gerekir. (Öğrenci 89)*
- İnternet bilgisayar kablo projektör. (Öğrenci 90)*
- Müze öncesi, müze ve müze sonrası için uygun ve özgün programlar geliştirebilme yetisine sahip olmalıdır. (Öğrenci 92)*
- Müze bilincinin olması ve müze hakkında bilgilere sahip olması gerekir (Öğrenci 88)*

Dördüncü sınıf öğretmen adaylarının cevapları incelendiğinde öğretmenin; teknik kapasitesinin yüksek, sanat tarihi hakimiyetinin üst düzey olması ve bu konuda bir eğitim almış olması gerektiği ön plana çıkmaktadır. Yine bu sınıfın cevaplarında öğretmenin bir



müzei kendisi gezmeden ne sanal ne de gerçek bir müze gezisi uygulamaması gerektiği dile getirilmektedir.

Gelen cevaplara bakıldığında öğretmenin teknoloji ile iç içe olmasının sanal müze hususunda yetkin hale gelmesine fayda sağlayacağı, müze hakkında bilgi birikiminin yüksek olması ve etkinlik becerisiyle sanal müzei son derece faydalı bir şekilde öğrencilere aktarabileceği sonucu çıkartılmaktadır. Müze ile ilgili bir ders almış olması bu konuda yetkinliğine fayda sağlayacağı da gelen cevaplar arasında dikkat çekmektedir.

### c. Sanal müze kullanımı için önerileri nelerdir?

#### Birinci sınıfta öğrenim gören öğretmen adaylarının cevapları:

Tablo 4. 24. “Görsel sanatlar dersinde sanal müze etkinliklerinin kullanımına ilişkin önerileriniz nelerdir?” Sorusuna 1. sınıfların verdiği başlıca cevaplar

Soru	Verilen Cevaplar
3- Görsel sanatlar dersinde sanal müze etkinliklerinin kullanımına ilişkin önerileriniz nelerdir? (1. sınıflar)	- Dikkat çekici olmalı ve etkin katılım sağlamalı. (6) - Teknolojik imkanlar dahilinde görsel anlamda aktif kullanılmalı. (4) - Konuyu pekiştirme amacıyla kullanılmalı. (3) - Müze gezileri yapılmalı. (3)

*Ders içerisinde projeksiyondan gezebiliriz. (Öğrenci 30)*

*Canlı olarak görmesek de işlenen konu ve yer ile ilgili görsel ile bilgilendirilmiş oluyor. (Öğrenci 29)*

*Öğrenilen konuyu pekiştirecek şekilde kullanılmalı. (Öğrenci 21)*

*Kullanılmalıdır. Akılda kalıcı olmasını sağlar. (Öğrenci 13)*

*Öğrencilerin dikkatini çekmeli sıkıcı olmamalı çünkü gerçekte görmekle sanalda görmek çok farklıdır o yüzden sanaldan bakarken bile öğrencilerin ilgisini çekmelidir. (Öğrenci 33)*

*Üniversitelerde ders olarak verilmesi şart. Bunun yanı sıra okullarda işe başlayan öğretmenlerin bunu öğrencilere anlatıp merak duygusunun yanında sanatın ne denli büyük bir deniz olduğunu ve her birimizin de o denizin birer damlaları olduğunu aktarması lazım. (Öğrenci 34)*

*Ders konusuna göre mümkün olduğunda sanal müzeler ziyaret edilmelidir. Bu tür etkinliklerin gerçek bir müze ziyareti kadar önemli olduğu öğrencilere vurgulanmalıdır. Çünkü bu tür sanal etkinlikler genellikle öğrencilerce bir oyun, bir dizi, bir film yani sadece bir eğlence aracı olarak düşünüldüğü için gerekli dikkat ve özenle öğrencilerce uygulanmayabiliyor. Ancak gerektiği kadar özenle uygulanmasa bile öğrencilerin en azından müze, eser, sanat eseri, tarihi eser gibi konuların farkına varması sağlanır ki bu bile ders kazanımları açısından önemlidir. (Öğrenci 41)*

*Ders niteliğinde olmalıdır. (Öğrenci 55)*

*Teknolojik imkanların sağlanması. (Öğrenci 60)*

*Her cihazda rahatlıkla kullanılabilir olup, isteğe bağlı giriş ve süreli olmalı. (Öğrenci 70)*

*Konular arasında gerektiğinde ara ara öğretmenin isteğine göre kullanılabilir. (Öğrenci 72)*

*İyi bir altyapı. (Öğrenci 91)*

*Müze de bulunan eserleri öğrencilerin anlatılması istenebilir. (Öğrenci 93)*

*Dersle ilgili müzelerle gezintiler yapılabilir (Öğrenci 94)*

*Etkin katılım. ( Öğrenci 95)*

*Tarihi eserler model olarak kullanılabilir. ( Öğrenci 96)*

“Görsel sanatlar dersinde sanal müze kullanımına yönelik önerileriniz nelerdir?” sorusuna verilen cevaplar incelendiğinde birinci sınıflar sanal müzenin ders içerisinde aktif şekilde kullanılmasını önermişlerdir. Bunun yanında sanal müze etkinliklerini akıllı tahta olmasa bile projeksiyon gibi basit cihazlarla desteklenip pekiştireç özelliğiyle birlikte kullanılmasını tavsiye etmişlerdir. Uygulamaların basit olarak değil de özenle yapılması, sanal müzenin üniversitede ders olarak okutulması gibi yanıtlar da alınmıştır.

### **İkinci sınıfta öğrenim gören öğretmen adaylarının cevapları:**

Tablo 4. 25. “Görsel sanatlar dersinde sanal müze etkinliklerinin kullanımına ilişkin önerileriniz nelerdir?” Sorusuna 2. sınıfların verdiği başlıca cevaplar

Soru	Verilen Cevaplar
3- Görsel sanatlar dersinde sanal müze etkinliklerinin kullanımına ilişkin önerileriniz nelerdir? (2. sınıflar)	- Etkin ve yaygın kullanım sağlanmalı. (6) - VR gözlük, 3D görüntülemeler gibi teknolojik destek sağlanmalı. (5) - Gerçek müze gezileri ile destek sağlanmalı. (5) - Motivasyon artırıcı etkinliklere yer verilmeli. (5)

*Etkin bir şekilde kullanılmalı. ( Öğrenci 37)*

*Daha yaygın olması. ( Öğrenci 38)*

*Her öğrenciye yeterli zaman ve ilgi gösterilmeli, müze öncesi gerekli bilgilerle desteklenmeli, VR gözlüklerle sanal gerçeklik etkisi artırılabilir. ( Öğrenci 36)”*

*Öğrencilere müze kavramını anlatmak için varsa şehirde bir müzeyi gezdirmelidir ki öğrenciler yaşayarak öğrendikleri kavramı sanal ortamda da anlamalıdır. Sanal müze gösterildikten sonra beyin fırtınası veya grup çalışmaları gibi etkinlikler ile öğrencilerin derse ilgisi artırılabilir. Bu müzelere sadece derste değil ders dışında da ulaşılabilecek ortam ayarlanabilir. ( Öğrenci 31)*

*Görsel sanatlar ders saatinin kısıtlı olması planlamada göz önünde bulundurulmalıdır. Gezilecek müzenin eser içeriği uygulama yapılan sınıfın yaş düzeyine uygun olup olmadığı önemli bir faktördür. ( Öğrenci 42)*

*Okullar, bu sunumlara uygun teknolojik araçları sınıflara koyabilir, öğretmenlerin bunları kullanımına uygun eğitimler verilebilir. ( Öğrenci 46)*

*Öğrencilerin dikkatini çekmeye ve motivasyonlarını artırmaya özen gösterilmelidir. ( Öğrenci 32)*

*Öğretmen ziyareti ilgi çekici bir rehberlikle sürdürmelidir. ( Öğrenci 52)*

*Öneri olarak derslerde artırılması gerektiğini düşünüyorum çünkü nesilden nesle aktarılmalı ve kültürel ilişki kurma becerisi kazandırılmalı. ( Öğrenci 53)*

*Sanal müzenin öğrenmedeki rolünü iyi anlatmak gerekir ( Öğrenci 54)*

*Daha sık yapılmalı. ( Öğrenci 57)*

*Öğretmen ziyareti ilgi çekici bir rehberlikle sürdürmelidir. ( Öğrenci 59)*

*Okullara 3d gösterim imkanı sunulabilir. ( Öğrenci 62)*

*Ön tanıtım tadında olmalı. ( Öğrenci 63)*

*Tanıtılan ya da örnek verilen yerlerin doğal ortamına gidebilme imkânı düşük ise sanal ortamda da gezilmesi iyi olabilir. ( Öğrenci 64)*

*Bunun gerçek bir müze gezmişçesine ciddiye alınması gerektiği, hatta düzenli kullanılırsa bir eğitim aracı olduğu ,o itibarla etkinliğin gerçekleştirilmesi gerektiği vurgulanmaktadır. Çünkü*

- öğrenci için sanal ortamda gerçekleşen her şey maalesef ki eğlence olarak görülmekte ve yeterli ciddiyetle uygulanmamaktadır. ( Öğrenci 65)*
- Çocuklarla etkin bir iletişim içinde olunmalı. (Öğrenci 66)*
- Uygulamalı anlatım olması daha güzel olurdu. ( Öğrenci 67)*
- Daha sık müze ziyareti. ( Öğrenci 68)*
- Bize ordaymışız gibi bir ortam sağlanması. ( Öğrenci 69)*
- Öğretmenlere teknolojik alt yapı ve destek sağlanmalı, sadece sözlerle değil uygulamada da dersin önemi vurgulanmalı. Örneğin, genel sınavlara görsel sanatlar konularının eklenmesi. Böylelikle destek vermek ,gelişime katkıda bulunmak keyfiden zaruri boyutuna geçecektir. ( Öğrenci 71)*
- Daha fazla etkinlik olmalı. ( Öğrenci 74)*
- Uygulamalı anlatım olması daha güzel olurdu. ( Öğrenci 81)*
- Bize ordaymışız gibi bir ortam sağlanması. ( Öğrenci 82)*
- İçinde gezerken bazen sorunlar yaşıyor onları daha uygun yapmalarıdır. (Öğrenci 85)*
- Sanal müzeler doğru tasarlandıklarında uzaktan eğitim hayat boyu eğitim amacıyla kullanılabilir. (Öğrenci 86)*
- Çocuklarla etkin bir iletişim içinde olunmalı. ( Öğrenci 87)*

İkinci sınıfta öğrenim gören öğretmen adaylarının cevaplarını incelediğimiz zaman hem gerçek hem de sanal müzelerin birlikte kullanılması hususuna değindiklerini görüyoruz. Müze gezilerinde ise her öğrenci için ayrı ve özel bir zaman ayrılması gerektiğine değinmişlerdir. Sanal müze etkinliklerinin “Virtual Reality” yani sanal gerçeklik gözlükleri kullanılarak yapılmasıyla sanal müzenin etkililiğini artırmak gerektiği gelen öneriler arasındadır. Sanal müze etkinlikleri ciddiyetle yapılarak ders içi etkinliklerde yer etmelidir, bu şekilde yapılan dersler ile sanal müze keyfi gezilerden çok zaruri boyuta geçeceği önerisi dikkat çeken öneriler arasındadır.

### Üçüncü sınıfta öğrenim gören öğretmen adaylarının cevapları:

Tablo 4. 26. “Görsel sanatlar dersinde sanal müze etkinliklerinin kullanımına ilişkin önerileriniz nelerdir?” Sorusuna 3. sınıfların verdiği başlıca cevaplar

Soru	Verilen Cevaplar
3- Görsel sanatlar dersinde sanal müze etkinliklerinin kullanımına ilişkin önerileriniz nelerdir? (3. sınıflar)	- VR gözlük kullanımına özen gösterilmeli. (3) - Yaş grubun uygun müzeler seçilmeli. (1) - Ödevlerle desteklenmeli. (1)

- VR gözlükler ile sanal müze gezileri düzenlenebilir, öğrenciler için etkili olacağını düşünüyorum. (Öğrenci 39)*
- Daha sorunsuz bir şekilde sanal müze etkinliklerine katılmak için gelişmeler sağlanmalı. (Öğrenci 15)*
- En azından her okulun belli sayıda VR gözlüğü olsa, örneğin 30 tane, böylece sanal müze daha etkili olur. (Öğrenci 47)*
- Öğretmen bir eseri anlatmak istediğinde sanal müze aracılığıyla o eser hakkında daha kalıcı bilgi aktarabilir. (Öğrenci 35)*
- Öğrenci yaş gruplarına uygun müzelerin seçilmesi önemlidir. (Öğrenci 73)*
- Buna yönelik ödevler. ( Öğrenci 78)*
- Önemsenmeli. ( Öğrenci 80)*

*Derslerin daha kalıcı ve etkileyici olması için sanal müzelerden mümkün olduğunca çok faydalanmak yararlı olacaktır. ( Öğrenci 83)*

*Gerek araç-gereç gerekse bilgi anlamında yeterli donanıma sahip olmak. ( Öğrenci 84)*

Üçüncü sınıfların cevaplarında en dikkat çeken nokta ise Virtual Reality (VR) yani sanal gerçeklik gözlüklerinin kullanılması gerektiğidir. Bir diğer dikkat çeken öneri ise gerekli araç-gereçlerin temini ve dersin ciddiyetinin artırılmasıyla sanal müze daha kalıcı öğrenmelerin sağlanabileceğidir.

#### **Dördüncü sınıfta öğrenim gören öğretmen adaylarının cevapları:**

Tablo 4. 27 “Görsel sanatlar dersinde sanal müze etkinliklerinin kullanımına ilişkin önerileriniz nelerdir?” Sorusuna 4. Sınıfların verdiği başlıca cevaplar

Soru	Verilen Cevaplar
3- Görsel sanatlar dersinde sanal müze etkinliklerinin kullanımına ilişkin önerileriniz nelerdir? (4. sınıflar)	- İlgi çekici etkinliklerle desteklenmeli. (6) - Sıklıkla yapılmalı. (5) - Teknolojik alt yapı ve imkanlar artırılmalı. (4)

*Daha fazla sanal müze gezisi düzenlenebilir. (Öğrenci 8)*

*İmkan varsa canlı olarak görmeleri taraftarıyım maddi yetersizlik söz konusu ise sanal müze gezileri mantıklı olabilir. (Öğrenci 9)*

*Müzeler çocuklar için çok sıkıcı olduğu için küçük yaşta çocukların ilgisini çekecek unsurlara yer verilmesi gerekiyor. (Öğrenci 24)*

*Gerçekten amacına uygun bilinçli bir müze gezisi ile öğrencilerin müze gezme isteğini müze bilincini oluşturan bir gezi sağlanmalı. (Öğrenci 50)*

*Daha fazla artırılmalı özellikle bulunan şehir dışındaki müzelerin gösterilmesi daha etkili olabilir. (Öğrenci 3)*

*Derslerde daha çok kullanılmalı. (Öğrenci 19)*

*Gerçek müze gezileriyle kıyaslanamaz eserlerin duygularının geçebileceğine inanmıyorum. (Öğrenci 10)*

*Her öğrencinin etkili teknolojiye sahip olması. (Öğrenci 16)*

*Vermek istediğim en önemli öneri, altyapısı sağlam teknolojik imkanlar altında uygulanmalıdır. Teknolojiye biraz hakim olmak gereklidir. Görsel Sanatlar dersleri açısından çok etkili olacağına inanıyorum. Teknoloji ve eğitim ikilisinin etkili tamamlayıcılar olabileceği düşüncesindeyim. Çağımız teknoloji çağı ve eğitim ile teknolojinin henüz yeterince entegre olabildiklerini düşünmüyorum. Bu çok gereklidir ve özellikle sanat için görsel temele dayanan bir ders için vazgeçilmez olmalıdır. Umarım ki bir an önce Görsel Sanatlar derslerinde uygulanabilir. (Öğrenci 49)*

*Sanal müzeye gezi yapılarak tabloların hikayeleri öğrencilere anlatılabilir. (Öğrenci 14)*

*Öğrencilere hangi eser hangi müzede, yöntem ve teknikleri kullanarak eserin hangisi olduğunu bulmada. Bir ev yapıp o eve hangi tuvali koymak istersiniz neden hangi açıdan bunu istedin diye sorular sorulabilir. Karşıya çarkı felek yapılıp onun içine eserler koyulup iğneyle atılması istenilebilir. (Öğrenci 5)*

*Dijital bir eğitim de almalıyız ki faydalı olabilelim. (Öğrenci 20)*

*Gönül ister ki orijinal VR gözlükler her öğrencide bulunsun. Akıllı tahta olmazsa olmazlardan. Fakat öğrencilerle birlikte VR gözlük yapılabilir. (Öğrenci 23)*

*Sanal müze etkinliğine uygun bir fon müziği kullanılabilir bu sayede daha fazla duyu organına ulaşılabilir. (Öğrenci 48)*

*Sürekli müzelere gidilip görülemeyeceği için güzle bir uygulama olur. (Öğrenci 26)*

*VR gözlük kullanımı daha gerçekçi kılabilir. (Öğrenci 4)*

*Sanal müze etkinlikleri evde bilgisayar karşısında web siteleri aracılığıyla yapılabiliyorken, sanal müze etkinliği, VR gözlüğü yani sanal gerçeklik gözlüğü ile sınıf ortamında öğrencilere daha farklı bir deneyim sunulabilir. (Öğrenci 22)*

*Sanal müze ziyaretlerinde öğrencilerin gözlem yapması merak etmesi sağlanmalıdır. (Öğrenci 2)*

*Öncelikle uygulama yapılacak müze iyi tanınmalı, müzenin hangi bölümü ele alınacaksa iyi bir planlama yapılarak, eğer tek bir eser üzerinden uygulama yapılacaksa da eserle ilgili gerekli bilgiler kısa, öz ve net bir şekilde aktarılmalı, ders için gerekli zaman ve düzenlemeler iyi ayarlanmalıdır. (Öğrenci 43)*

*Kesinlikle gerekli, ekonomiklik sağlar. (Öğrenci 6)*

*İmkani olmayan okullarda, taşrada faydalı olacağını düşünüyorum. (Örnek 7)*

*Özel gün ve haftalarda daha anlamlı öğrenmeler için çocuklara bu tarz sanal müze gezileri etkinliği yaptırılabilir. (Öğrenci 12)*

*Sanal müzeyi gezdirilerek öğrencilerin gözlem yeteneği geliştirilmeye çalışılır. (Öğrenci 88)*

*Öğrencilerin ilgilerini çekebilecek müzelerle başlanabilir. ( Öğrenci 89)*

*VR gözlükler ile daha etkili bir sanal müze turu gerçekleştirilebilir. ( Öğrenci 92)*

Dördüncü sınıflar ise görsel sanatlar dersinin içerisine sanal müzenin empoze edilmesi gerektiğini dile getirmişlerdir. Bununla birlikte müze ziyaretlerinin artırılması, sanal müze gezilerinin daha sık ve mümkün olduğunca gerçek ortamda müze tecrübelerinin edindirilmesi; müze gezilerinin öğrenciler için daha ilgi çekici hale getirilmesi, araç-gereçlerle ve etkinliklerle zenginleştirilmesi önerileri gelen cevaplar arasındadır. Sanal müzelerin fırsat eşitliği sağlamasının yanında gerçek müzeler kadar etki bırakmayacağını dile getiren öğrenciler de bulunmaktadır.

## 5. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Çalışmamızın bu bölümünde araştırma sürecinde elde edilen bulgulara dayanarak ulaşılan, alan yazınla ilgili yapılan tartışma cümlelerine, ulaşılan nicel ve nitel sonuçların birbirinden bağımsız olarak değerlendirilmesine yer verilmiştir. Araştırmamızın öneriler kısmında ise araştırmacıya, uygulayıcıya ve Milli Eğitim Bakanlığına yönelik önerilere yer verilmiştir.

### 5.1. Tartışma ve Sonuç

“Görsel Sanatlar Dersinde Sanal Müze Kullanımına ve Görsel Sanatlar Öğretmen Adaylarının Sanal Müze Kullanımına İlişkin Tutumları” temalı bu çalışma ile üniversite öğrencilerinin sanal müze ile ilgili tutumları araştırılmıştır. Son zamanlarda hızını daha da artıran teknolojik gelişmeler eğitim-öğretim bağlamında da kendisini iyiden iyiye hissettirmeye başlamıştır. Ülkemiz de bu hususta hızlı bir şekilde ilerleme kaydetmektedir.

Tüm dünyada ve ülkemizde sıkça kullanılmaya başlanan “Uzaktan Eğitim Programları” ve bunun gibi uygulamalar neticesinde yüz yüze eğitim imkanı bulunmayan durumlarda, bireyin kaliteli eğitim fırsatına da erişebilmesi bakımından fayda sağladığı görülmektedir. Özellikle bu yıllarda içerisinde bulunduğumuz “Pandemi” sürecinde interaktif eğitimin gerekliliği önem arz etmiştir.

Tarih ve kültür bakımından sınırsız zenginliğe sahip ülkemizde hemen her ilde bulunan müze ve ören yerleri öğretmen adayı üniversite öğrencileri için önemli bilgi kaynaklarıdır. Bu alanda da sanal müzeler, erişilebilirlik noktasında ön plana çıkmaktadır. Sanal müzeler ile bilgiye ulaşmakta zorluk çeken bireylerin bilgiye kolay ve hızlı bir şekilde ulaşması sağlanmıştır. Bu alanda sanal müzeler kendi alanında eğitimde fırsat eşitliğine katkıda bulunmaktadır (Peker, 2014).

Tüm bunlarla birlikte günümüzde sanal müze uygulamaları da interaktif bağlantılarla birlikte fazlasıyla kullanılmaya başlanmıştır. Gerek içerisinde bulunduğumuz pandemi dönemi gerek ulaşım kolaylığı olsun sanal sergiler, sanal konferanslar ve müze gezileri uzaktan eğitim ile birlikte eğitim uygulamalarında vazgeçilmez bir hal almıştır.

Diğer alanlarda yapılan tezler incelendiğinde Aktaş’ın (2017) sosyal bilgiler öğretmenlerinin sanal müze kullanımına yönelik tutumlarının incelenmesi, Peker’in (2014) sosyal bilgiler öğretmen adaylarının sanal müze kullanımına yönelik tutumlarının incelenmesi ve Gılıç’ın (2020) sanal müze destekli işbirlikli İngilizce öğrenme etkinlikleri isimli çalışmalarının bulguları ile tezimizin bulguları arasında etkileşimli noktalar mevcuttur. Tez çalışmamıza katılan kadınların oranı %74, erkeklerin oranı %26 olarak bulunmuştur; bu oran Peker’in araştırmasında kadınlar %53, erkekler ise %47’dir. Peker’in tez çalışmasının

%41'ini 2. sınıflar oluşturmaktadır. Bizim yapmış olduğumuz çalışmanın %32'sini 4. sınıflar ve %31'ini 2. sınıflar oluşturduğu görülmüştür. Buradan hareketle çalışmamız sınıf bazında homojen bir dağılım göstermektedir. Sanal müze gezisine katılacak öğrenci sayısının en fazla 20 öğrenciyle yapılması gerektiği bahsedilen üç tez çalışmasında da belirtilmiştir. Bunun yanında kazanılacak beceriler incelendiğinde Peker'de de bizim çalışmamızda olduğu gibi "Gözlem Yapma" ve "Yaratıcılık" becerileri ön plana çıkmıştır. Sanal müze ziyareti gerçekleştiren öğrenci oranı Peker'in çalışmasında %48,7 iken yapmış olduğumuz çalışmada %84,6 olarak belirlenmiştir. Müze ile ilgili ders alma durumuna bakıldığında sosyal bilgiler öğrencilerinin %17,8'i, resim-iş eğitimi öğrencilerinin ise %35'i "Evet" cevabını vermişlerdir.

Nitel olarak verilen cevaplara baktığımızda Aktaş'ın (2017) çalışmasında "Sanal müze sizce nedir?" sorusuna verilmiş olan "Bilgisayar üzerinden müze gezisi." yanıtı bizim araştırmamızda verilmiş olan yanıtlarla benzerlik göstermektedir. Sanal müze uygulamalarındaki öğretmen yeterliliklerini hedef alan yanıtlar incelendiğinde Aktaş'ın çalışmasındaki "Bilgisayar kullanımı iyi olmalıdır." cevabı yine bizim çalışmamızla bağdaşan bir diğer olgu olarak öne çıkmaktadır.

### 5.1.1. Nicel Verilerin Değerlendirilmesi

Sanal müzeler, öğretmen adayı öğrencilerin eğitimi açısından önem taşımaktadır. Bu bağlamda veri toplama aracı olarak kullanılan anket çalışmasında öğretmen adaylarının sanal müze hakkındaki tutumları incelenmiştir. Bu bölümde sayısal verilerin incelenmesi sonucu ortaya çıkan bulgular açıklanmıştır.

Çalışmaya katılan öğrencilerin sayısı 97'dir. Bu öğrencilerin 72 tanesi kadın, 25 tanesi erkektir. Yani çalışmanın %74'ünü kadın öğrenciler ve %26'sını erkek öğrenciler oluşturmaktadır. Cinsiyet dağılımına göre Kruskal Wallis analizi ile inceleme yaptığımızda tutum puanlarını 66.30 (Kadınlar)- 64.43 (Erkekler) gibi yakın sayılarda bulunmuş olduğunu görmekteyiz. Bu analiz sonucunda sayı farkına rağmen analiz sonucunun bu denli yakın olması cinsiyet farkının sanal müze kullanımı üzerinde bir etkisi olmadığını göstermektedir.

Anket çalışmasına katılan öğrencileri sınıf seviyelerine göre incelediğimizde %32'sini dördüncü sınıfların oluşturduğunu ve en yüksek katılımı 31 öğrenci ile bu sınıfın oluşturduğunu görmekteyiz. Bu sınıfın ardından 30 öğrenci ile %31'ini ikinci sınıflar, 24 öğrenci ile % 25'ini birinci sınıflar ve son olarak 12 öğrenci ile %12'sini üçüncü sınıflar oluşturduğunu görmekteyiz. Üçüncü sınıfta öğrenim gören öğrencilerinin sayısının az olmasının sebebi 2018 yılında yetenek sınavı giriş koşulu olarak TYT puan türlerinin en az birinden 230 ve daha fazla puan alınmış olma şartı aranmakta olmasıdır. Sınıflar düzeyindeki verilerin Kruskal Wallis analizi incelendiğinde tutum puanlarının 62,76 ile 68,60 arasında

olduğunu görmekteyiz. Bu da sınıf farklılıklarının sanal müze kullanımına yönelik bir etkisi olmadığını göstermektedir.

Çalışmaya katılan öğrencilerin müze eğitimi ile alakalı ders alma durumuna %65'inin (63) "Hayır", %35'inin (34) "Evet" cevabını verdiği görülmüştür. Bu sayıların temel sebebi Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı bölümünde "Müze" dersinin altıncı yarıyılıda yani üçüncü sınıfta verilmesi ve başka bir sınıfta bu dersin verilmiyor olmasıdır. Üçüncü ve dördüncü sınıfta öğrenim gören öğrencilerinin toplamının 43 olduğu ve buna rağmen müze dersini 34 öğrencinin aldığını bildirdiği görülmektedir. Bu farkın sebebi araştırmamızın "güz" eğitim döneminde yapılmış olmasıdır. Buna karşılık üçüncü sınıfta alınacak olan "müze" dersi altıncı yarıyılı yani "bahar" eğitim dönemine denk gelmektedir. Bu sebeple üçüncü sınıfların henüz "müze" dersini döneminde almamış olması bu dersi alan öğrenci sayısının düşük görülmesine sebep olmuştur. Kruskal Wallis analizi sonucu tutum puanları incelendiğinde müze dersi alan öğrencilerin 66,64 değeri ile müze dersi almayan öğrencilerden (65,53) daha yüksek olduğu görülmektedir. Buradan varacağımız sonuç ise müze ve müze eğitimi içeren derslerin sanat eğitimi veren okullar başta olmak üzere eğitim kurumlarında daha çok verilmesi gerektiğidir.

Öğrencilerin %86,6'sı (84) daha önce sanal müze ziyaretinde bulunduğunu söylemekle birlikte %13,4'ü (13) sanal müze ziyaretini daha önce yapmadıklarını belirtmişlerdir. Aradaki farka bakarak yapılan tutum puanı kıyaslamasında daha önce sanal müze ziyareti yapanların tutum puanınının 66,86, bu ziyarette bulunmayanların tutum puanı ise 59,84 olarak ortaya çıkmıştır. Bu maddeyi destekleyen bir diğer olgu ise Mann Whitney U testi sonuçları olarak görülmektedir. U testi sonucu sıra ortalama değeri 50,19 puana karşılık 44,91 puan ile müze ziyaretinde bulunanların lehine görülmektedir. Buradan da görebileceğimiz gibi sanal müze uygulamalarını daha önce kullanan bir öğrenci, sanal müze kullanımına daha yapıcı yaklaşmaktadır. Anket çalışmasında en çok katıldıkları maddelerden olan "*Görsel Sanatlar dersinde sanal müze kullanımının öğrencilerin derse katılımını artıracakını düşünüyorum*" maddesi de bu öngörüğü destekler niteliktedir.

Çalışmaya katılan öğrencilerin %35,1'i sanal müze uygulaması esnasında ideal öğrenci sayısının 11-20 arasında olması gerektiği, %33'ü de 1-10 arasında olması gerektiğini düşünmektedir. Toplamda %68'i bu görüş diliminde olduğunu varsaydığımızda ziyaretçilerin kalabalık sanal müze gezisinin verimsiz olabileceğini düşündüklerini söyleyebiliriz.

Çalışmaya katılanların %77,3'ü sanal müze gezisinin öğrencilerde "Gözlem Yapma", %11,3'ü de "Yaratıcılık" becerisini geliştirebileceği belirtmişlerdir. Bu becerinin yanında sırasıyla işbirliği yapma, grupla öğrenme, sorgulama ve sınıflama becerilerinin de



gelişebileceği öngörüler arasındadır. Bu fikirler ile beraber sanal müze ziyaretinin beceriler için de katkı sağladığı görülmektedir.

Ankette bulunan maddelere verilen yanıtlar incelendiğinde katılımcıların Anket çalışmasında tutum puanı yüksek olan maddeler ise “*Sanal müze ziyaretinin görsel sanatlar dersi için zevkli bir etkinlik olacağını düşünüyorum.*” ve “*Öğrenciler sanal müze ziyareti ile daha önce görmedikleri müzeler hakkında bilgi sahibi olurlar.*” maddeleridir. Bu maddelerden yola çıkarak zevkli etkinlerin öğrenmeyi kalıcı kılması özelliği ile görsel sanatlar dersinde müze kazanımlarının daha kalıcı olacağı öngörüsü kuvvet kazanmaktadır. Bir diğer çıkarım ise öğrencilerin müzelere ulaşımını kolaylaştırdığı ve bununla birlikte daha çok müze gezisi yapabilecekleri sonucu ortaya çıkmaktadır.

Öğrencilerin en az oranla katıldıkları madde ise “*Öğrencilerin istedikleri bir müze için sanal müze tasarlatmak isterim.*” maddesidir. Buradan yola çıkarak bilgiye kolay ulaşmanın bilgiyi oluşturmaktan daha çok tercih edildiği söylenebilir.

### 5.1.2. Nitel Verilerin Değerlendirilmesi

Öğrencilere yöneltilen “Sanal Müze Sizce Nedir?” sorusuna verilen yanıtlar incelenmiştir. Verilen cevaplara bakıldığında sanal müze, fiziksel anlamda var olan bir müzenin çevrimiçi olarak sanal ortama aktarılmasıdır. Sanal müzeler, gerçek anlamda müzelere ulaşma imkanımızın olmadığı anlarda kolay bir şekilde hedeflenen müzeye ulaşılmasını sağlar. Gerçek bir müze gezisine alternatif olmakla birlikte gerçek müze gezisinden önce bir ön hazırlık, sonrasında ise öğrenilenleri pekiştirme niyetiyle kullanılabilen sanal müzeler alternatif niteliği de taşımaktadır. Sanal müze uygulamalarını kullanırken internet ve akıllı bir cihaz olduğu takdirde herhangi bir zaman kısıtlamasının olmaması sanal müzenin kolaylık yönünü ön plana çıkartmıştır. Bu yönüyle sanal müze eğitimde fırsat eşitliği ilkesine hizmet etmektedir.

“Sizce Bir Öğretmenin Sanal Müze Etkinliklerini Etkili Kullanabilmesi İçin Hangi Yeterliliklere Sahip Olması Gerekir?” sorusuna verilen cevaplar incelendiğinde öğretmenin müze konusunda bilgi birikiminin yeterli olması, sadece yurtiçi değil yurtdışındaki müzelere de hakim olması gerektiği dile getirilmiştir. Bu sebeple yeterli seviyede yabancı dile sahip olmalarının yurtdışındaki müzelere hakim olmalarına yardımcı olacağı ve öğretmenin kendisini her konuda güncel tutması hususunda yardımcı olacağı görülmektedir. Öğretmenin müze dersi almış olması ya da hizmet içi eğitimle müze hususunda eğitim almış olması sanal müze ile eğitimin etkililiği anlamında destekleyici olacaktır. Bu yetkinliklerin yanında öğretmenin dersi farklı ve ilgi çekici etkinliklerle zenginleştirilmesi de etkililiği hususunda

önemli görülmektedir. Son olarak öğretmenin müze eğitimi vermeden müzeyi bireysel olarak kendisinin gezmesi ve bilgi sahibi olması; araştırmacı, gözlemci ve yenilikçi bir kişiliğe sahip olması sanal müze eğitimi konusunda verimliliği artıracaktır.

Öğrencilerin “Sanal Müze Kullanımına Yönelik Önerileri” incelendiğinde müze eğitiminin görsel sanatlar dersi içerisinde daha çok yer bulması gerektiğinin yanında ayrı bir ders olarak bulunmasının verimliliği artıracağına değinilmiştir. Müze gezilerinin aktif olarak ve sıklıkla gerçekleştirilmesi sanal müze gezilerinin çevredeki gerçek müzeleri gezerek desteklenmesi bu konuda önem arz etmektedir. Bu gezi uygulamalarının önemle ve ciddiyetle yerine getirilmesi sanal müzenin uygulamasına yönelik başlıca önerilerdendir. Bu uygulamanın okullarda gerçekleştirilebilmesi için akıllı tahta, projeksiyon, kişisel bilgisayarlar ve kişisel akıllı cihazlardan en az birinin bulunması sanal müze uygulamalarını gerçekleştirebilmek için yeterlidir. Bunların yanında Virtual Reality (VR) gözlükleri de var ise sanal müze uygulamasını çekici hale getireceği için kullanımı önemle dile getirilmektedir. Hepsinin varlığıyla birlikte sanal müze eğitiminin eğlenceli etkinliklerle desteklenmesi gerekmektedir.

Genel olarak derlediğimizde açık uçlu sorulara verilen cevaplar öğretmen adaylarının çoğunluğunun sanal müze konusunda bilgi sahibi olduğunu bizlere göstermiştir. Öğretmen adaylarının sanal müzenin hem öğretmen eğitiminde hem de okullarda görsel sanatlar dersinin içerisinde aktif olarak bulunmasını istedikleri görülmüştür. Sanal müzenin sanat derslerinin içerisine empoze edilerek sanal gerçeklik gözlükleri gibi donanımlı araç-gereçlerle etkililiği artırılıp kalıcılığının sağlanması gerektiği dikkat çekmiştir. Derse girecek olan öğretmenlerin alanında yetkin olması, teknolojiye hakim olması ve öğrencileri sanal müzenin içerisine çekerek kalıcılığını artırabiliyor olması gerektiği öğretmen adayları tarafından dile getirilmiştir.

Sonuç olarak görsel sanatlar öğretmeni adaylarının sanal müze kullanımına önem verdikleri, teknoloji ile iç içe olan bir neslin teknoloji kullanılarak sanat eğitimini ilerletme çabasının doğru olacağı konusunda hemfikir oldukları gözlemlenmiştir.

## 5.2.Öneriler

Araştırmanın getirdiği bulgular ve sonuçlar doğrultusunda önerileri üç başlık altında toplayabiliriz:

### 5.2.1. Uygulayıcıya Yönelik Öneriler

- a. Resim-İş Eğitimi öğretmen adaylarından görüşler doğrultusunda sanal müze etkinliklerine daha fazla yer verilmelidir.

- b. Müzecilik konusundaki kazanımlar doğrultusunda sanal müze uygulamalarını önemle ve ciddiyetle yerine getirmelidirler.
- c. Öğrencilere sanal müze etkinliklerinin öncesinde ve sonrasında açık uçlu sorular yöneltilip görüşleri değerlendirilmelidir.
- d. Sanal müze gezileri, uygulanabildiği sürece gerçek müze gezileri ile desteklenmelidir.
- e. Araştırmada uygulanan anketten gelen cevaplara bakıldığında sanal müze hakimiyetinin tam olmadığı ve müze dersini almayan öğrencilerin bulunduğu görülmektedir. Bu sebeple üniversitelerde seçmeli ya da zorunlu şekilde “Müze” ders saatinin artırılması gerekmektedir. “Müze” dersinin çoğaltılmasıyla öğrenim görecekt öğretmenlerin, uygulama hususunda kendini geliştirmiş olmaları kazanımın etkililiğini artıracaktır.
- f. Sanal müze uygulamalarının görsel sanatlar ve sosyal bilgiler gibi dersler dışında sanat tarihi ve atölye dersleri gibi uygulamalı derslerde de kullanılması verimliliği artıracaktır.
- g. Uygulayıcının öğrencileri sanal müze uygulamaları konusunda etkili bir derse dahil edebilmek için hizmet içi eğitimler ya da kurslar alması gerekmektedir. Donanımlı bir eğiticinin yapacağı sanal müze uygulaması öğrencilerde kalıcılık sağlayacaktır.
- h. Uygulayıcı sanal müze uygulamalarını değişik etkinliklerle zenginleştirmelidir.

### 5.2.2. Araştırmacılara Yönelik Öneriler

- a. Türkiye’de görsel sanatlar öğretmeni ve öğretmen adayları kapsamında bu türde araştırmaların yetersiz olduğu görülmektedir. Bu sebeple ilgili alanda çalışmalar yapılabilir.
- b. Bu araştırma Pamukkale Üniversitesi Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı bölümü özelinde yapılmıştır. Benzer çalışmalar diğer üniversitelerin ilgili bölümlerinde, özel ya da devlet okullarında görev yapan görsel sanatlar öğretmenleri ile de yapılabilir.
- c. Bu araştırma resim-iş eğitimi öğrencileri ile yapılmıştır. Aynı araştırma değişik bölgelerde müzik, sosyal bilgiler, tarih, sanat tarihi, arkeoloji, fen ve teknoloji alanında da yapılabilir.

### 5.3.3. Milli Eğitim Bakanlığına Yönelik Öneriler

- a. Milli Eğitim Bakanlığı ile Kültür ve Turizm Bakanlığı ortak girişimlerde bulunup okullarda farklı etkinlikler, afiş, broşür gibi tanıtım uygulamaları ile teşvik edici çalışmalar yapabilirler.

- b. Milli Eğitim Bakanlığına bağlı okullarda gezi programlarının evrak işleri ve riskleri göz önünde bulundurulduğunda Kültür ve Turizm Bakanlığının gezi işleri sorumluluğunu üzerine alması müze gezilerini artıracaktır. Yani okullar müzelere değil, müzeler okullara gidecektir.
- c. Öğretmenler için müze özelinde hizmet içi eğitimlerinin artırılması gerekmektedir. Bu eğitimlerde içerik geliştirici uygulamalara da yer verilmelidir.
- d. Öğretmen kılavuz kitaplarında ve öğrenci ders kitaplarında sanal müze uygulamalarına daha çok yer verilebilir.
- e. Okullarda teknolojik alt yapılar geliştirilmelidir. Günümüzde birçok okulda FATİH projesi kapsamında akıllı tahtalar mevcuttur, akıllı tahtaların ulaşamadığı okullara en azından projeksiyon desteği sağlayarak teknolojik donanımı tamamlanabilir.
- f. Müze gezilerinin uygulanabilmesi için gerekli evrak işlerinin olabildiğince aza indirgenmesi ile yetki ve sorumlulukların okul müdürlüklerinde bulunması gezilere olan teşviki artıracaktır.
- g. Görsel sanatlar derslerinin içerisinde yer alan müzecilik kazanımlarının tam anlamıyla yerine getirilebilmesi için ders saatlerinin artırılması gerekmektedir.
- h. Seçmeli dersler kapsamında okullarda “Seçmeli Müze” dersinin seçilmesi konusunda okul müdürlükleri teşvik edilebilir.

## KAYNAKÇA

- Abduganiyev, A. and Mustafoyeva, M. (2021) Educational Resources Based On Virtual Reality. Academic Research Educational Sciences. Jizzakh Branch of The National University of Uzbekistan. P. 2035-2042.
- Aktaş, V. (2017). Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutumları. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi.
- Aladağ, E., Akkaya, D. ve Şensöz, G. (2014). Sosyal Bilgiler Dersinde Sanal Müze Kullanımının Öğretmen Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi. Sosyal Bilimler Dergisi, Trakya Üniversitesi. Aralık-2014. Sayı 2. S. 199-217.
- Altınsapan, E. ve Küçükhasaköylü, N. (2013) Müzecilik Ve Sergileme, Saray Matbaacılık, Ankara.
- Altunbaş, A., & Özdemir, Ç. (2012) Çağdaş Müzecilik Anlayışı ve Ülkemizde Müzeler, Yayınlanmamış Rapor, Kültür ve Turizm Bakanlığı Teftiş Kurulu Başkanlığı, Ankara.
- Ambusaidi and Al-Rabaani. (2019). “The Efficiency of Virtual Museum in Development of Grade Eight Students Achievements and Attitudes towards Archaeology in Oman”. International Journal of Educational Research Review.
- Arpa, M. (2017). Gelişen eğitim teknolojilerinin eğitim programlarına etkisi. Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi, 6(3), 128-135.
- Aslanoğlu, O.M. (2014) Zamanla Değişen Müze Tasarım Anlayışı ve Güncel Bir Örnek Olarak Mercedes-Benz Müzesi'nin İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, cilt 2, s. 1322.
- Ata, B. (2019). *Tarih Müzesi* . Uluslararası Müze Eğitimi Dergisi. s. 76-88.
- Atagök, T. (1999). *Çağdaş Müzeciliğin Anlamı: Müze İlişkileri; Yeniden Müzeciliği Düşünmek*. Yıldız Teknik Üniversitesi Basım- Yayın Merkezi Matbaası, İstanbul. s 131-142.
- Atagök, T. (2001). “The Cup of Life”, Yansımalar (Gisela Weismann'ın İşleri Sempozyumu). Berlin, Almanya. s.42.
- Atagök, T., Akmehmet, K., Özkasım, H., Küçükhasaköylü, N. ve Gökalp, Z. (2013). “Muzecilik ve Sergileme Dünyada Çağdaş Müzecilik Uygulamaları”, Eskişehir Anadolu Üniversitesi Yayını Sayı: 2958, s. 156-184.
- Atilla, U. ve Bulut, Ü. (2017) Müze Eğitiminin Çocuğun Görsel Sanatlar Eğitimine Etkileri. Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi, s. 705-714.
- Aydoğan, D. (2017). Sanal Gerçeklik ve Simülasyon Bağlamında Sanal Müzeler, Yeni Medya e-dergi, Yıldız Teknik Üniversitesi. S. 137-148.

- Aydoğan, Y. (2020). “Kültürel Miras Bilinci Kazanımıyla İlgili Müze Eğitimi Dersi Üzerine Bir Durum Çalışması”, Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi.
- Başaran, C. ( 1996 ) “Çağdaş Müzeciliğimiz” Akademik Araştırmalar 1, ss.16 – 18. Tekeli, Sadık, (1998) “Askeri Müzede Çağdaş Müzecilik Uygulamaları” 4.Müzecilik Semineri, Bildiriler, ss.13-17.
- Bozkuş, Ş. (2014). Kültür ve Sanat İletişimi Çerçevesinde Türkiye’de Sanal Müzelerin Gelişimi. International Journal of Social Science, Marmara Üniversitesi. S. 329-344. Doi: 10.9761/JASSS2408.
- Burke, P. (2001). *Bilginin Toplumsal Tarihi*, Tarih Vakfı Yurt Yay. İstanbul.
- Buyurgan, S. ve Mercin, L. (2005). Görsel Sanatlar Eğitiminde Müze Eğitimi ve Uygulamaları Ed. V. Özsoy, 1. Basım, Görsel Sanatlar Eğitimi Yayınları. S54-56.
- Buyurgan, S. (2017). “Verimli Bir Müze Ziyaretini Nasıl Gerçekleştirebiliriz?”. Milli Eğitim Dergisi, sayı146, s. 317-343.
- Buyurgan S. (2019). *“Müzede Eğitim; Öğrenme Ortamı Olarak Müzeler”*. Pegem Akademi Yayınları, Haziran 2019. Ankara. Doi: 10.14527/9786052416372.
- Bülbül, H. (2017). Müze İle Eğitimde Bir Seçenek “Second Life” Müzeleri, Giresun Üniversitesi, Eğitim Fakültesi. Bahar/2017. Sayı 214. S. 167-180.
- Bülbül, H. ve Sungur, T. (2019) Sınıf Öğretmen, Adaylarının Sanal Müze Uygulamalarına Yönelik Görüşleri. Bolu Abant İzzet baysal Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Dergisi, 19. S. 652-666. Doi: 10.17240.
- Coşkun, C. (2020). Sanat Müzelerinde Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları, Hacettepe Sanat Müzesi İçin Bir Öneri. SanattaYeterlik Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Çolak, C. (2006). Sanal Müzeler. *İNET-TR 11. Türkiye’de İnternet Konferansı 21-23 Aralık*. Ankara: TOBB Ekonomi Ve Teknoloji Üniversitesi. Web: [Http://inettr.org.tr/inetconf11/Bildiri/](http://inettr.org.tr/inetconf11/Bildiri/) adresinden alınmıştır.
- Dede, Y. Demir, B,S. (2014). Karma Yöntem Araştırmaları, Tasarımı Ve Yönetilmesi. İstanbul: Anı Yayıncılık.
- Demirboğa, E. (2010). Sanal Müze Ziyaretlerinin Öğrencilerin Bilişsel ve Duyuşsal Kazanımları Üzerindeki Etkileri. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara
- Demirboğa, E. (2010). “Sanal Müze Ziyaretlerinin Öğrencilerin Bilişsel ve Duyuşsal Kazanımları Üzerindeki Etkileri” Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

- Duncan, C. (1995). *Civilising Rituals: Inside Public Art Museums*, Routledge, London&New York.
- Erbay, F. (1992). Çağdaş Müze İşletmeciliğinde Planlama Fonksiyonunu ve Planlama açısından Müzelerin Değerlendirilmesine Yönelik Uluslararası bir Çalışma (Doktora Tezi), İstanbul 1992.
- Erbay, M. (2013). *Sanat Eğitimi Üzerine*. İstanbul: Beta Yayınları, s.26.
- Erbay, R. (2013). “Türkiye Üzerine Bir Değerlendirme”. *Balkan Sosyal Bilimler Dergisi*.
- Egüz, Ş. ve Kesten, A. (2012). Sosyal Bilgiler Dersinde Müze İle Eğitimin Öğretmen ve Öğrenci Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi: Samsun İli Örneği. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Nisan 2012. Sayı 1. S 81-103.
- Ermış, B. (2010). “İlköğretim 6. Sınıf Öğrencilerin Görsel Sanatlar Dersinde Üç Boyutlu Sanal Müze Ziyareti Etkinliğine İlişkin Görüşleri” Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Erdoğan T. (2003). Türkiye’deki Arkeoloji Müzelerine Yapılan Eğitsel Faaliyetler. Dönem Projesi, Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Finegold, D. ve Notabartalo, A. (2010). 21st-century competencies and their impact: an interdisciplinary literature review. *Transforming the Us Workforce Development System*, IL Labor and Employment Relations Association, p. 19-56.
- Gılıç, İ. (2020),” Sanal Müze Destekli İşbirlikli İngilizce Öğrenme Etkinliklerinin Ortaokul 7. Sınıf Öğrencilerinin Okuduğunu Anlama Başarılarına ve sanal Müze Memnuniyetlerine Etkisi” Yüksek Lisans Tezi, Mersin Üniversitesi.
- Güleç, S. ve Alkış, S. (2003). “Sosyal Bilgiler Öğretiminde Müze Gezilerinin İletişimsel Boyutu”. *Uludağ Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt: XVII. S.63
- Gürel, H. N. (2007). “Eczacıbaşı Sanal Müzesi” Geçmişten Geleceğe Türkiye’de Müzecilik Sempozyumu, 21-22 Mayıs, Ankara: Dizayn Ofset Basım Sanayi, VEKAM, s.187-241.
- Hantoobi, S. Wahdan A. Salloum, S & Shaalan, K. (2021) *Smart Vision of School Classroom*. *Advances in Intelligent Systems and Computing*. Doi: 10.1007/978-3-030-69717-4\_50.
- Hasol, D. (2005). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü* 9. Baskı. İstanbul, Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, s.335
- Hooper-Greenhill, E., (1999). *Müze ve galeri eğitimi*, Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, Ankara.
- Hudson, K. (1988). *Museum of Influence*, Reprinted, Cambridge Universit Press., Cambridge.
- ICOM and UNESCO, (1949). *Museum Serve Children*, *Museum*, 2, 1, 23-52.

- ICOM (2010). *Key concepts of Museology*. (Ed: A. Desvallées and F. Mairesse) Published by Armand Colin.
- ICOM (2013). ICOM 23rd General Conference Rio de Janeiro, Brazil.
- Ismaeel, D.A. ve Al-Abdullatif, A.M. (2016). *The impact of an interactive virtual museum on students' attitudes toward cultural heritage education in the region of Al Hassa, Saudi Arabia*. p. 32-39.
- İlhan, A. (2017). Müze Eğitimi Alanında Yapılmış Tezler. *Yaratıcı Drama Dergisi, Çağdaş Drama Derneği*. S. 93-104. Doi: 20.21612.
- Karadeniz, C. (2014). *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. Cilt 7, Sayı 35. s. 405-422.
- Karadeniz, C., Okvuran, A., Artar, M. & Çakır İlhan, A. (2015). Yeni müzebilim bağlamında müze eğitimine çağdaş yaklaşımlar ve müze eğitimcisi [Contemporary approaches and museum educator within the context of new museology]. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 48, (2), s. 203-226.
- Keene, S. (1998). *Digital Collections: Museums and The Information Age* Butterworth Heinemann, Oxford. S96-97.
- Kısa, Y. (2012). "Sosyal Bilgiler Öğretiminde Müze Kullanımına İlişkin Öğretmen ve Öğrenci Görüşlerinin İncelenmesi (Afyonkarahisar Müzeleri)" Yüksek Lisans Tezi Afyon Kocatepe Üniversitesi.
- Kolb, F. (1998). "Hanedanlık Yerleşiminden Otonom Kente Gelişme: Klasik Çağda Likya'da Akültürasyon". *Adalya III* (1998). S. 37-62.
- Kuruoğlu, N. (2002). Müzelerin Eğitim Ortamı Olarak Kullanımı. *Eğitim Fakültesi Dergisi, Uludağ Üniversitesi*. Sayı 1. S. 275-285.
- Kültür ve Turizm Bakanlığı, (2021) *Türkiye'de Müzecilik*. <https://kvmgm.ktb.gov.tr/TR-69904/turkiye39de-muzecilik.html> sayfasından erişilmiştir.
- Kültür ve Turizm Bakanlığı, (2021). *Kültür ve Turizm Bakanlığına Bağlı Müze ve Örenyerleri* <https://kvmgm.ktb.gov.tr/TR-43253/genel-mudurlugumuze-bagli-muzeler-ve-orenyerleri.html> sayfasından erişilmiştir.
- Kültür ve Turizm Bakanlığı, (2021). *Özel Müzeler*. <https://kvmgm.ktb.gov.tr/TR-135633/ozel-muzeler.html> sayfasından erişilmiştir.
- Lewis, G. D., (2005). *History of Museums*, Encyclopedia Britannica Online, <http://www.britannica.com/eb/article-9117298> adresinden erişilmiştir.
- Madran, B. ve Önal, A., (1999). "Müze Türleri". *Yeniden Müzeciliği Düşünmek*, Der. Prof. Tomur ATAGÖK. İstanbul, Yıldız Teknik Üniversitesi Basım- Yayın Merkezi.



- Marty, PF., Rayward, WB., ve Twidale, MB. (2003). *Museum Informatics Annual Review of Information Science and Technology*, 37, s.259-294.
- MEB, (2010). <http://fatihprojesi.meb.gov.tr/> sayfasından erişilmiştir.
- MEB, (2018). <http://ttkb.meb.gov.tr/> sayfasından erişilmiştir.
- Mercin, L. (2008). Görsel Sanatlar Dersinin Müze ve Sınıf Ortamında İşlenişine İlişkin Öğrenci Görüşlerinin Değerlendirilmesi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, Dumlupınar Üniversitesi. Bahar-2008. S. 325-336.
- Merriman, N. (2000). Müzeler koleksiyonlar için mi, insanlar için mi? İngiltere’de müzelere ulaşmada artan olanaklar üzerine son gelişmeler. Zeynel Abidin (yayına haz.) *Üçüncü Uluslararası Tarih Kongresi Tarih Yazımı ve Müzecilikte Yeni Yaklaşımlar: Küreselleşme ve yerelleşme içinde* (69-80), İstanbul: Türkiye Ekonomik ve Toplumsal Tarih Vakfı. Özkan, 2010, s.32.
- Okan, B . (2018). *Günümüz Müzecilik Anlayışındaki Yaklaşımlar ve Müze Oluşumunu Etkileyen Unsurlar* . Tykhe Sanat ve Tasarım Dergisi. s. 215-242.
- Onur, B., (1999). Müze ve Galeri Eğitimi. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları. S19.
- Önder, A. (1999). Yaşayarak Öğrenme İçin Eğitici Drama, Kuramsal Temellerle Uygulama Teknikleri ve Örnekleri. İstanbul: Epsilon Yayıncılık Hizmetleri.
- Özdemir, Ç. (2012) “Çağdaş Müzecilik Anlayışı ve Ülkemizde Müzeler”, Ankara. <http://teftis.kulturturizm.gov.tr/Tr,45763/mufettis-yardimcilari-aysun-altunbas-ve-cigdem-ozdemir-.html>. Sayfasından erişilmiştir.
- Özkan, H. N. (2010). Müzelerde Pazarlama ve İstanbul Müzelerinin İnteraktif Pazarlama Uygulamaları, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Özsoy, V. (2001) Güzel Sanatlar (Resim-İş) Eğitiminde Bilimsel Araştırmalar. *Eğitim ve Bilim*, 26(121). <http://eb.ted.org.tr/index.php/EB/article/view/5254/1421> sayfasından erişilmiştir.
- Özsoy, V., (2002). Sanat (Resim) Eğitiminde Müze ve Okul İş Birliği ve Müzeye Dayalı Bazı Öğretim Yöntemleri. *Milli Eğitim Dergisi*, Sayı: 153-154, Kış-Bahar, s. 5-17. Ankara, MEB Yayınları.
- Peker, N. (2014), “Sosyal Bilgiler Dersinde Sanal Müze Kullanımı ve Sosyal Bilgiler Öğretmeni Adaylarının Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutumları”. Yüksek Lisans Tezi, Aksaray Üniversitesi.
- Petridis, P., White, M., Mourkousis, N., Liarokapis, F., Sifniotis, M., Basu, A. & Gatzidis, C. (2005). *Exploring and interacting with virtual museums*. Proceedings of the 33rd Annual Conference of Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology (CAA).

- Petridis, P. Dunwell, I. Iiarokapis, F. Constantinou, G. Arnab, S. Freitas & Hendrix, M. (2013), *Research Article The Herbert Virtual Museum*, Coventry University, p. 1-8, June 2013. Doi: 10.1155/2013/487970.
- Plano-Clark, V., Huddleston-Casas, C., Churchill, S., O'Nei Lgreen, D. & Andgarrett, A. (2008). "Mixed Methods Approaches İn Family Science Research". Educational Psychology Papersand Publications. Paper 81. Http://Digitalcommons.Unl.Edu/Edpsychpapers/81 adresinden erişilmiştir.
- Pomian, K. (2000). *Çağdaş Tarih Yazımı ve Çağdaş Müzeler, Müzecilikte Yeni Yaklaşımlar Küreselleşme ve Yerelleşme*. Türkiye Ekonomik ve Toplumsal Tarih Vakfı, İstanbul.
- Reisoğlu, I., Topu, B., & Yılmaz, R. (2017). Eğitimde 3B sanal öğrenme ortamları: bir meta-inceleme. *Asya Pasifik Educ. Rev. S.* 81–100. Doi: 10.1007/s12564-016-9467-0
- Riviera F., (1962), *Art and Visual Culture on the, The Ecole de Nice*. S.107.
- Sakarya, G. (2020). "Mekan ve Ziyaretçi Arasındaki Etkileşimin Fransa Mimarlık ve Milli Miras Müzesi Özelinde Değerlendirilmesi", *Sanatta Yeterlik Tezi*, Çukurova Üniversitesi.
- Sanal Müze, (2013) sanalmuze.org sitesinden erişilmiştir.
- Schweibenz, (1998). "The "Virtual Museum. New Perspectives For Museums to Present Objects and Information Using the Internet as a Knowledge Base and Communication System". University of Saarland, Germany.
- Seferoğlu, S. (2006). "Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı". *Network of Networks* . Ankara, Pegem Yayıncılık.
- Şahan, M . (2005). "*Müze ve Eğitim*". *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*. s. 487-501.
- Şapolyo. E.B., (1936). *Müzeler Tarihi*, Burhaneddin Matbaası. S.105
- Şener, N , ve Taş, E . (2016). Öğrencilerin Fen Bilimlerine İlişkin Tutumlarını Belirlemeye Yönelik Bir Ölçek Geliştirme Çalışması. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi* , 6 (14) , s. 278-300.
- Sontay, G. Tutar, M. ve Karamustafaoğlu, O. (2016). "*Okul Dışı Öğrenme Ortamları ile Fen Öğretimi*" *Hakkında Öğrenci Görüşleri: Planetaryum Gezisi*. *İnformal Ortamlarda Araştırmalar Dergisi*, 1. s. 1-24.
- Sönmez, E. (2011). *İlköğretim II. Kademe 6. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Eskiçağ Tarihi Konularının İşlenmesinde Müzelerin Önemi, Karşılaşılan Sorunlar ve Çözüm Önerileri (Şanlıurfa İl Merkezi Örneği)*. Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Konya.

- Tahiroğlu, M. ve Yıldırım, T. (2012) Sanal Ortamda Gerçekleştirilen Müze Gezilerinin İlköğretim Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutumlarına Etkisi. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, Kış-2012. Sayı 39. S. 104-114.
- Tan, N. (2020). Türkiye'nin Acil İhtiyaç Duyduğu Bazı Halk Kültürü Müzeleri. Folklor akademisi Dergisi, Sayı 4. S. 381-390.
- TDK, (2019). Türkçe Sözlük, Ankara. Türk Tarih Kurumu Basım Evi.
- Tepecik, A. (2007). "Sanat Eğitimi ve Sanal Müze" Geçmişten Geleceğe Türkiye'de Müzecilik Sempozyumu, 21-22 Mayıs. Ankara, s.236.
- Tezcan K. (2006). *Müze Eğitiminin Tarihsel Gelişimi*. İstanbul Teknik Üniversitesi Dergisi, Sayı 1, Aralık 2006. s. 47-58.
- Tüzün, A.B.(2010). *Modern Müze İşletmeciliği*, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Adana.
- Uçar, M. (2019). *Türkiye'de Müzeciliğin Tarihsel Gelişiminin Kurumsalcı Bakış Açısıyla Analizi*. Yüksek Lisans Tezi, Uludağ Üniversitesi. Bursa.
- Ustaoglu, A. (2012). "İlköğretim 7. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Türk Tarihine Yolculuk Ünitesinde Sanal Müzelerin Kullanımının Öğrenci Başarısına Etkisi" Yüksek Lisans Dersi Gazi Üniversitesi.
- Uz, S. (2021). *Müze Evler*. <https://www.ayk.gov.tr/wp-content/uploads/2015/01/UZ-Seden-M%c3%9cZE-EVLER.pdf> sayfasından erişilmiştir.
- Vakıflar Genel Müdürlüğü, (2021). *Vakıf Müzeleri*. <https://avem.vgm.gov.tr/muzemiz/vakiflar-genel-mudurlugu-ve-muzecilik> sayfasından erişilmiştir.
- Vardal, H. (2005), "İnternet teknolojilerinin dünya ve Türk Müzeciliği'ndeki yeri ve müze web sitelerinin değerlendirilmesi ". Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi
- Yağcı, R. (2014). "*Antik Çağ'da Müze Kavramı*". Dokuz Eylül Üniversitesi Yayınları, İzmir. s. 3-14.
- Yeşiltaş, E. ve Sönmez, Ö.F. (2009). Sosyal Bilgiler Öğretiminde Yeni Yaklaşımlar Sosyal Bilgiler Öğretiminde Bilgisayar Kullanımı ve Bilgisayar Tabanlı Materyal Geliştirme Editörler: Refik Turan, Ali Murat Sünbül ve Hakan Akdağ, Ankara: Pegem Yayınları.
- Ulugbek, G. (2020) Interactive Virtual Learning In The Virtual World. Postgraduate research, Tashkent University of Information Technologies. Tashkent. p. 302-305.
- Uygur, F. N., 2002. Bitki yabancı otlar ve biyolojik mücadele. Türkiye 5. Biyolojik Mücadele Kongresi, Atatürk Üniversitesi, 4-7 Eylül, Erzurum-Türkiye, s: 49-60.
- Yücel E. (1999). *Türkiye'de Müzecilik*. Arkeoloji ve Sanat Yayınları, İstanbul. s.19.
- Yücel, D. (2012). Yeni Medya Sanatı ve Yeni Medya.Yaba Yayın, İstanbul.

- Zilciođlu, Ő. (2008). Avrupa'da Çocuk Muzeleri ve Múze Eđitimi, Almanya Órneđi. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Zouboula, N. Fokides, E. Tsolakidis, C. & Vratsalis, C. (2008). *Virtual Reality and Museum: An Educational Application for Museum Education*. International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET). Kassel, Germany: International Journal of Emerging Technology in Learning. Retrieved May 9, 2021. Doi:10.3991/ijet.v3i1.759.
- Zúlfikar, A. (2020). Deđişen Múze ve Müzecilikte Sergilemenin Teknoloji Boyutunun İncelenmesi, Bursa Panaroma Múzesi Órneđi. Yüksek Lisans Tezi, Uludađ Üniversitesi, Bursa.

## FOTOĞRAF KAYNAKLARI

- Fotoğraf 1. [www.sakipsabancimuzesi.org.tr](http://www.sakipsabancimuzesi.org.tr)  
Fotoğraf 2. <https://www.muze.gov.tr/tr/muzeler/hierapolis-arkeoloji-muzesi>  
Fotoğraf 3. <https://www.louvre.fr/horaires-tarifs-acces>  
Fotoğraf 4. <https://muze.gov.tr/muze-detay?SectionId=ITS01&DistId=MRK>  
Fotoğraf 5. <https://burdur.ktb.gov.tr/TR-155785/doga-tarih-muzesi.html>  
Fotoğraf 6. <https://www.museogalileo.it/it/>  
Fotoğraf 7. <https://www.deanza.edu/planetarium/>  
Fotoğraf 8. <http://www.rmkmuseum.org.tr/>  
Fotoğraf 9. <http://www.marmarisbalevi.com.tr/tr/marmaris-bal-evi-hakkinda>  
Fotoğraf 10. <https://www.muze.gov.tr/tr/muzeler/hierapolis-arkeoloji-muzesi>  
Fotoğraf 11. <http://denizli.bel.tr>  
Fotoğraf 12. <http://www.istanbuloyuncakmuzesi.com/galeri.asp?id=giris>  
Fotoğraf 13. <http://www.istanbulkulturturizm.gov.tr/TR-165669/turk-vakif-hat-sanatlari-muzesi.html>  
Fotoğraf 14. <https://tbm.metu.edu.tr/>  
Fotoğraf 15. <http://www.askerimuze.tsk.tr/>  
Fotoğraf 16. <https://www.muze.gov.tr/tr/muzeler/afrodisyas-aphrodisias-orenyeri>  
Fotoğraf 17. <http://www.aydinkulturturizm.gov.tr/TR-64424/karacasu-etnografya-muzesi.html>  
Fotoğraf 18. <http://www.ekomuze.org/content/view/193/86/>  
Fotoğraf 19. <https://saglikmuzesi.trakya.edu.tr/>  
Fotoğraf 20. <http://www.bostonchildrensmuseum.org/>  
Fotoğraf 21. <http://www.kulturvarliklari.gov.tr/TR-44428/nemrut-dagi-adiyaman---kahta.html>  
Fotoğraf 22. <http://www.millisaraylar.gov.tr/saraylar/dolmabahce-sarayi>  
Fotoğraf 23. <https://www.muze.gov.tr/tr/muzeler/denizli-aturk-etnografya-muzesi>  
Fotoğraf 24. [https://en.wikipedia.org/wiki/Museum\\_of\\_the\\_Revolution\\_\(Cuba\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Museum_of_the_Revolution_(Cuba))  
Fotoğraf 25. <https://sanalmuze.gov.tr/>  
Fotoğraf 26. <https://sanalmuze.gov.tr/TR-259957/kurtulus-savasi-muzesi---ankara.html>  
Fotoğraf 27. <https://sanalmuze.gov.tr/TR-259957/kurtulus-savasi-muzesi---ankara.html>  
Fotoğraf 28. <https://sanalmuze.gov.tr/TR-259958/cumhuriyet-muzesi---ankara.html>  
Fotoğraf 29. <https://sanalmuze.gov.tr/TR-259958/cumhuriyet-muzesi---ankara.html>  
Fotoğraf 30. <https://sanalmuze.gov.tr/TR-259958/cumhuriyet-muzesi---ankara.html>  
Fotoğraf 31. <https://www.eba.gov.tr/muzeler>  
Fotoğraf 32. <https://www.anitkabir.tsk.tr/index.html>  
Fotoğraf 33. <https://sanalgezinti.com/tr/referans-sehirler-muzeler.html>  
Fotoğraf 34. <http://www.3dmekeanlar.com/tr/3d-muzeler.html>  
Fotoğraf 35. <http://www.3dmekeanlar.com/tr/beynül-kasrın.html>  
Fotoğraf 36. <http://www.3dmekeanlar.com/tr/3d-uzay.html>  
Fotoğraf 37. <http://www.3dmekeanlar.com/tr/panorama-1453.html>  
Fotoğraf 38. <https://www.peramuzesi.org.tr/3b-tur/osman-hamdi-bey/>  
Fotoğraf 40. <https://digitalssm.org/>  
Fotoğraf 39. <https://www.peramuzesi.org.tr/sergi/dijital-sergiler>  
Fotoğraf 41. [https://mekan360.com/sanaltur\\_anafartalar-1915-savas-muzesi\\_2412.html](https://mekan360.com/sanaltur_anafartalar-1915-savas-muzesi_2412.html)  
Fotoğraf 42. <https://naturalhistory.si.edu/exhibits/virtual-tour>  
Fotoğraf 43. <https://www.thedropzone.org/timeportal/pages/north3.html>

Fotoğraf 44. <http://nmusafvirtualtour.com/>

Fotoğraf 45. <https://creationmuseum.org/eden/>

Fotoğraf 46. [www.europeanvirtualmuseum.it](http://www.europeanvirtualmuseum.it)

Fotoğraf 47. <https://oi100.uchicago.edu/explore-oi>

Fotoğraf 48. <http://www.coudal.com/moom/>


Fotoğraf 49. <https://artsandculture.google.com/>

Fotoğraf 50. <https://artsandculture.google.com/category/artist>

Fotoğraf 51. [https://artsandculture.google.com/entity/vincent-van-gogh/m07\\_m2?categoryId=artist](https://artsandculture.google.com/entity/vincent-van-gogh/m07_m2?categoryId=artist)

## EKLER

## Ek.1. Görsel Sanatlar Dersi Yıllık Planı- 8. Sınıflar

AY	TARİH	HAFTA +1.SAAT	KAZANIM	ETKİNLİK ve AÇIKLAMALAR	*ÖĞRETİM PROGRAMI PERSPEKTİFİ 1-DEĞERLERİMİZ 2-YETKİNLİK *ALANA ÖZGÜ BECERİLER	DİSİPLİNLERARASI YAKLAŞIM YÖNTEM ve TEKNİKLER	ÖĞRENCİ ÇEVRESİ + DİĞER
	12.04.2021 16.04.2021	3.HAFTA	G.8.3.2. Bir sanat eserinin değerlendirilmesinde bilgi ve deneyimlerin etkisini söyler. (S.E.E)		Alana özgü beceriler -Algılama -Gözlem yapma -Analiz etme		Turizm Haftası (15 – 22 Nisan) <b>RAMAZAN</b> :13 Nisan Salı başlangıç 12 MAYIS bitiş.
	19.04.2021 23.04.2021	4.HAFTA	G.8.3.3. Sanatla ilişkili olarak estetiğin ne olduğunu açıklar.(S.E.E)		-Sentez -Değerlendirme -Eleştirel düşünme -Görsel okuryazarlık		23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı (23 Nisan) Dünya Kitap Günü (23 Nisan gününü içine alan hafta)
MAYIS 2021	26.04.2021 30.04.2021	5.HAFTA	G.8.2.4. Müzelerdeki eserlerin korunmasının önemini açıklar. Tarihi yapılar ile müzelerdeki eserlerin öncelikle bir milletin, sonra tüm insanlığın ortak malı olduğu üzerinde durulur. Sanatın “evrensel bir dil” olma özelliğinin buradan geldiği açıklanır. Kazanımla ilgili değerler üzerinde durulmalıdır. (K.M)	<b>MÜZELERİ TANIYORUM (4 HAFTA)</b> Sorumlarına tartışma yoluyla cevap aranır. Ülkemizde, çok zengin tarihi eserler olduğu konusunda bilgi verilir.	1-Değerlerimiz: -Saygı -Kültürel miras -Vatanseverlik	Türkçe dersİ 8.1.4. Dinledikleri/ izlediklerine yönelik soruların cevapları. kazanılır.	-Kültürel sürdürülebilirlik
	03.05.2021 07.05.2021	1.HAFTA	G.8.2.4. Müzelerdeki eserlerin korunmasının önemini açıklar. (K.M) Ürün dosyası değerlendirilmeye başlanır.	Öğrencilere Anadolu medeniyetleri müzesi sanal gezi uygulamasıyla tanıtılır ve güneydoğu Anadolu bölgesinde son yıllarda gittikçe önem kazanan Göbeklitepe hakkında bilgi verilir. Tanıtım belgeseli izletilir.	2-Yetkinlik: -Anadilde iletişim -Öğrenmeyi öğrenme -Kültürel farkındalık ve ifade	-Bilgisayar destekli öğretim -Gözlem -Beyin fırtınası	Trafik ve İlk Yardım Haftası (Mayıs Ayının İlk Haftası) Anneler Günü (Mayıs ayının 2. Pazar günü)
	10.05.2021 14.05.2021	2.HAFTA	G.8.2.4. Müzelerdeki eserlerin korunmasının önemini açıklar. (K.M) Ürün dosyası değerlendirilir.		-Dijital yetkinlik -Sosyal ve vatandaşlıkla ilgili yetkinlikler	-Soru cevap -Tartışma -Sinektik	<b>RAMAZAN BAYRAMI 1.GÜN 13 MAYIS PERŞEMBE</b>
	17.05.2021 21.05.2021	3.HAFTA	G.8.2.4. Müzelerdeki eserlerin korunmasının önemini açıklar. (K.M) Ürün dosyası değerlendirilir.	Not: Gerekli izinler alındıktan sonra imkan dahilinde Mardin müzesi 18-24 Mayıs (Müzeler Haftası) tarihleri arasında gezilir.	Alana özgü beceriler -Algılama -Gözlem yapma -Görsel okuryazarlık -Kültürel miras		19 Mayıs (19 Mayıs) ÇARŞAMBA Müzeler Haftası (18 – 24 Mayıs)
AY	TARİH	HAFTA +1 S SAAT	KAZANIM	ETKİNLİK ve AÇIKLAMALAR	*ÖĞRETİM PROGRAMI PERSPEKTİFİ 1-DEĞERLERİMİZ 2-YETKİNLİK *ALANA ÖZGÜ BECERİLER	DİSİPLİNLERARASI YAKLAŞIM YÖNTEM ve TEKNİKLER	ÖĞRENCİ ÇEVRESİ + DİĞER
HAZİRAN 2021	24.05.2021 28.05.2021	4.HAFTA	G.8.1.2. Görsel sanat çalışmalarından oluşan bir sunum dosyası hazırlar. (G.İ.B) Resim sergisi hazırlıklarına başlanır. 1 HAZİRAN RESİM SERGİSİ İÇİN HAZIRLIK	<b>EKSİK ÇALIŞMA TAMAMLAMA (2 HAFTA)</b> Öğrencinin dönem başından itibaren yapmış olduğu araştırma ve uygulama çalışmalarından bazılarının belli bir sistematik içerisinde hazırlanması ve sunulması sağlanır.	1-Değerlerimiz -Sorumluluk 2-Yetkinlik -İnsiyatif alma ve girişimcilik -Başarı	-Sergi	
	31.05.2021 04.06.2021	1.HAFTA	G.8.1.2. Görsel sanat çalışmalarından oluşan bir sunum dosyası hazırlar. (G.İ.B) Ürün dosyası değerlendirilir.	Sosyal girişimcilik bağlamında planlama yapma, yaptıklarını raporlaştırma, sunma ve savunma konularına değinilebilir.			Dünya Çevre Günü (5 Haziran)

## Ek.2. MEB Sosyal Etkinlikler Yönetmeliği

### Geziler

**MADDE 10** – (1) Öğrencilerin bilgi, görgü ve yeteneklerini geliştirmek, toplumsal kurallara uyumlarını ve bir arada yaşama kültürü edinmelerini sağlamak, sosyal iletişim becerilerini geliştirmek, tarihi ve kültürel gezilerle öğrencilerde medeniyet tasavvuru oluşturmak amacıyla yurt içi ve yurt dışı geziler düzenlenebilir.

(2) Gezilerde aşağıdaki hususlara uyulur:

- a) Sınıf veya şube rehber öğretmenleri, ders öğretmenleri veya danışman öğretmenlerce yapılması kararlaştırılan geziye ilişkin Veli İzin Belgesi (EK-5) gezi öncesi görevli ve sorumlu öğretmenler tarafından alınır ve gezi dosyasına konur.
  - b) Eğitim kurumu gezilerinde; 1 kafile başkanı ve 40 öğrenciye kadar en az 1, en fazla 2 öğretmen görevlendirilir. Sorumlu öğretmen sayısı, özel eğitime ihtiyacı olan öğrenciler için 10 öğrenciye kadar en az 2, okul öncesi eğitim kurumlarında her grup için en az 1 öğretmen olacak şekilde belirlenir. Ancak öğretim programının gerektirdiği veya öğretim programına dayalı protokol ya da proje kapsamında yapılan sosyal etkinliklere katılacak ilgili öğretmen sayısı ihtiyaca göre artırılabilir. İmkânlar ölçüsünde sosyal etkinlikler kurulunca uygun bulunan velilerin de geziye katılımı sağlanır. İl dışı ve yurt dışı gezilerde, okul öncesi çocukların velisi ile birlikte götürülmesi zorunludur. (Değişik cümle:RG-1/9/2018-30522) Eğitim kurumu yönetimince şehit ve gazi çocuğu olan öğrenciler ile ekonomik durumları yetersiz görülen öğrencilerin gezi giderleri, okul-aile birliği ile gönüllü veli, kurum ve kuruluşlarca karşılanabilir.
  - c) Öğretim programları kapsamında yapılacak gezilerin ders saatleri içinde yapılmasına, diğer gezilerin ise dersleri aksatmayacak şekilde hafta sonu veya resmî tatil günlerinde düzenlenmesine özen gösterilir.
  - ç) Gezilerin belirlenen süreleri aşması durumunda, eğitim kurumu yönetiminin bilgisi dâhilinde gerekli önlemler alınarak gezilerden dolayı yapılamayan dersler takip eden derslerde yoğunlaştırılmış olarak tamamlanır.
  - d) İl içi ve il dışı gezilerde öğrencilerin kaza sigorta işlemleri, geziye gidilecek araçların seçilmesi ve diğer konularda, Okul Gezileri Çerçeve Sözleşmesinde (EK-6) belirtilen hükümlere uyulur.
  - e) Eğitim kurumu yönetimi; gezinin sağlıklı ve güvenli bir şekilde yapılmasına ilişkin her türlü tedbiri alır, gezi dosyasında yer alan tüm belgeleri inceler ve uygunluğunu değerlendirir.
- (3) Geziler, sigorta ve yolcu güvenliği sağlanmış kara, hava, deniz ve demiryolu ulaşım araçları ile düzenlenir. Gerektiğinde sigorta ve yolcu güvenliği sağlanmış kamu araçlarından da yararlanılabilir. Kamu araçları için Okul Gezileri Çerçeve Sözleşmesinin (EK-6) 11 inci maddesinin birinci fıkrasının (c) bendinde belirtilen belgeler aranmaz. (Ek cümle:RG-12/9/2019-30886) Ancak gezi yapılacak araçların karayolu taşımacılık mevzuatına uygun olması gerekir.



### Ek.3. Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Ölçeği

Değerli arkadaşlarım,

Bu araştırmanın amacı, resim-iş öğretmen adaylarının öğretmen olduklarında Görsel Sanatlar dersinde "Sanal Müze" etkinliklerinin kullanımına ilişkin tutumlarını belirlemektir. Araştırmanın amacına ulaşması, sizin ankete vereceğiniz samimi cevaplara bağlıdır. Katkılarınız için teşekkür eder, saygıları sunarım.

Kani DİNGER - Yüksek Lisans  
Öğrencisi

#### 1. BÖLÜM: Kişisel Bilgiler

1. Cinsiyetiniz: ( ) Kız ( ) Erkek
2. Sınıfınız: ( ) 1. Sınıf ( ) 2. Sınıf ( ) 3. Sınıf ( ) 4. Sınıf
3. Yaşadığınız yer ( ) İl ( ) İlçe ( ) Köy

#### 2. BÖLÜM: Sanal Müze Kullanımına İlişkin Tutum Ölçeği

	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1. Görsel Sanatlar dersinde sanal müze kullanımının öğrencilerin derse katılımını artıracaklarını düşünüyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Sanal müze ziyaretlerinin Görsel Sanatlar dersi için zevkli bir etkinlik olacağını düşünüyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Sanal müze ziyaretlerinin Görsel Sanatlar dersi için önemli bir etkinlik olduğunu düşünüyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Sanal müze gezilerinin gerçek müze gezilerine alternatif bir etkinlik olduğunu düşünüyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Sanal müze gezilerinin Görsel Sanatlar kazanımlarını daha kalıcı olmasını sağlayacağını düşünüyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Sanal müze kullanımının Görsel Sanatlar dersi kapsamında öğrenmeyi kolaylaştıracağını düşünüyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Öğrenciler sanal müze ziyareti ile daha önce görmedikleri müzeler hakkında bilgi sahibi olurlar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Sanal müze gezilerinin gerçek müze gezilerine yardımcı bir etkinlik olduğunu düşünüyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Görsel Sanatlar dersinde sanal müze kullanımının müze bilincini geliştirmeye yardımcı olacağını düşünüyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Sanal müze gezilerinin gerçekten müze gezmiş gibi öğrencilere katkı sağlayacağını düşünüyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Sanal müze etkinliklerinin öğrencilerde tarihi eserler ve sanat eserlerini koruma isteği uyandıracaklarını düşünüyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. Sanal müze etkinliklerinin, Görsel Sanatlar derslerinde, öğrencilerin gözlem becerilerini geliştireceğini düşünüyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13. Sanal müze gezilerinin, Görsel Sanatlar derslerini unutulmaz kılacağını düşünüyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14. Sanal müze gezilerinde sorumluluğu üzerime almak isterim.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15. Sanal müzelerdeki tarihi eserler ve sanat eserlerinin öğrencilerin, geçmişi kolaylıkla göz önüne getirmelerini sağlayacağını düşünüyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

16. Sanal müzeler, eski eserler, anıtlar ve sanat eserlerinin birer tarihi belge olduğuna öğrencilerin dikkatini çekeceğini düşünüyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17. Öğrencilere istedikleri bir müze için sanal müze tasarlatmak isterim.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18. Derslerimde sanal müzeleri kullanabilmek için üniversitede ayrı bir ders almalıyım.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19. Sanal müzelerin Görsel Sanatlar derslerinde etkin kullanılması için eğitime ihtiyaç duyarım.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20. Sanal müzelerle ilgili Görsel Sanatlar dersine yönelik farklı etkinlikler tasarlamak hoşuma gider	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
21. Görsel Sanatlar dersinde pek çok kazanım için sanal müze etkinliklerini kullanmak isterim.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### 3. BÖLÜM: Sanal Müze ile İlgili Bilgiler

1. Üniversitede "Müze Eğitimi" ile ilgili bir ders aldınız mı? ( ) Evet ( ) Hayır

2. Sanal müze sizce nedir?

.....  
 .....  
 .....

3. Sizce bir öğretmenin sanal müze etkinliklerini etkili kullanabilmesi için hangi yeterliliklere sahip olması gerekir?

.....  
 .....  
 .....

4. Görsel Sanatlar dersinde sanal müze etkinliklerinin kullanımına ilişkin önerileriniz nelerdir?

.....  
 .....  
 .....

5. Daha önce "Sanal Müze" ziyaretinde buldunuz mu? ( ) Evet ( ) Hayır

6. Sanal Müze gezilerinde ideal öğrenci sayısı sizce ne olmalıdır?

( ) 1-10 ( ) 11-20 ( ) 21-30 ( ) 31-40 ( ) 41 ve üstü

7. Sizce sanal müze uygulaması ile öğrencide gelişecek en önemli beceri nedir?

( ) Gözlem yapma ( ) Sınıflama yapma ( ) Sorgulama ( ) Yaratıcılık ( )  
 Sorun Çözme ( ) Sorumluluk Üstlenme ( ) İşbirliği yapma/ grupta  
 çalışma

#### Ek.4. Ölçek Kullanım İzni

### SANAL MÜZE KULLANIMINA YÖNELİK TUTUM ÖLÇEĞİ KULLANIM İZNİ

Sayın; Kani DİNGER

Sosyal Bilgiler öğretmeni adaylarının sanal müze kullanımına yönelik tutumlarını incelemek amacıyla 2014 yılında tarafımızca geliştirilen, toplam 28 maddeden oluşan "Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Ölçeği"ni Yüksek Lisans tez çalışmanızda etik ilkelere uymak koşuluyla kullanabilirsiniz.

02/06/2020

Doç. Dr. Funda VARNAÇI UZUN

Adres: Aksaray Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, B blok, Aksaray  
Telefon: 0505 478 24 54  
E Posta: fuzun@aksaray.edu.tr

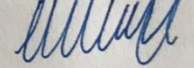
**Ek.5. Ölçek Kullanım İzni****SANAL MÜZE KULLANIMINA YÖNELİK  
TUTUM ÖLÇEĞİ KULLANIM İZNİ**

Sayın; Kani DİNGER

Sosyal Bilgiler öğretmeni adaylarının sanal müze kullanımına yönelik tutumlarını incelemek amacıyla 2014 yılında tarafımda geliştirilen, toplam 28 maddeden oluşan "Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Ölçeği"ni Yüksek Lisans tez çalışmanızda kullanabilirsiniz.

21.07.2020

Neşe PEKER



Adres: Taşpazar Mahallesi Atatürk Bulvarı İkinci Apt. Kat:3  
Telefon: 0506 358 64 28  
E Posta: delihebil68@hotmail.com

## Ek.6. Etik Kurul Onayı

Evrak Tarih ve Sayısı: 03.02.2021-E.13720

T.C.  
PAMUKKALE ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLERİ BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİĞİ KURULU  
SAYI: 68282350/2018/G02

Toplantı Tarihi : 27.01.2021  
Toplantı Sayısı : 02  
Toplantı Saati : 15:30

S.N	Adı Soyadı	İmza
1	Prof. Dr. Ertuğrul İŞLER	
2	Prof. Dr. Mithat AYDIN	10.134.1.33
3	Prof. Dr. Naci KARKIN	106721
4	Prof. Dr. Asuman DUATEPE	4.03.2021
5	Prof. Dr. Murat BALKIS	
6	Prof. Dr. İsmail ÇEVİŞ	
7	Prof. Dr. Süleyman BARUTÇU	

**KARAR 20-** Üniversitemiz Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Eğitimi programı 182161003 numaralı tezli yüksek lisans öğrencisi Kani DİNGER'in Danışmanlığını Doç.Dr. Feryal BEYKAL OĞHUN'un sorumluluğunda yürütecekleri "*Resim-iş Öğretmen Adaylarının Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutumlarının İncelenmesi*" İsimli Tez çalışmasına yönelik başvuru formunun usul ve etik açıdan verdiği beyan ve ekler tetkik edilmiş olup; proje sahibinin, başvurusunda yer alan bilgi, belge ve taahhütnamelere uygun bilimsel davranışlar sergileyeceği kanaati oluşmuştur. İş bu karar oy birliği ile alınmıştır.

ASLI GİBİDİR  
27.01.2021

Prof. Dr. Ertuğrul İŞLER  
Başkan

T.C.