



BİZİZ İŞTE,
BURADAKİ SANAT
BİZİZ!

MÜZE EĞİTİMİ ARAÇ SETİ

müze ve miras eğitimi
yöntem ve teknikler

Arja van Veldhuizen

İÇİNDEKİLER

önsöz

3

giriş

bu yayın nasıl kullanılabilir?

4

yöntemlere genel bakış

alt başlıklar:

- ziyaretçi türleri / kullanıcı deneyimi
- hedef grup
- zaman ve bütçe kaynaklarının yatırımı

6

yöntemler

1. Rehberli tur

10

2. Diyalog

12

3a. Arabul oyunları / hazine avları - sorusuz

14

3b. Arabul oyunları / hazine avları - sorular / görevler ile

16

4. Müzedeki bir merkezden yola çıkılan etkinlikler

18

5. Etkinlik çıktılarına yönelik tartışma

20

6. Birbirine rehberlik eden izleyiciler

22

7. Yaparak öğrenme

24

8. Fotoğraf, çizim ve film çalışmaları

26

9. Yaratıcılık süreçleri

28

10. Çağrışıma dayanan etkinlikler

30

11. Soru soran izleyiciler

32

12. Nesne inceleme

34

13. Görüşme

36

14. Hikâye anlatma

38

15. Anlatım / ders / sunum

40

16. Tiyatro / doğaçlama / dans

42

17. Kültürel miras alanında görsel-işitsel ve dijital medya

44

18. E-öğrenme / uzaktan öğrenme

46

kolofon

48

önsöz

Müze eğitimcileri dünyanın her yerinde mesleklerinde didaktik yöntemleri ya da teknikleri uygularken aktif olarak çalışmaktadır. İnsanların büyük bölümü rehberli müze turlarını ya da ara-bul oyunları ve hazine avlarını duymuşlardır ancak bunlardan çok daha fazlası var!

Reinwardt Akademisi öğrencileri için, çeşitli tekniklerin ayrıntılı olarak açıklandığı bir yayın arayışı içindeydim. Rehberli turlar hakkında alan yazında oldukça fazla kaynak buldum ancak diğer müze temelli didaktik yöntemler hakkında çok az şey vardı. Görünen o ki, eğitimciler yazardan çok “uygulayıcılar” ...

Bu Eğitim Araç Setini bu yüzden derledim ve meslektaşlarımla paylaşmak istiyorum. Bu kitapçık 18 çalışma yöntemini rastgele bir sırada açıklamaktadır. Bu yöntemler kısmen birbiriyle örtüşmektedir ve bir kombinasyon hâlinde birlikte kullanılırlar.

Bu yöntemleri yerel süpermarketimdeki tarif kartlarından esinlenerek oluşturduğum bir çeşit yemek tarifi olarak tanımladım.

Her tarifi uygulaması, büyük veya küçük, titizlikle veya gayriciddi birçok farklı şekilde ve henüz keşfetmediğim şekillerde gerçekleştirilebilir. Her eğitimcinin de kendi kişisel tarzı, kendi dokunuşu vardır. Bu nedenle bu yayını istediğiniz gibi kullanın!

Yapı

İlk paragrafta bu teknikleri nasıl kullanacağımızı açıklıyorum. Bu tekniklerin içindeki bileşenler aynı zamanda yeni programların geliştirilme süreçlerinde kullanılabilir ve bunlar program hedeflerine ve amacınıza ulaşmaya çalıştığınız araçlardır. Ardından, her yöntemin özelliklerinin açıklandığı özetler gelir; ve bu özetler uygun formatları seçmede size yardımcı olarak tasarlanmıştır. Sonra her çalışma yönteminin açıklamasını içeren “tarif kartları” gelmektedir.

Bu araç seti ayrıntılı bir çalışma değildir. Daha birçok iyi uygulama örnekleri vardır ve farklı çalışma uygulamalarını ve bu uygulamalardan doğan fikir ve önerileri memnuniyetle karşılıyorum.

Bu yöntem ve teknikleri kendi çalışmalarınızda uygulama süreçlerinde iyi şanslar ve iyi eğlenceler diliyorum.

Bu araç setini yayımlamam için beni teşvik eden ve kontrolleri gerçekleştiren tüm meslektaşlarıma teşekkür ederim: Nicole Gesché-Koning, Agnes Vugts, Michelle van der Sluis, Kiki van Keulen, Marlo den Haan and Annemarie Pothaar. İllüstrasyonları oluşturan Stüdyo Flip'e, tasarımı gerçekleştiren Jolijn van Keulen'e ve araç setini İngilizceye çeviren Claire Bown'a teşekkürlerimi sunuyorum. Sonuca şevkle katkıda bulundular. Son olarak, Liesbeth Tonckens'e ve editör grubumdan Gundy van Dijk'e özel bir teşekkürüm var. Onların girişi gerekliydi ve sonuç olarak araç seti çok daha iyi bir şekilde sonuçlandı. Onlarla çalışmak bir zevkti.



Arja van Veldhuizen
arjavanveldhuizen@gmail.com

GİRİŞ

bu yayın nasıl kullanılabilir?

Bu eğitim araç seti, müze / miras eğitiminde deneyimli olan kişiler için yazılmıştır. Araç seti belirli bir konuya odaklanmaktadır ve müze eğitimi çalışmasının bir yönü, yani didaktik yöntem ve tekniklerin seçimi ve uygulanması konularını ve örnekleri içermektedir. Didaktik yöntem, eğitim programları oluşturmanın yaratıcı sürecindeki bileşenlerden yalnızca biridir. Yöntemin seçimi programın geliştirilmekte olduğu bağlama bağlıdır ve önceden tanımlanmış hedeflere ulaşılmasına katkıda bulunmalıdır.

Bir müze eğitim programının geliştirilme süreci için basit bir "adım adım plan" aşağıda özetlenmiştir.¹ Bu araç seti özellikle Aşama 2'de uygulanabilir.



En önemli kararlar, kurumun faaliyet gösterdiği bağlam (kendi politikaları ve ziyaretçilerin gereksinimleri dahil) dikkate alınarak "başlama" aşamasında verilir. Bu aşamada hedef kitle belirlenir ve önerilenlerle koordineli olarak hedeflerle ve ortaklarla birlikte çalışılır.

İkinci aşamada, planlar içerik ve uygulama açısından detaylandırılır, fizibilite (zaman, para, alan, insan kaynakları, mevcut bilgi ve teknoloji vb.) ve test edilir. Hedef bazında grup ve içerik, teknikler/yöntemler için ilk fikirler masaya yatırılır. En çok hangi formatlar belirli bir aralıkta istenen etkileri elde etmek için uygun bağlamdadır? Bu nedenle, bu Eğitim Araç Setinin değerli olacağı en önemli aşama budur. Tasarım aşamasında, program geliştirilir, üretilir ve pilot uygulama yapılır. Daha sonra ise, program uygulanabilir ve değerlendirilebilir.

ICOM / CECA (Uluslararası Müzeler Komisyonu Konseyi Müze Eğitim Komitesi) bünyesinde bir "En İyi Uygulama Seti" geliştirilmiş ve eğitim programı için ayrıntılı ve öznel bir model hazırlanmıştır. "En İyi Uygulama Seti"nin² I-9. aşamasında yer alan teknikler "Teslimat Araçları"³ olarak adlandırılır. Projenin kendisine ilişkin kriterlerin iyi anlaşılması ve temelinde bilginin iyi iletilmesi için var olan seçeneklerin iyi değerlendirilmesi gerekir. "Teslimat Araçları" aynı zamanda program için en iyi yapıyı belirlemeye yardımcı olur. Teknikler bir programın başı ve sonu ile birlikte nasıl çalışır, her bir teknik programda en çok nereye uyuyor? Optimal bir öğrenme deneyimi için en iyi yapıyı nasıl elde edersin?

Bu Eğitim Araç Seti, şu konuda seçimler yapmak için bir yardımcıdır: planın uygulanmasında bilgi aktarma yollarını bulmak. Bu seçimler ile her türlü düşünce önemli bir rol oynar. Hikâye odaklı mı yoksa nesne odaklı mı? Projenin

hangi bilimsel çağrışımları vardır? Müze ya da miras alanında hangi öğrenme vizyonuna olanak bulunmaktadır. Ek olarak en iyi seçim çoğunlukla şu soruyla belirlenir: NEDEN? Ziyaretçileri bu formatta almak, istediğinizi elde etmede ve istenen etkiyi / öğrenme hedefini elde etmede size yardımcı olacak mı?

Bu araç setindeki çalışma yöntemlerinden bazıları, "Etkinlikten tartışmaya" veya "Birbirine rehberlik eden ziyaretçiler" gibi örnekler ziyaretin tamamını alabilir. Diğerleri de ayrıca çağrışımsal etkinliklere, röportajlara, fotoğrafçılığa, ödevlere veya yaparak öğrenme gibi diğer tekniklerin içine dahil edilmiştir.

Sonuç olarak, ipuçları

- Bu araç setindeki teknikleri dilediğiniz gibi birleştirin. Kendi tekniklerinizi geliştirin!
- Çeşitli yöntemler kullanmak genellikle iyi sonuç verir, özellikle de sınırlı dikkat süresine sahip ziyaretçiler söz konusu ise.
- İş arkadaşlarınızla birlikte bir ekip olarak kararlar verin ve birlikte seçimler yapın; onlar da kendi bakış açılarına sahip olarak sürece dahil olsunlar.
- Seçimleri hedef grubun temsilcileriyle test edin.
- Hedef kitle içindeki farklılıkları ortaya çıkarın. Okul sınıfları artık daha çeşitli hâle gelmektedir (farklı kültürel geçmişlerden gelen öğrencilerin yanı sıra, aynı zamanda öğrenme/davranış bozuklukları da olan çok sayıda öğrenci normal eğitime katılmaktadır).
- Önkoşulları yakından takip edin. Örneğin, gruplara ve topluluklara çevreyi gösterecek ve onlara malzeme vb. temin edebilecek biri var mı? İlk alımlardan sonra malzemelerin bakım onarımını yapmak için kullanılacak bir kaynak var mı? Üretilen malzemelerin depolanabileceği bir alan var mı?
- Programın 10. kez de 100. kez de nasıl çalışacağını düşünün. Konsept hâlâ bu kadar iddialı ve taze olacak mı? Konsepti uygulayan insanlar hâlâ aynı motivasyonda olacaklar mı? Etkinlikleri tasarlarken bu soruyu aklınızda bulundurun ve her şeyin uygulama aşamasında iyi olması için çabalayın.

Ve tehlikeler

- Eğlenceli bir çalışma yöntemi seçmek ve bunun sebebini seçim yaptıktan sonra düşünmek konusunda dikkatli olun. Tuhaf görünse de bu gibi olayların belirtilen sırayla gerçekleşmesi sıkça yaşanan bir durumdur. Çünkü örneğin komisyon üyesinin oyun talebi olabilir veya özellikle sesli rehber geliştirilmesi için fon başvurusunda bulunuyor olabilirsiniz.
- Müze doçentleri, ev sahipleri ve kolaylaştırıcıların da aralarında bulunduğu bu tekniğin uygulayıcıları için ya çok geçtir ya da kendilerini yetersiz hissederler veya bu teknikler/uygulamalar onlara göre değildir.
- Etkisiz veya yanlış uygulanan teknikler önemli bir tehlettir. Örneğin sadece bilgi aktaran bir rehber olduğunu ya da sınıfı küçük alt gruplara ayırmayı unutan ve kaosa neden olan bir müze eğitimcisi bulunduğunu düşünün.

Çalışma yönteminin kendisi asla bir başarı garantisi değildir. Her şey bu tekniğin NASIL yürütüldüğüne ve uygulandığına bağlıdır. Uygulamada eğitim programının yaratıcısı sıklıkla aynı zamanda programın uygulayıcısı değildir. Bu nedenle, ziyaretçilerle fiilen temas hâlinde olan ve bu işin asıl yükünü üstlenen kişilerle dikkatli ve ilham verici bir etkileşim kurmak esastır.

Aşağıda, 18 yöntemin özelliklerinin karşılaştırıldığı özetler yer almaktadır. Bu özetlerden hareketle yöntemlerin "puanları" üç hususa dayanmaktadır:

1. Ziyaretçi / kullanıcı için deneyim türü;
2. Hedef grup için uygunluk;
3. Zaman ve para açısından uygunluk.

Böyle bir puanlama yapılması aslında olanaksızdır. Her şeyden önce, yukarıdaki kriterler çalışma seçiminde yani yöntem seçiminde önemli bir rol oynamaktadır, fakat tabii ki başka kriterler de vardır. İkincisi, her şey, her zaman ilgili program bileşenleri tarafından belirlenen yöntemin nasıl uygulanacağına ve bağlamına bağlıdır. Sonuç olarak, pratikte, genellikle uygun olmayabilecek tekniklerin birdenbire tersine sizin durumunuza uygun olduğuna karar verilip uygulaması yapılabilir. Bu nedenle bu yayını daha bilinçli bir seçim yapmanıza yardımcı olacak bir yayın olarak kabul edin.

1. Adım adım plan Arja van Veldhuizen tarafından Landschap Erfgoed Utrecht ve Kunst Centraal için Kaliteli Kültürel Eğitim bağlamında 2016 yılında geliştirilmiştir.
2. "Müze eğitimi ve kültürel programlar için en iyi uygulamalar: "Planlama, geliştirme ve program değerlendirme", Marie-Clarté O'Neill ve Colette Dufresne-Tassé tarafından hazırlanmıştır. <http://network.icom.museum/ceca> adresinde incelenebilir ve kullanıcı rehberi bu linkten indirilebilir.
3. Teslimat Araçları sürecin 9. aşamasıdır. I. Tasarım aşaması, toplamda 14 özellik içermektedir. Tasarım aşamasından sonra, üç farklı özellik daha vardır: II. Programın teslimi, III. Değerlendirme ve IV. Değerlendirmenin uygulanması.

YÖNTEMLERE GENEL BAKIŞ

ziyaretçi / kullanıcı deneyimi açısından

	1. Rehberli tur	2. Diyalog	3.a. Arabul oyunları / hazine avları - sorusuz	3.b. Arabul oyunları / hazine avları - sorular / görevlerle	4. Müzedeki bir merkezden yola çıkan etkinlikler	5. Etkinlik çıktılarına yönelik tartışma	6. Birbirine rehberlik eden izleyiciler	7. Yaparak öğrenme	8. Fotoğraf, çizim ve film çalışmaları	9. Yaratıcılık süreçleri	10. Çağırışma dayanan etkinlikler	11. Soru soran izleyiciler	12. Nesne inceleme	13. Görüşme	14. Hikâye anlatma	15. Anlatım / ders / sunum	16. Tiyatro / doğaçlama / dans	17. Kültürel miras alanında görsel - işitsel ve dijital medya	18. E-öğrenme / uzaktan öğrenme
Müze desteğine dair gereklilik	++	++	-	-/?	++	±	-/?	+	?	+	+	++	-/?	-/±	++	++	++	±/?	-/?
Bağımsızlık	-	-	++	++	+	+	++	+	+	+	-	±	+	+	-	-	-	+	+
İş birliği	-	±	±	+	+	++	+	?	?	?	?	±	?	+/?	-	-	-/?	?	?
Sorgulama	-	±	-	-	+	++	++	±/+	±	±	+	±/+	+	+	-	-	-	?	+/?
Ziyaretçi/ kullanıcı katkısı	±	++	-	-/±	+	+	++	±	++	++	++	+	+	+	-	-	?	?	+
Bilgi transferi	++	+/?	+	+	±	+	+	±	±	±	±	±	+	±	+	++	±	+	+
Koleksiyonun / kültürel mirasın önemi	++	+	+	+	+	++	++	±/?	+	?	+	±	++	-/?	?	?	?	+/?	?

? = mümkün fakat gerekli değil

YÖNTEMLERE GENEL BAKIŞ

hedef grup açısından

	1. Rehberli tur	2. Diyalog	3.a. Arabul oyunları / hazine avları - sorusuz	3.b. Arabul oyunları / hazine avları - sorular / görevler ile	4. Müzedeki bir merkezden yola çıkılan etkinlikler	5. Etkinlik çıkıtlarına yönelik tartışma	6. Birbirine rehberlik eden izleyiciler	7. Yaparak öğrenme	8. Fotoğraf, çizim ve film çalışmaları	9. Yaratıcılık süreçleri	10. Çığırışma dayanan etkinlikler	11. Soru soran izleyiciler	12. Nesne inceleme	13. Görüşme	14. Hikâye anlatma	15. Anlatım / ders / sunum	16. Tiyatro / doğaçlama / dans	17. Kültürel miras alanında görsel - işitsel ve dijital medya	18. E-öğrenme / uzaktan öğrenme
ilk ve Orta Öğretim																			
4-5 yaş	-/±	+	-	-	-	-	-	++	±	++	-	-	-	+	-	++	±	±	
6-9 yaş	-/±	+	-	±	±/+	-	-	++	+	++	±	-	±	-	++	-	++	±	±
10-12 yaş	±	++	-	++	++	±	+	++	++	++	+	+	+	+	±	+	+	++	
12-14 yaş	-/±	++	-	++	+	++	++	+	++	+	++	+	++	-	-	±	++	++	
15-18 yaş	±	++	+	+	±	++	++	±/+	++	+	++	++	±	++	-	±	±	++	++
Yetişkinler	++	+	++	±	-	+	+	±/+	+	+	+	±	-	±	++	±	±	±	+
Aileler	+	+	+	+	+	±	±	++	±	++	+	±	±	-	++	±	++	+	±

YÖNTEMLERE GENEL BAKIŞ

ayrılan zaman ve bütçe açısından

		1. Rehberli tur	2. Diyalog	3.a. Arabul oyunları / hazine avları - sorusuz	3.b. Arabul oyunları / hazine avları - sorular / görevler ile	4. Müzedeki bir merkezden yola çıkan etkinlikler	5. Etkinlik çıktılama yönelik tartışma	6. Birbirine rehberlik eden izleyiciler	7. Yarak öğrenme	8. Fotoğraf, çizim ve film çalışmaları	9. Yaratıcılık süreçleri	10. Çağırışma dayanan etkinlikler	11. Soru soran izleyiciler	12. Nesne inceleme	13. Görüşme	14. Hikâye anlatma	15. Anlatım / ders / sunum	16. Tiyatro / doğaçlama / dans	17. Kültürel miras alanında görsel - işitsel ve dijital medya	18. E-öğrenme / uzaktan öğrenme
Tanımlama ve Tasarım Aşamaları	Hazırlık aşaması için gerekli birim süre	±	-/±	++	+++	+	+	++	+	-/+	+?	±/+	-	+	±	+	+	+	+++	+++
	Bütçe hazırlığı	-	-	+	+	±	-	-/?	+/?	?	+?	-/+	-	-/±	-	-	-	++	+++	+++
Uygulama Aşamaları	Uygulama aşaması için gerekli birim süre	++	++	-	-	++	±/+	-/±	+	-/+	++	+	++	-	±	++	++	++	+	-/±?
	Bütçe uygulama aşaması (insan kaynağı hariç) ⁴	-	-	±	±	-/±	-	-	+/?	?	+	-/±	-	-/±	-	-	-	+++	+/?	-/±?

4. Uygulama, ücretli personel (örneğin serbest çalışan müze eğitimcileri / rehberler) ile birlikte gerçekleştiriliyorsa bu satırdaki işaretlemeler önemli ölçüde değişebilir.

5. Buradaki düşünce, müzenin tiyatro / doğaçlama / dans gösterileri konusunda uzmanlığının olmadığını varsaymaktadır.

1. REHBERLİ TUR

... kısa bir sürede fazla bilgi aktarılmasının ve grubun seviyesine ve ihtiyaçlarına göre ayarlanmış olması ile keyifli bir ortak deneyim yaratılmasının amaçlandığı bir yöntemdir.

açıklama

Geleneksel biçim: Bir rehber, bir grup insanı çeşitli yerlerde (örneğin müze nesnelere, binalar ya da sanat eserleri arasında) yönlendirir ve onlara bilgi sağlar. Müzede kullanılan en eski -ve hâlâ en popüler olan - öğretici yöntemdir.

çeşitleri

- Uyulması zorunlu rehberli turlar – izleyicinin bir kültürel miras alanında (örneğin tarihi evler) tek başına bulunmasına izin verilmediği durumlarda kullanılır.
- Etkileşimli rehberli turlar – çeşitli yöntemlerle izleyici ile etkin bir şekilde bağ kurmanın amaçlandığı durumlarda kullanılır.
- Rehberlerin tek bir noktada yer aldığı turlar – Rehberlerin açıklamalarını buldukları yerden yaparken izleyicilerin alanın farklı yerlerini gezinmeleri amaçlandığında kullanılır.
- Kent yürüyüşleri.
- Akran eğitimleri – (neredeyse) yaşıt olunan kişilerin tur rehberliği yapmasıyla gerçekleştirilir.

olası hedef grupları

Neredeyse bütün hedef gruplar için kullanılabilir. Okul gruplarına dikkat edilmesi gerekir – bu yöntem onlar için hızla çok sıkıcı ya da işe yaramaz hâle gelebilir.



2. DİYALOG

... grup üyelerini aktif bir biçimde meşgul eden ve onların (iç) dünyalarına tümüyle bağlanmalarını, böylece müze deneyiminden gerçekten etkilenmelerini amaçlayan bir yöntemdir.

açıklama

Her türden karşılıklı konuşma ve diyalogu içerir.

çeşitleri

- Düzenli rehberli turun bir parçası olarak gerçekleştirilen diyalog etkinliği.
- Soru temelli diyalog yöntemi: Kolaylaştırıcı, grubun konuşmasını çeşitli sorular sorarak yönlendirir.
- Sokratik tartışma yöntemi ile gerçekleştirilen diyalog etkinliği.
- "SoruYorum" – izleyicileri rahatça konuşmaya teşvik eden ve başlangıçtan bitişe tüm ziyaret süreci ile ilgili olan soru odaklı bir yöntemdir.
- Görünür Düşünme ve Görsel Düşünme Stratejileri gibi aktarma tekniklerinin kullanılması ile gerçekleştirilen diyaloglar – izleyicinin müze nesnelere ile yoğun bir şekilde etkileşime girmesi için bulunduğu alanı yavaş ve detaylı bir şekilde incelemesine dayanır. İzleyiciler arasında diyalogun gerçekleşmesi gözlemler yoluyla tetiklenir.
- Felsefe yöntemi kullanılarak gerçekleştirilen diyalog: kültürel miras / müze nesnelere grup üyelerinin birlikte daha üst düzey soruları ortaklaşa incelemesi sırasında kullanılır. Akıl yürütme yoluyla daha derin bir seviyeye ulaşılır.
- Büyük ya da küçük ölçekli tartışmalar – konuşma lideri ya da izleyiciler tarafından yapılan açıklamalar ve önermeler temel alınarak yapılır.
- Sanatçı konuşmaları – çeşitli sanatçıların çalışmalarına ilgili konuştuğu ve ardından izleyicilerle sohbet ettiği diyalog yöntemidir.

olası hedef grupları

Çok çeşitli yaş gruplarına uygulanabilir. Kendi kimlikleri ile meşgul olduklarından ve kendi fikirlerini oluşturmaları onlar için önemli olduğundan ortaokul ve lise başlangıç seviyesindeki gençler ile kolay bir şekilde gerçekleştirilebilir.



artıları

- İzleyiciler aktif kalırlar, sorularla (retorik sorularla bile) sürekli olarak harekete geçirilirler.
- İzleyiciden pek çok kişisel veri alınarak diyalog daha da özelleştirilebilir.
- Derin konuşma teknikleri kullanılarak diyalog oldukça kişiselleştirilebilir.
- İzleyiciler nesnelere çoklu bakış açısıyla bakmayı öğrenir ve kendilerini ifade etme konusunda teşvik edilirler.
- İzleyiciler karşılıklı konuşmada doğrudan kendi yaptıkları katkıların üzerinden bilgi edinme olanağı bulurlar.

örnekler

- Tur sırasında: verilen bilgiyle bir şey gerçekleştirildikten sonra öğrenciler fikirlerini yine bir işaretle ("destekliyorum"/ "karşımdayım"/ "tarafsızım" gibi) belirtir.
- "SoruYorum" – Amsterdam'daki Yahudi Tarihi Müzesi (Jewish Historical Museum) ve TACTeducation tarafından geliştirilmiş bir izleyici yaklaşımıdır. Başlangıç noktası izleyicileri neyin harekete geçirdiği ile bağ kurmaktır. "SoruYorum" İngilizce ve Felemenkçe dillerinde kullanılabilir.
- Görünür Düşünme: Bu yöntem okullarda geliştirilmiş olup, gözlemeleme, derin sorgulama ve özetleme gibi farklı düşünme biçimlerini uyandıran 20'den fazla "rutinden" oluşur. Görünür Düşünme esnek bir yöntemdir – rutinleri birleştirebilir ve bir diyalogu canlandırmak için bağlamsal bilgiler ekleyebilirsiniz. Tek tek ya da grup hâlinde (ya da çalışma sayfaları üzerinde) kullanılabilir. Bkz: <http://thinkingmuseum.com/> / <http://www.visiblethinkingpz.org/>
- Görsel Düşünme Stratejileri: Sanat müzelerinde geliştirilmiş,

eksileri

- Kolaylaştırıcının (müze eğitimcisinin) çok iyi etkileşim becerilerine sahip olmasını gerektirir.
- İçerik aktarımı, "düzenli" bir tura göre, daha az nesne / konunun "ele alınmasıyla" sınırlıdır.
- Konuşmanın ne yönde gideceğini önceden tahmin etmenin hiçbir yolu yoktur.
- Sadece aynı şekilde sorular sormak konuşmayı sıkıcı hâle getirebilir.
- İzleyiciler bu yöntem için iyi hazırlanmamışlarsa yanlış anlamalar ortaya çıkabilir.

ne zaman kullanılır?

- İzleyicileri aktif olarak dâhil etmek, onların kişisel değerlerine hitap etmek ve izleyicilerin önceki bilgileri ve ilgi alanları ile bağ kurmak istenildiğinde kullanılır. Etkileşimli bir turun bir parçası olarak çok iyi sonuç verebilir.
- Düşünme becerilerini ve eleştirel bakış açısını geliştirmek amaçlandığında kullanılır.
- Nesnelerin birden fazla yönü olduğunu açığa çıkarmak, ince ayrıntılar eklemek ve nesneleri farklı insanların farklı şekillerde deneyimlediğini göstermek amaçlandığında kullanılır.

başarı unsurları

- Yöntemin uygulanmasını olanaklı kılan sorular, sorular hakkındaki sorulardan kaçınmak.
- Grup içinden gelen cevaplar üzerinde ayrıntılı bir biçimde durmak.
- Yeterli zaman.
- Çok dikkat dağıtmayacak ortamlar.
- Kolaylaştırıcının iyi bir "aracı" olması ve soruları ve cevapları kullanarak grubu daha yüksek bir düzleme getirebilmesi.

3A. ARABUL OYUNLARI / HAZİNE AVLARI - SORUSUZ

... izleyicilerin müzeyi / kültürel miras alanını bağımsız olarak, etkili ve eğlenceli bir şekilde keşfedebilmeleri için onlara yeteri kadar seçeneğin sunulmasının amaçlandığı bir yöntemdir.

açıklama

Çeşitli ilgi alanlarına göre ayarlanmış yazılı turlardır. Her alan için kısa bir açıklama yer alır.

çeşitleri

- Doğru rotayı / yeri / nesneyi bulmaya vurgu yaparak arama nesnesine odaklanılan arabul yöntemi.
- Görülebilecek olana (nesnelerin kendilerine ve çevrelerindeki temalara) odaklanılan arabul yöntemi.
- Bağımsız ya da birbiriyle ilişkili (tematik) konuların ele alındığı arabul yöntemi.
- Alıntıların kullanıldığı arabul yöntemi.
- Fotoğraf avı – küçük çocuklar için de uygundur.
- İki sonuçlu hazine avı: Oyunun sonunda, yapılan iş birliğinin ya da karşılaştırmaların oyuna belirli bir şeyi eklediğini gösterecek şekilde kurgulanmış olan arabul yöntemi.

olası hedef grupları

Teoride her türden hedef grup için ve bireysel izleyiciler için kullanılabilir. Çocuklu aileler ile kullanılması yaygındır. Okuma yeteneği genellikle bir ön koşuldur, dolayısıyla çok genç kitleler için uygun değildir.



artıları

- İzleyiciler aktif bir rol oynar.
- Bilgi verme işi azar azar gerçekleştirilir.
- İzleyiciler kendi hızında bağımsız olarak çalışma olanağı bulur.
- Kolaylaştırıcının niteliklerine bağlı kalınmaz.
- İzleyiciler ne elde ettiklerini / edeceklerini bilirler.
- Başlangıçta izleyicilerin yanlarında götürebilecekleri bir şeyleri olur.
- Sadece bir kerelik (büyük) zaman yatırımı ile neredeyse sınırsız sayıda izleyici ile çalışabilir.

eksileri

- Kişiselleştirme yoktur.
- İzleyici bir yerden bir yere yetişmeye çalışır.
- Bakmak ve okumanın aynı anda gerçekleşmesi izleyiciyi zorlayabilir.
- Bazen çok fazla okuma – dolayısıyla dilbilgisi gerekebilir.

ne zaman kullanılır?

- Etkinliği bir kişinin yönlendirmesi finansal açıdan ya da başka nedenlerden dolayı olanaklı değilse kullanılır.
- İzleyiciler bağımsız olarak bir şeyler yapmak istediklerinde ancak bir çeşit etkinlik yapısı aradıklarında kullanılır.
- Görece büyük gruplar hâlinde de kullanılabilir. Bu durumda çoklu başlangıç noktalarının yer almasına dikkat edilmelidir.
- Diğer yöntemlerle birleştirmek için uygun görüldüğünde kullanılır.

başarı unsurları

- Bilgiden nesneye doğru değil, nesneden arka planda verilecek olan bilgiye doğru çalışmak.
- Görsel yönü (diğer bir deyişle neyin görülebileceğini) vurgulamak.
- Etkinlik öncesi denetlemeleri yapmak:
 - 1) İçerik Geliştirme: Metin anlaşılır mı, temel anlam ile kesişiyor mu?
 - 2) Rota: Yönlendirme talimatları anlaşılır mı? İnsanlar nerede olmaları gerektiğini biliyor mu?
 - 3) Tasarım: Tasarım anlaşılır mı? Görmeyi destekliyor mu?
 - 4) Lojistik: Birden fazla gruplara ve yönlere bölününce zaman sırası ayarlanabiliyor mu?
- Gruplara ayırma, farklı başlangıç noktaları ya da başlangıç saatlerinin iyi düzenlenmesi.
- Alan içerisinde iyi bir şekilde dağılım gösterme.
- İlgi çekici görsel tasarım.

örnekler

- Müzenin öne çıkan / önemli nesnelerini içeren tur.
- Müzenin sıklıkla gözden kaçan nesnelere kullanılarak hazırlanmış keşif avı.
- Tematik rota (örneğin; Dutch East India şirket turu, Art Nouveau şehir yürüyüşü, ya da müzedeki sarı renkli tüm farklı nesnelere esinlenilmiş bir keşif avı vb.)
- Y Kalesindeki bütün X sınırlarını aramanın amaçlandığı tur.
- İzleyicilerin rotada üzerinde yer alan tüm farklı “duraklardaki” gizemli bir şeyi çözmelerinin amaçlandığı tur.
- Etkinlik öncesinde ebeveynlerin çocuklarıyla ne görecekleri hakkında konuşmalar yapmalarına odaklanan keşif rehberi (diyalog ve yazılı formatın birleşimi).
- Çocuklar için ve yetişkinler için ayrı ayrı kurgulanmış ve nesiller arası iletişime davet eden iki yönlü keşif avları.
- Farklı hazine avı yerlerine giden rotanın metin temelli değil nesne temelli olduğu keşif avları (örneğin; müzede yer alan modern nesnelerin, yine müzede bulunan eski “meslektaşlarını” işaret ettikleri turlar.)

3B. ARABUL OYUNLARI / HAZİNE AVLARI - SORULAR / GÖREVLER İLE

... kullanıcıların aktif bir şey yapmalarının, görevler yoluyla bağımsız olarak (tek başına ya da grup hâlinde) keşfetmelerinin ve daha fazlasını öğrenmelerinin amaçlandığı bir yöntemdir.

açıklama

Çeşitli ilgi alanlarına göre ayarlanmış yazılı turlardır. Her alan için kısa bir açıklama ve bir ya da daha fazla soru / görev yer alır.

çeşitleri

- Soru / görev türlerinde çeşitliliğin yer aldığı keşif avları.
- Sorular / görevler için gerekli cevap türlerinde çeşitliliğin yer aldığı (açık cevaplar, çizim, işaretleme, ekleme, bağlantı kurma, yanıtları yuvarlak içine alma, fotoğraflama vb.) keşif avları.

olası hedef grupları

Sorular / görevler yaygın olarak eğitsel içeriklerde kullanılır. Çocukların okuyabiliyor olmaları gereklidir, bu nedenle çok genç kitleler için uygun değildir.



artıları

- Öğretmen ders materyaliyle nasıl bağlantı kurulduğunu tam olarak izleme olanağı bulur.
- Soruların seviyesinin iyi olup olmadığı ve ne istendiği önceden görülebilir.
- Öğretmen gerekirse bir not ya da puan verebilir.
- Evde ya da okulda etkinlik ile ilgili ileri tartışma yapılabilme olanağı vardır.

eksileri

- Gerçekten iyi sorular sormak zor olabilir.
- Genç izleyiciler sorudan soruya atlayabilirler.
- “Okul - benzeri” alan ortaya çıkabilir.
- Birbirinden kopyalama ya da ebeveynlerin ne söyleneceğini belirtmesi gibi durumlarla karşılaşılabilir.

ne zaman kullanılır?

- Etkinliği bir kişinin yönlendirmesi finansal açıdan ya da başka nedenlerden dolayı olanaklı değilse kullanılır.
- İzleyiciler bağımsız olarak bir şeyler yapmak istediklerinde ancak bir çeşit etkinlik yapısı aradıklarında kullanılır.
- Görece büyük gruplar hâlinde de kullanılabilir. Bu durumda çoklu başlangıç noktalarının yer almasına dikkat edilmelidir.
- Diğer yöntemlerle birleştirmek için uygun görüldüğünde kullanılır.

başarı unsurları

- Sorularda çeşitlilik.
- Cevaplama şekillerinde çeşitlilik.
- Soruları nesneyi ya da alanı gerçekten görmeyi gerektirecek bir biçimde sormak.
- Daha fazla derinlik yaratmaya izin veren sorular oluşturmak.
- Etkinlik öncesi denetlemeleri yapmak. Yöntem 3A'dakilere ek olarak:
 - 5) Sorular anlaşılır mı? Yeterince çeşitli mi?
 - 6) Sorular amaçladığınız şeye ulaşıyor mu? Sorular yeterli mi?
- Anlaşılır ve ilgi çekici görsel tasarım.
- Bir cevap kâğıdı kullanabilme olanağı.
- Her zaman tartışmaya açık olmak.
- Kalem ve not panolarının dağıtımını planlamak.

örnekler

- Soruların cevaplanarak harf kazanıldığı ve bu yolla bir şifrenin çözüldüğü arabul oyunları.
- İki farklı renk ya da sütun ile gösterilmiş, iki farklı bakış açısından (örneğin; fakir/zengin, genç/yaşlı vb.) bakarak sorulmuş soruların yer aldığı keşif avları. Grubun yarısı alanı ve soruları X bakış açısına göre, diğer yarısı da Y bakış açısına göre takip eder. Daha sonra karşılaştırma yapılır.

4. MÜZEDEKİ BİR MERKEZDEN YOLA ÇIKILAN ETKİNLİKLER

... kullanıcıların aktif olarak deneyimlemelerini ve bilgi edinmelerini sağlamanın amaçlandığı bir yöntemdir.

açıklama

İzleyiciler, tek başlarına ya da küçük gruplar hâlinde, merkezi bir noktada yer alan gözetmenden aldıkları ufak görevleri yerine getirirler. Bir görev tamamlandığında, merkez tarafından onaylanır ve daha sonra yeni bir görev alınır.

çeşitleri

- Bir rekabet unsuru eklenebilir.

olası hedef grupları

Genellikle çocuklar ile (okulda ya da okul dışında) çalışılır. Okumayı öğrenen ilkökul öğrencileri ile çalışılır. Ortaokul öğrencileri (özellikle küçük yaşta olanları) ile de çalışılabilir.



artıları

- İzleyiciler tamamen aktiftir, bu da sıklıkla eğlenceli ve heyecan verici olur.
- İzleyiciler etkinlik süresince kendi etkilerini sergileme olanağı bulurlar.
- Enerji öğrencilerin kendilerinde vardır, müze turlarında –genellikle- olduğu gibi müze görevlisinin enerjisi ortaya çıkmasına gerek yoktur.

eksileri

- Yoğunluk / telaş ve mümkün olduğunca fazla görevi yerine getirmek için acele etmek öğrenme çıktıları üzerinde baskı yaratabilir.
- Etkinliğin merkezi noktasında çalışanların soğukkanlılıklarını korumalarını gerektirir.
- Etkinliğe başlamadan önce yapılandırılmış olan ve etkinlik sırasında uygulanamayan görevler.
- Her izleyicinin ayrı ayrı ne öğreneceğine yönelik uygun bir değerlendirmenin olmaması

ne zaman kullanılır?

- İzleyicilerin kendileri için çok şey yapabilecekleri sergilerde kullanılır. Örneğin, bilim merkezlerinde ya da multimedya sistemine sahip olan ve üzerinde pek çok şeyin yapılabileceği yerleştirme sanatlarında kullanılır.

başarı unsurları

- Zorlu görevler.
- Müze ortamının kullanımını en üst düzeye çıkaracak etkinlikler.
- Müze ile ilgili içerik.
- Etkinliklerde çeşitlilik.
- Kullanıcıların dağıtım noktasında keşfettikleri ve deneyimledikleri şeylere dayanan ufak ve faydalı ifade etme anları.

örnekler

- Leiden'deki Naturalis Biyoçeşitlilik Merkezi'nden örnek: Çevreye uyum sağlamak için, ardından görev tamamlama yarışmasının geleceği bir rehberli tura başlanır. Öğrenciler etkinlik masasında her seferinde soruları alır ve cevaplarını iletir. Müze eğitmeni, neyi doğru yaptıkları konusuna dikkat çeker. Öğrenciler seçtikleri seviyeye bağlı olarak daha fazla ya da daha az puan kazanmalarına izin veren 3 soru seviyesinden seçim yapabilirler.
- İlkokul son sınıf ve sonraki seviyedeki çocuklar kullanılmayan bir askeri kaleyi ziyaretleri sırasında bu etkinlik oyununu oynayabilirler. Her grup; görevleri, haritaları ve kum saatleri ile karanlık kalede ava çıkar. Her bir yanıt bulduklarında oyun liderine geri dönerler ve her doğru yanıt için bir "ödeme" alırlar.
- Öğretmenlik eğitimi alan öğrenciler tarafından bir etkinlik tablosu oluşturulur. Öğretmen adayları, her görev için çocuklara bir dizi kısa, sözlü talimatlar verirler. Her etkinlikten sonra çocuklar öğrendiklerini aktarmak için öğretmen adayına dönerler, daha sonra öğretmen adayları çocuklardan bir sonuca varmalarını ister.

5. ETKİNLİK ÇIKTILARINA YÖNELİK TARTIŞMA

... çıktılarının bir kolaylaştırıcı yardımıyla daha geniş bir bağlama yerleştirildiği, bir görevin bağımsız uygulanmasından doğan artan ilgi ve kavrayışın amaçlandığı bir yöntemdir.

açıklama

Bağımsız bir araştırmanın ve ortak düşüncenin kontrollü bir konuşma içinde birleştirilmesini amaçlayan yöntemdir. Katılımcılar belirli bir alanda "uzman" olmak için gözetim altında gelişirler.

Her küçük grup, bir şeyleri çözmek ve bir sonuca varmak amacıyla "kendilerine verilen" nesnelerin yanına gidip onları incelemeyi içeren farklı görevler alır.

Daha sonra kolaylaştırıcı, tüm grubu çeşitli nesnelerin/ konuların her birine tek tek götürür. Bulguları hakkında konuşmaları için gruplara görevleriyle ilgili sorular sorar. Bu şekilde, her grup etkinliğe farklı bir şey eklemiş olur.

Daha sonra kolaylaştırıcı, katılımcıların tartışmadaki nesnelere ve tema arasında bağlantı kurmalarını sağlar.

çeşitleri

- Nesnelere / konular için görevlerin sözlü olarak verilebilir.
- İzleyicilere verilecek görevler kâğıt üzerinde yer alabilir.
- İstenecek geri bildirim için yapılandırma derecesi / durumu gruplara göre farklılık gösterebilir.
- Başka bir dili konuşan ya da ikinci bir dil öğrenen yeni vatandaşlar için uygulama sunma olanağı ile bağlantı sağlanabilir.
- Ziyaret için tema önceden hazırlanabilir, ancak gerekli değildir.

olası hedef grupları

Formal ve formal olmayan öğrenme süreçlerinde (örneğin derslerde veya çeşitli eğitim etkinliklerinde) kullanılabilir. Eğitsel hedefler söz konusu olduğunda, öğrenciler bağımsız olarak çalışabilmeli ve geri bildirim verebilmelidir. Bu nedenle uygulamanın özellikle lise öğrencileri ve büyük yaşta ki ilköğretim öğrencileri ile yapılması daha uygundur.

artıları

- Well suited to discovery learning.
- Visitors play an active role, they can directly influence the course of the visit.
- Through use of active techniques, it can leave a lasting impression.
- Optimal effect can be achieved through correct deployment of the objects / locations.
- Unconnected objects / places are brought together as a result of the connecting role of the facilitator.
- Preparation not always necessary.

eksileri

- Etkinlik katılımcıların belirli bir düzeydeki konsantrasyonunu gerektirir.
- Bazı katılımcılar için çalışma sırasında kendi düşüncelerini ifade etmek zor olabilir.
- Katılımcıların birbirini dinlemediği durumlarda grup içindeki bilgi aktarımı başarısız olur.

ne zaman kullanılır?

- Bu yöntem özellikle nesnelerin ya da nesnelerin yer aldığı dönemlerin; temaların ya da sanatçıların karşılaştırılmasını hedefleyen çalışmalarda kullanılabilir.
- İş birliğinin sağlandığı koşullarda etkili bir uygulama türüdür.
- Lisenin son dönemlerinde olan öğrencilerin bağımsızlık ve sorgulama ihtiyaçlarına yönelik olarak kullanılabilen bir çalışmadır.

başarı unsurları

- Müze eğitimcisi aynı zamanda iyi bir kolaylaştırıcı olduğunda; güvenli bir ortam yarattığında, izleyicileri teşvik edip ve bağlantılar kurduğunda yöntem daha etkili olur.
- Alt grupların "mini araştırmaları" sırasındaki ilişkiler ne kadar güçlü olursa yöntem de o kadar başarılı olur.
- Okul gruplarıyla yapılan çalışmalarda okulda öğrenilenlerle bağlantı kurulursa çalışma o kadar etkili olur.

örnekler

- Antik eserler müzesinde antika vazolar etkinliği: Her grup farklı kültürlere ait vazoları -insanların vazolarda nasıl resmedildiği dâhil olmak üzere- incelemeye yönelik özel sorular üzerinden çalışır. Daha sonra grup ile yapılan yürüyüş sırasında, her grup kendi vazoları hakkında keşfettiği bulguları gösterir. Daha sonra bir tartışma yöntemi olarak, tüm vazolar şekilleri, malzemeleri, renkleri, üretim teknikleri, temsilleri gibi özellikleri üzerinden karşılaştırılır.
- Uluslararası değişim programları kapsamında (lise düzeyi) kullanılabilir. Örneğin, gruplar oluşturulurken her grupta farklı ülkeden gelen öğrencilerin olması sağlanabilir.
- Yabancı dil öğrenen öğrenci gruplarıyla somut kültürel miras nesnelere üzerine çalışma yapıldığında öğrencilerin kelime dağarcığı zenginleşir. Ayrıca öğrenciler, nesne inceleme ve tartışma sırasında konuşma becerilerini geliştirebilirler.

6. BİRBİRİNE REHBERLİK EDEN İZLEYİCİLER

... izleyiciler kısmen sunum yapma deneyimini pratik eder, bir konu veya nesne hakkında fikir sahibi olur ve böylece sürece derinlemesine dahil olurlar.

açıklama

İzleyiciler, grup hâlinde ya da bireysel olarak, müzede yer alan bir nesne veya alan için kısa bir tur düzenler.

Sonrasında, başka bir nesne ya da alan için tur hazırlayan üyelerin her biri ile yeni gruplar oluşturulur. Tüm gruplar, düzenlenen turlardaki nesnelere izleyicilerden bir "uzmanın" yönlendirmesi ile izler.

Çalışma uygun bir şekilde düzenlendiğinde her bir nesne ya da alan birbiriyle ilişkili hâle gelir. Böylece farklı "uzmanların" oluşturdukları hikâyeler birbirini tamamlayabilir.

çeşitleri

- Etkinliğin hazırlığı müze öncesinde ya da müze alanında yapılabilir,
- Etkinliğin hazırlığı kâğıt üzerinde ya da internet tabanlı uygulamalar üzerinden (e-öğrenme ya da WebQuest gibi) gerçekleştirilebilir.
- Etkinlik müze personelinin danışmanlığında ya da bağımsız bir şekilde uygulanabilir.
- Etkinlik sunum becerisi kazanmak için iyi bir yöntemdir. Sunumlar daha sonra grup üyeleri ya da grup lideri tarafından değerlendirilebilir.
- Ayrıca sunumlar yabancı dil dersleri kapsamında farklı bir dilde hazırlanabilir.
- Etkinlik ören yerleri, kütüphane ve arşiv gibi alanlar ile iş birliği ile gerçekleştirilebilir.
- Etkinlik kent yürüyüşlerinde kullanılabilir.



olası hedef grupları

Formal ve formal olmayan öğrenme süreçlerinde (örneğin derslerde) kullanılabilir.

Eğitsel hedefler söz konusu olduğunda öğrenciler bağımsız olarak çalışabilmeli ve müzede kendi kendilerine gezebilmelidir. Bu nedenle küçük yaşta çocuklar için daha az uygun bir etkinliktir.

Lise öğreniminin başlarındaki çocuklar görsel düşünmeye oldukça yatkın olduklarından bu dönemdeki çocuklar için uygundur.

artıları

- İzleyiciler etkinliğe oldukça etkin bir şekilde dâhil olurlar. Nesnelere ve alanlar neredeyse "kendilerinin" olur.
- Keşfederek öğrenmeye uygundur.
- Nesnelerin / alanların doğru organizasyonu ile uygun etki düzeyine ulaşılır.
- İyi bir şekilde uygulandığında birbirleriyle bağlantısı bulunmayan nesnelere / alanlara bir araya getirilir.
- Etkinlikte görev alan izleyiciler için unutulmaz bir deneyim olur.
- İzleyici grubun kendi başına, bir müze uzmanı olmadan da, gerçekleştirebilecekleri bir etkinliktir.

eksileri

- Zaman gerektirir.
- Konsantrasyon gerektirdiğinden her katılımcı için uygun olmayabilir.
- Gruptaki kişi sayısı fazla olduğunda ya da farklı izleyiciler aynı nesne üzerine tur düzenlemek istediğinde işlevini yitirebilir. Örneğin öğretmen, öğrencilerine göz kulak olmak amacıyla sınıfı gruplara ayırmak istemiyorsa bu etkinlik kullanılmaz.

ne zaman kullanılır?

- Bu yöntem bilgi edinme; katılımı artırma; araştırma, sunma, bilgiyi farklı biçimlerde düzenleme ve grup hâlinde çalışabilme gibi becerileri geliştirme yollarını bir araya getirir.
- Derinlemesine ziyaretler için uygundur. Tema bağlamında ya da proje çalışmalarında kullanılabilir.
- Okullar arası değişim programı öğrencileriyle uygulanabilir.

örnekler

- Lise öğrencileriyle yapılabilecek etkinliklerden biri yerel müze ve kütüphane iş birliğiyle "kent meydanı" temasıyla gerçekleştirilebilecek olan bir projedir. Müze, belirlenen temaya uygun olabilecek nesne ya da eserleri seçer, kütüphane konu ile ilgili kaynak sağlar. Öğrenciler belirli derslerde okulda ve kütüphanede "nesnelere" ile ilgili bilgi edinirler. Daha sonra "müzede nasıl rehberlik edilmeyeceği"yle ilgili eğlenceli bir kısa film izleyebilirler

Öğrenciler müzede ilk olarak "kendi" nesnelere incelerler. Daha sonrasında gruplar karıştırılır; böylece gruplarda her nesnenin bir "uzmanı" yer alır ve her bir uzman kendi nesnesi ile ilgili mini bir tur düzenler.

başarı unsurları

- Görsel düşünmeye katkı sunabilecek malzemelerle yapılan hazırlıklarla daha etkili hâle getirilebilir. Örneğin, görülebilecek şeylerin olasılıklarına ilişkin çalışmalarda etkinliğin verimliliğini artıracaktır.
- Bu gibi çalışmalarda organizasyon becerileri önem kazanmaktadır. İzleyicileri gruplara ayırma, doğru noktalarda buluşturma, grupları yeniden oluşturma ve belirli bir sisteme göre yönlendirme becerisi gerektirir. Bu gibi durumlarda müze çalışanlarından yardım alınabilir.
- Eğitsel hedefler söz konusu olduğunda okuldaki öğretim materyalleri ile ilişkili olması etkinliğin başarılı olmasını sağlar.

- Tarihî evlere yeni yerleşenler için bir program düzenlenebilir. Program, evdeki kullanışlı eşyalar ve evin düzeni üzerinden konuşma becerilerine odaklanabilir.
- Okulların değişim programı kapsamındaki öğrencilerle, öğrencilerin misafir öğrencilere rehberlik etmesi şeklinde uygulanabilir (uluslararası öğrenci değişimlerinde farklı bir dil de kullanılabilir).

7. YAPARAK ÖĞRENME

... derinlemesine deneyim ve keşif yoluyla kavrayış sağlar.

açıklama

İzleyicilerin kurumun ele aldığı temayı aktif olarak deneyimlemesine dayanır.

çeşitleri

- Sergiyle iç içe olunmasını, örneğin sergideki dokun - yap ünitelerinin kullanılmasını içerebilir.
- Rehberli bir gezide, izleyicilerin istedikleri şeylere dokunmaları ya da bir şeyi deneyimlemeleri ile gerçekleşebilir.
- Dokunulacak nesnelere, giyilecek kıyafetlere, yapılacak maketlerden el işi ve yapboz oyunlarına kadar etkinlikte yapılabilecek her şeyin yazdığı dokun - yap kartları aracılığıyla hareketli bir şekilde gerçekleştirilebilir.
- Sergi süresince tüm müze izleyicileriyle birlikte ortak bir şekilde büyük bir sanat eseri oluşturulabilir.
- Müzenin kimi bölümlerinde ya da müze alanının dışında yapılabilir.

olası hedef grupları

Eğitim ile ilgili olsun veya olmasın bütün gruplarla ve bireysel izleyicilerle gerçekleştirilebilir.

Genellikle (küçük yaşta) çocuk grupları ile uygulanır.



artıları

- İzleyicilere sunulan kendi başına deneyimleme olanağı sayesinde izleyiciler derinlemesine bir deneyim yaşarlar ve kendilerine özgü bir kavrayış geliştirmenin adımını atarlar.
- Deneyimin içselleştirilmesini sağlar.
- Kolay kolay unutulmaz.
- Katılımcı müze anlayışı ile bağlantılıdır.

eksileri

- Yoğun emek gerektirir (etkinlik ortamının yeniden düzenlenmesi, temizlenmesi, izleyicilerin yönlendirilmesi gibi).
- Dokun - yap malzemelerinin tedarik edilmesi büyük bir finansal yatırım gerektirir.

ne zaman kullanılır?

- Deneyim odaklı bir çalışma yapılmak istendiğinde kullanılabilir.
- Çocuk gruplarıyla yapılacak olan doğum günü, parti ya da tatil etkinliklerinde kullanılabilir.
- Yaratıcılık ve kavrama süreçlerine katkı sunulmak istendiğinde kullanılabilir. Yaparak öğrenme yöntemi, etkinliğin kendi içinde bir amacı olduğu ve izleyicinin katkısının merkezde yer aldığı yaratıcı düşünme süreci ile ilişkilidir.

başarı unsurları

- Temayla ilişkili olmalıdır.
- Etkinlik hedef kitle için meşguliyetin ötesine geçmeli ve anlamlı olmalıdır.
- Deneyimleme ile ilgili süreç tamamlandığında yansıtma sürecine geçilmelidir. Etkinlik sadece dokun - yap değil, aynı zamanda düşün-yap olmalıdır.

örnekler

- Rehberli turlar sırasında duyulara yönelik çalışmalar (örneğin; bir miğferin, kılıcın ya da zırhın ağırlığını hissetmek, bir şeyin nasıl koktuğuna ya da bir yakalılık için ne kadar kumaşın gerekli olduğuna bakmak gibi) yapılabilir.
- İzleyicilerin rehberli gezi sonrasında vitrinlerde gördükleri nesnelerin replikaları ile zaman geçirmeleri sağlanabilir. Örneğin kaz tüyü ile yazı yazılabilir ya da buhar makinesi çalıştırılabilir.
- 1900'lerdeki yaşamı konu alan bir etkinlik alanında, çocuklar çamaşır yıkama, yazı yazma, kahve öğütme, bakır cilalama, çorap tamir etme ve damgalama gibi 6 etkinlik etrafında küçük gruplar hâlinde dönüşümlü olarak yer alırlar. Her etkinlikte bir rehber bulunur.
- Oğlanlar ve kızlar arasında eski sardalya fabrikasında (plastik) sardalyaları kutulara koyma yarışması veya "Bu işlem geçmişte ne kadar sürüyordu?" yarışması yapılabilir. Bu etkinlik tartışma için ilham verir.
- Kültürel - tarihî peyzaj bağlamında peyzaj araştırması yapılabilir. Böylece peyzaj araştırmalarının neyle ilgili olduğu ve değeri ele alınabilir.
- Zanaatın canlandırılmasını hedefleyen bir çalışma olarak kırsal bölgede yaşayanlara yönelik tarihî çiftçilik teknikleri atölyesi yapılabilir.

8. FOTOĞRAF, ÇİZİM VE FİLM ÇALIŞMALARI

...görselleri ayrıntılı bir şekilde incelemek ve görsel etkileri işlemek materyalle olan yakınlığı artırır.

açıklama

Müze eğitimcisi, görülenlerin ve deneyimlenenlerin kavranması amacıyla katılımcılardan kültürel miras alanındaki belirli nesnelere fotoğraflamalarını, çizmelerini ya da filme almalarını ister.

Lütfen dikkat ediniz: Bu yöntemde fotoğraf çekmek, çizim yapmak ya da filme almak ürüne yönelik çalışmalar değil, süreci işlemlenmenin yollarındandır (Bu, 9. bölümde anılan yaratıcılık süreçlerinden farklıdır).

çeşitleri

- Fotoğraf çekme.
- Çizim yapma.
- Film çekme.
- Tamamlayıcı bir çalışma olarak çizim yapma veya fotoğraf çekme (daha bağlamsal bir görev).
- Görsellerin dijital ortamda işlenmesi.

olası hedef grupları

Eğitimde çokça kullanılan bu yöntem, birçok yaş grubuyla kullanılabilir.

Ayrıca yetişkin grupların müzelerde/sanat müzelerinde katıldıkları çizim atölyelerinde yaygındır.



artıları

- İzleyicilerin daha iyi gözlem yapmalarını yüreklendirir.
- İzleyici etkindir.
- Konuşmaya dayalı bir yöntem olmadığı için özellikle görselliğe eğilimi olan insanlara yöneliktir.
- İzleyici süreci kendi başına sürdürüp tamamlayabilir.
- Müze eğitimcisi sürecin sonunda izleyicilerin fotoğrafladığı ya da çizdiği "yanıtlardan" şaşırtıcı bir bakış açısı yakalayabilir ve deneyim paylaşımı ve konuşma için somut bir çerçeve elde edebilir.

örnekler

- Bu tür uygulamalara dair en sıradan yönerge katılımcılardan en sevdikleri nesnenin resmini çizmelerini ya da fotoğrafını çekmelerini istemektedir.
- Birçok tanınmış sanat müzesi ve galeri, "The Big Draw" veya Amsterdam Rijksmuseum'un yaptığı gibi #startdrawing çizim etkinlikleri düzenlemektedir.
- Katılımcılar çalışmanın konusu ya da konunun kendilerine çağrıştırdıklarına dair bir görüntünün fotoğrafını çekebilirler.
- Şu yönerge kullanılabilir: Birbiri ile uyumlu olacak iki nesne ile çalışın; birbirine zıt olabilecek iki nesne ile çalışın.
- Şu yönerge kullanılabilir: Seçtiğiniz bir nesneyi ilginç bir açıyla fotoğraflayın ve diğerleri bu nesnenin ne olduğunu tahmin etmeye çalışsınlar.

eksileri

- Malzemeler / çizim aletleri ile ilgili sorun çıkabilir.
- Bazı izleyicilerin sürece ısınması zaman alabilir.
- Çizimlerin / fotoğrafların/filmlerin oracıkta işlenmesi zor olabilir.
- Fotoğraf çekimine ya da görüntü kaydına izin verilmeyen müze, arşiv ya da anıtlarda kullanılamaz.
- Bazı çizim malzemelerinin alan içinde kullanılması tehlikeli olabilir.

- Şu yönerge kullanılabilir: Bu eski fotoğrafın daha önce nerede çekilmiş olduğunu tahmin edin ve nesnenin şu anki hâlini fotoğraflayın.
- İletişim müzesinde yapılan bir etkinlikse, öğrenciler telefonda nasıl konuşulması gerektiği hakkında film çekebilir.
- Öğrenciler, Hollanda Ulusal Denizcilik Müzesinde, "Altın Çağ Haberleri" adına bilgi toplayan gazeteciler gibi hareket ederler ve ardından bu haberleri akıllı telefonlarıyla filme alırlar. Sonunda, gruplar birbirlerinin haber hikâyelerini izler. Bu filmler daha sonra okulda tekrar kullanılabilir veya üzerine çalışmalar yapılabilir.

ne zaman kullanılır?

- Fotoğraf çekme / çizim yapma/filme alma deneyime bir şeyler katacaksa kullanılabilir.
- Gözlem becerisinin geliştirilmesi amaçlandığında kullanılabilir.
- Rahatlatıcı bir etkinliğe ihtiyaç duyulduğunda (örneğin müzede çizim yapma etkinliği) kullanılabilir.

başarı unsurları

- İçerik ile ilişkili olması etkinliğin başarısında önemlidir.
- İzleyicilerin yaptıklarını ve deneyimlerini ortaya koyan çizim, fotoğraf ya da filmler yansıtma yapma amacıyla kullanıldığında yararlı olur.
- Malzeme dağıtımı, ortamın kullanımı ve temizliği gibi konuların organizasyonu etkinliğin başarısını etkiler.

9. YARATICILIK SÜREÇLERİ ... katılımcıların süreçteki bilgi ve etkilenimlerinin yaratıcı bir şekilde işlenerek yeni bir şeye dönüştürülmesi derin bir deneyimin kapısını açar.

açıklama

Deneyimlenen süreçle ilgili hikâye, şiir ya da şarkı sözü yazma; gazete, poster, web sayfası oluşturma; film çekme, oyun oynama, sanat eseri yapma gibi çeşitli formları bulunur. Bu çalışmaların amacı süreç boyunca edinilen deneyimler üzerinden yeni bir şeyin yaratılmasıdır. Genellikle sanat eğitimi amaçlarıyla ilişkilidir. Lütfen dikkat ediniz: Bu çalışmanın 8. ve 17. bölümdekilerden farkı sürecin yaratıcı ürün odağında olmasıdır, çalışmanın merkezinde sürecin raporlanması ya da kaydedilmesi bulunmamaktadır.

Bu çalışmaların en bilinen hâli sanat müzelerindeki atölye çalışmalarıdır.

çeşitleri

- Şu yönerge kullanılabilir: İncelediğiniz ressamın tarzıyla bir resim yapınız.
- Şu yönerge kullanılabilir: İncelediğiniz resmi kendi tarzınızda yapınız.
- Şu yönerge kullanılabilir: Deneyimlediğiniz temaya yönelik bir çalışma yapınız.
- Müze / kültürel miras alanı ziyareti sırasında yapılabilir.
- Müze ziyareti sonrasında, bağımsız bir alanda (stüdyo, atölye) yapılabilir.
- Müze ziyareti sonrasında, evde veya okulda yapılabilir.

olası hedef grupları

Eğitim ile ilgili olsun veya olmasın bütün gruplarla ve bireysel izleyicilerle gerçekleştirilebilir. (Küçük yaştaki) çocuk grupları ile uygulanması yaygındır.



artıları

- Katılımcıların süreci bizzat deneyimleyip ortaya ürün koymasý kültürel mirasla iç içe geçmelerini sağlayarak kavrayışı derinleştirir.
- İzleyicilerin farklı becerilerini keşfetmelerine imkân sağlar.
- Eğitimde programlarında derslerin birbiriyle ilişkisinin kurulmasına yardımcı olur.

eksileri

- Ortamın yeniden düzenlenmesi ya da temizlenmesi, kişilerin desteklenmesi vb. gibi her grupla yenilenen görevler sebebiyle iş yükü fazladır.
- Çalışmanın yapılabilmesi için alan gereklidir.
- Katılımcıların verdikleri tepkiler öğrenme stillerine göre değişebilir. Örneğin yeni bir ürün ortaya koymak bazıları için eğlenceli bir işken bazıları donma tepkisi gösterebilir.
- Bazı kişilerin yaratıcılığını ortaya koyabilmesi için sessi bir ortama veya tanıdığı bir alana ihtiyacı vardır. Dolayısıyla herkes için uygun değildir.
- Küçük yaşta çocukların oracıkta ortaya bir şeyler koymasına dair beklentiniz olmamalı.
- Geniş zaman dilimi gerektiren bir çalışmadır.

ne zaman kullanılır?

- Katılımcıların kendini ifade etmesine ve yaratıcılığına alan açılmak istendiğinde kullanılır.
- İzleyicinin görece pasif olduğu bir çalışmadan sonra daha aktif bir deneyim sağlanmak istendiğinde kullanılabilir. Daha karmaşık veya katmanlı olan temalarla kullanıldığında farklı bir işleme türünü teşvik etmek için uygundur.
- Uygulama sonrasında öğrencilerin ürünleri okulda sergilenerek, velilere sunulur ya da müzenin web sitesinde/ arşivinde kullanılarak çocukların çalışmalarına gösterilen değer artırılabilir.
- Tatil dönemleri (çocuk atölyeleri) ve çocuk partileri için kanıtlanmış bir formüldür.

başarı unsurları

- Yönergelerin açık ve anlaşılır olması gerekir.
- Kültürel miras kuruluşunda işlenen/sergilenen içerikle ilişkili olmalı. Yani serbest bir çalışma olmamalı.
- Çalışma grup için bir meşguliyet aracı olmaktan öte anlam ifade eden bir çalışma olmalıdır.
- Katılımcının neyi neden yaptığının bilincinde olması önemlidir. Bu sebeple yansıtma sürecinin kullanılması önemlidir.

örnekler

- Önce galeri turu yapılır, ardından çocuklar atölyelerde çizim veya resim yapar, tasarlar vb. (klasik formül).
- Okul sonrası el işi etkinliği olarak yapılabilir.
- Koleksiyon ya da mekândan yararlanarak yapılan dijital görsel işleme çalışmaları yapılabilir.
- Reggio-Emilia yaklaşımı ile çalışılabilir. Bu yaklaşımda çocuklarla çalışırken, çocuklar birer sanatçı ve bilim insanı olarak görülür. Yaratıcılık en önemli kaynaklardır ve öğrenme süreçlerini de belirler (bkz. <http://www.randomfind.co.uk/>).
- Ulusal Şiir Günü'nü kutlamak için müzede şiir yarışması düzenlenebilir.
- Sözlü tarih kaynaklarına dayanarak ve müze ziyaretiyle birlikte, ilkokulun son iki yılındaki öğrenciler eski bir makinenin çıkardığı gürültü üzerinde düşünebilirler. Bu sesle hangi ritimlerin ilişkilendirilebileceği üzerine konuşulur. Bunu yaparken bir ezgi besteler ve besteye o dönemin çalışma koşulları hakkında eşlik eden sözler yazarlar. Yapılan düzenlemeler hep birlikte dinlenir.
- Teknik alanlardaki öğrenciler, tarihi bir derneğin eski filmlere ilişkin parçalarına kendi seslerini kaydedebilirler.

10. ÇAĞRIŞIMA DAYANAN ETKİNLİKLER ... izleyiciler kişisel yaşantılarına dayanarak gördükleri üzerine özgürce düşünürler; kişisel bağlantıların kurulması daha uzun süreli bir etki sağlar.

açıklama

İzleyicilere fotoğraf, köşe yazısı, slogan ya da atasözü verilerek ellerindeki uyarının/materyalin kendilerinde yaptığı çağrışımı müzede gördükleri şeylerle birleştirmeleri istenir. İlişkilendirme açık uçlu bir şekilde veya daha somut bir başlangıç noktasıyla başlatılabilir. Etkinlik izleyicilerin çağrışımlarını paylaştıkları bir sohbet niteliğindedir.

çeşitleri

- Şu yönerge kullanılabilir: Elinizdeki fotoğrafa en çok uyduğunu düşündüğünüz nesneyi bulunuz.
- Şu yönerge kullanılabilir: Bu tabloya uyacak müzik ne olabilir?
- Şu yönerge kullanılabilir: Bu müziği buradaki nesnelere hangisi ile eşleştirirsiniz?

olası hedef grupları

Birçok farklı grupta uygulanabilir. Her izleyici kendi ölçüsüne göre katılım sağlar.



artıları

- Katılımcılar ön deneyimlerine ve ölçülerine dayanarak çağrışımlarını ortaya koyar. Bu anlamda katılımcı aktif rol oynar.
- Duygulanıma uygun bir etkinliktir.
- Nesnel / alan doğrudan kullanılır.
- Kullanımda esneklik sağlar.
- Başka etkinliklerle birleştirilmeye uygun bir çalışma türüdür.
- Katılımcıların yanıtları çoğunlukla şaşırtıcıdır, sürpriz unsurunu bulur.

eksileri

- Katılımcılar gruptaki diğer kişileri dinlemek konusunda sabırsız davranabilirler.
- Herkes söz hakkı aldığı anda çalışma uzun sürebilir.
- Çalışma herhangi bir odağa kayabilir, bu anlamda kafa karıştırıcı olabilir.

örnekler

- Şu yönerge kullanılabilir: "Burada bulunan resimler arasından X sözünü en iyi ifade eden resmi bulunuz" (Yönerge yazılı olarak da verilebilir, her iki/üç kişilik grup bir kart alır). Örneğin, "Ye kürküm ye' atasözüne en uygun resim hangisidir?" Seçim yapıldıktan sonra grup içinde resimler hakkında sohbet edilir.
- Katılımcıların ifade ettikleri çağrışımlar tek grup oluşturan katılımcılara verilir ve tüm grup ellerindeki çağrışım havuzundan nesneye/tabloya en çok uyduğunu düşündükleri çağrışımı belirler.
- İlişki kurmak için diğer grupların nesnelere ilgili tanımlamaları ya da şiiirleri kullanılabilir.
- İzleyicilerle doğrudan koleksiyonla ilgili olmayan, ancak dikkatle bakmayı ve yansıtma yapmayı teşvik eden genel görevlerin yer aldığı kart oyunu oynanabilir. Şu yönergeler kullanılabilir: Bu odadaki en çirkin nesneyi bulunuz; bu sanat eserinin adı ne tür bir hikâyeyi çağrıştırıyor; size mutlu/öfkeli/utangaç gelen nesnelere hangileri?

ne zaman kullanılır?

- Rehberli turlarda değişiklik yapılmak istendiğinde kullanılabilir.
- Sohbeti başlatmak adına katalizör olarak kullanılabilir.
- İzleyicileri dâhil eden çalışmalar yapılmak istendiğinde kullanılabilir.
- Duyguların ön plana çıktığı çalışmalar yapılmak istendiğinde kullanılabilir.
- Açık uçlu olabileceği gibi, nesnelere kartların bire bir eşleştiği set olarak ele alınıp kapalı uçlu hâle getirilebilir.

başarı unsurları

- Süreç açık uçlu olarak sürdürüldüğünde başarı kazanır. Bu yüzden çalışmanın herkesin katılımını sağlayacak kadar açık uçlu olmasına dikkat edilmelidir. Fakat ucu bucağı olmayan bir çalışma olmamalıdır. Çalışma amacına uygun olmalıdır ki çağrışımlar yapılabilir.
- Müze eğitimcisinin iyi bir kolaylaştırıcı olarak çağrışımları özetlemesi ve çağrışımlar arasında ilişkiler kurması çalışmanın başarısını etkiler.

11. SORU SORAN İZLEYİCİLER

... ne bilmek istediğinizi düşünmek aktif öğrenmeye adım atmanızı sağlar; eleştirel düşünmeyi ve öğrenme merakını destekler.

açıklama

Genel olarak rehberlerin soru sorduğuna tanıklık ederiz.

Burada ise durum tersine bir şekilde işler, katılımcılar merak ettikleri soruları hazırlar.

Rehber bu soruların yanıtlarını işaret eden bir program tasarlar.

çeşitleri

- Sorular buluşma anında veya önceden hazırlanabilir.
- Önceden hazırlanan sorular Facebook veya internet aracılığıyla müzeye iletilebilir.
- Rehber kısa bir giriş yaptıktan sonra izleyicilerin kendi soruları üzerine düşünmeleri için onlara zaman verir (burada izleyicilerin sorularını yazmaları için soru formu sağlanabilir). Soruların bir kısmı sesli bir şekilde grupta paylaşılır.

olası hedef grupları

Dokuz yaş ve üzerindeki her izleyici grubu için kullanılabilir. Lisenin son dönemlerindeki öğrenciler ve daha büyük yaş grupları için harika bir tercihtir.



artıları

- İzleyicilerin programın içeriğini etkileyebilmesi sürecin ilgi çekici olmasını garanti eder. Böylece katılım artar.
- Soru sormak, öğrenciler için önemli bir beceridir. Etkinlik, eleştirel düşünme ve keşfederek öğrenmeye uygundur.
- Tamamen hazırlıksız bir şekilde de kullanılabilir.

eksileri

- İzleyicilerin soru sormaya hazır olmaları zaman alabilir.
- Kolaylaştırıcının bilgi seviyesinin, doğaçlama ve dinleme becerilerinin çok bir düzeyde olması gerekir.
- Sorular her yerden gelebilir. Bu durum, çalışmanın bütünlüğünde sorunlara yol açabilir veya ilgisiz konularla zaman kaybına neden olabilir (örneğin, mağaza veya tuvaletlerle ilgili sorular gelebilir).

ne zaman kullanılır?

- Bir tanıtım ziyareti veya boş zaman diliminin değerlendirildiği bir ziyaret sırasında (içerik önemli bir rol oynamadığında) kullanılabilir.
- İçeriğe yeterince odaklanılabildiği durumlarda diğer gruplar için de uygundur.
- Bu tekniği "klasik" bir rehberli tur ile birleştirerek daha fazla çeşitlilik ve katılım sağlayabilirsiniz.

başarı unsurları

- Rehberin doğaçlama becerilerinin gelişmiş olması ve katılımcılara sorularının ciddiye alındığını ("değerli" olduğunu) hissettirebilmesi önemlidir.
- İdeal olarak içerikte bütünlüğün sağlanması başarıyı artırır.
- Gruptan ilginç ve eğlenceli sorular gelmesi süreci olumlu yönde etkiler.

örnekler

- İzleyiciler müzeye göz gezdirdikten sonra kendi dikkatlerini en çok çeken nesne ile ilgili, daha sonrasında ise kendilerini en çok şaşırtan şey ile ilgili birer soru oluşturur. Rehber bu soruları turun düşünce akışını oluşturmak üzere kullanır.
- İzleyiciler öncelikle görmek görülebilecek şeyler hakkında sorular sorarlar. Kolaylaştırıcı soruları toplar ve cevapları katılımcıların kendi başlarına bulabilmeleri için katılımcıları küçük gruplara böler. Son olarak, kolaylaştırıcı tüm grupla birlikte cevapları tartışır.
- Bu gibi etkinlikler özellikle sanat müzelerinde izleyicilerin sorularını yanıtlamak için bekleyen rehberler aracılığıyla da gerçekleştirilmektedir (akran eğitimi).

12. NESNE İNCELEME ... araştırma becerilerini harekete geçirir, incelenen nesnelere yönelik kavrayış sağlar ve diğer nesnelere dair merakı artırır.

açıklama

Belirlenen nesnelerin gözlem yoluyla incelenmesidir. Nesne kaydı yapılan çalışmalar buna örnektir. En bilinen örneği (basit) envanter formu çalışmalarıdır.

çeşitleri

- İnceleme diğer kaynakların kullanılmasıyla (yazılı kaynaklar, nesne kayıt sistemi, belgeleme merkezi, internet, tarihî mekân) desteklenebilir.

olası hedef grupları

Eğitim amaçlı çalışmalarda kullanılabilir. Özellikle ilköğretim çağının sonlarındaki ve lisenin başlarındaki öğrenciler için uygundur. Daha büyük yaş grubundaki öğrenciler için kullanılırken bir araştırma projesi veya görsel analizle (kültürel çalışmalar/ sanat eğitimi için oluşturulmuş bir görev) ilişkilendirilmezse fazla basit bulunabilir.

artıları

- Gözlem yeteneğini geliştirir.
- Analitik becerileri geliştirir.
- Araştırmacı zihin yapısını harekete geçirir ve soruların ortaya çıkmasını sağlar.
- İzleyiciler kültürel miras nesnelere ile bire bir zaman geçirir.
- Tek bir nesneyle birçok şeyin keşfedilmesi olması katılımcıları etkiler.

eksileri

- Etkinlikteki amacınızın ne olduğunu netleştirmelisiniz, amaç öğretmenler ve öğrenciler için açık olmayabilir (etkinlik gözlem odaklı olsa da gözlem kendi başına bir amaç olmamalıdır).



ne zaman kullanılır?

- Bir nesnenin nasıl incelenebileceği ya da o nesne hakkında nasıl araştırma yapılabileceğine odaklanılan çalışmalarda kullanılabilir.
- Nesnenin kendisi ana konu olduğunda kullanılabilir.
- Rehberli tur için bir versiyonu oluşturulabilir.
- Doğrudan gözlemle ilgili bir çalışmanın parçası olarak kullanılabilir.
- Birçok kaynağın kullanıldığı geniş çaplı bir çalışmada başlangıç etkinliği olarak kullanılabilir (özellikle tarih dersleri için uygundur).

başarı unsurları

- Gözlemin programa bağlamsal olarak katkı sağlaması başarı unsurunu etkiler.
- Gözlemin bir amaç için kullanılması önemlidir.
- Farklı nesnelere arasında tematik bir ilişki olması önemlidir.

örnekler

- Belediyenin okullar için düzenlediği sanat gününde ortaokul öğrencileri için bir etkinlik: Öğrenciler iyi tasarlanmış bir kayıt formu yardımıyla, etkinlik günü her bir katılımcının aldığı rozet veya tişörtü kent müzesinin “yeni gelenler”ine kaydeder.
- Şu yönerge kullanılabilir: Bir nesne hakkında mümkün olduğunca çok soru sorun, en çok sorusu olan kim?

- Şu yönerge kullanılabilir: Gördüğünüz veya fark ettiğiniz 10 şeyi yazınız. Tamamladığınızda, 10 şey daha bulunuz (Visible Thinking'den).
- Belirtilen yönergenin ardından şu yönerge kullanılabilir: Gözlemlerinizi gruplara ayırınız; nesnenin malzemesine, şekline, boyutlarına, durumuna, ustasına, işlevine veya edinilme yoluna göre olabilir.

- Müze veya arşivle ilgili bir proje bağlamında şu yönerge kullanılabilir: Nesneyi tanımlayınız ve resmi belgedeki açıklaması ile karşılaştırınız (örnek envanter formu için görsele bakınız).
- Araştırma becerileri bağlamındaki bir etkinlikte şu yönerge kullanılabilir: Galeride bir nesneyi gözlemleyiniz. Gözlem süreci tamamlandıktan sonra nesne hakkında daha fazla bilgi edinmek için kayıt sistemini kullanınız.

KAYIT KARTI NESNELERE ÖĞRENME

SAHİBİ: _____
BU NESNE _____ DİR (GÜN/AY/YIL) BENİMLE.

Sanatçı/Zanaatkar: _____
Malzemesi: _____
Adı: _____
Yaşı: _____
Boyutu: _____ En: _____
Boy: _____ Yükseklik: _____

Nesnenin sözcüklerle tanımlayınız: _____

Herhangi bir hasarı var mı? _____
Önü özel yapan şey ne? _____

Nasıl edinildi? Satın alma
 Hediye
 Ödünç

Nesnenin resmini çizin.
Nesnenin parçası değeri ne olabilir?

Çocuklar için hazırlanan bu kayıt kartı, English Heritage'in 'Learning from objects' (Nesnelere Öğrenme) (1990) yayınından alınmıştır.

13. GÖRÜŞME

... görüşlerinizi şekillendirmek istiyorsanız diğerlerini aktif bir şekilde dinleyin.

açıklama

İzleyiciler başka izleyicilerle görüşmeler yaparak bilgi toplar. Genellikle gruplar hâlinde yapılır.

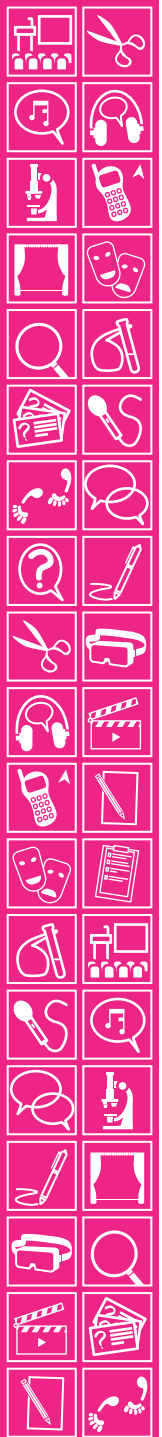
çeşitleri

- İzleyiciler müze görevlileriyle görüşme yapabilir.
- İzleyiciler diğer izleyicilerle veya oradan geçenlerle görüşmeler yapabilir.
- Görüşmeler yabancı dilde (örneğin ülkenizdeki turistler ile ya da yabancı bir yer ziyaret edildiğinde orada yaşayan insanlarla yapılabilir) yapılabilir.
- Çocuklar kim olarak soru sormak istediklerine karar verip (örneğin bir sanatçı veya arkeolog olarak soru sormak istedikleri konuları düşünür ve ardından görüşme yapabilirler).

olası hedef grupları

Dokuz yaş ve üzerindeki her öğrenci grubu için uygundur. Lise öğrencileri için uygundur (araştırma yapmayı ve bilgi toplamayı öğrenirler).





artıları

- Çoklu becerilere (dil becerileri, röportaj yapma becerileri, bilgi işleme) değinilir.
- Katılımcılar bağımsız olarak çalışabilirler.
- Öğrenciler bu araştırma yöntemine ilişkin deneyim kazanır.

eksileri

- Bazı öğrencilerin endişe verici bulabileceği eşiği aşmaları gerekir.
- Katılımcıların sorularıyla diğer izleyicileri rahatsız etme olasılığı vardır.

ne zaman kullanılır?

- Araştırma ödevinin bir parçası olarak kullanılabilir.
- İş birliği önemli olduğunda kullanılabilir.

başarı unsurları

- Etkinliğin çerçevesinin iyi bir şekilde belirlenmesi önemlidir.
- Soruların iyi hazırlanması önemlidir.
- Ortamın öğrenciler için "güvenli" olması tekniğin başarısını etkiler.
- İçerikle ilişki kurulması önemlidir.
- Teknik kullanılmadan önce bunun müzede konuşulması ve müze çalışanlarının bu konuda bilgi sahibi olması önemlidir.
- Öğrenci gruplarıyla bu tarz çalışma yapan öğretmenlerin görüşmeler öncesinde soru sorma çalışmaları yapması önemlidir. Ayrıca görüşme yapılan kişiye olan yaklaşım, nezaket gibi konular üzerinde durulmalıdır.
- Görüşme çıktılarının anlam ifade eden sonuçlar üretmesi önem taşır.

örnekler

- Aynı sorular üç farklı yaş grubundaki (örneğin 25 yaşından küçük, 25-50 yaş arası, 50 yaşından büyük) kişilere ya da farklı bölgelerden/ülkelerden gelmiş kişilere sorularak yanıtlar karşılaştırılabilir.
- Yoldan geçenlerle veya orada ikamet edenlerle sokak röportajları yapılabilir. Örneğin şehir / köylerindeki değişiklikler hakkında sorular sorulabilir.
- Yaşlılar ve gençler semtlerinde dolaşip birbirlerine neler gördüklerini, deneyimlerini ve zaman içinde nelerin değiştiğini sorarak röportaj yapabilirler.
- Öğrenciler, müze çalışanlarıyla (rol alan veya gösterileri gerçekleştiren kişiler vd.) röportaj yaparak açık hava müzesinde bilgi toplayabilirler.
Dikkat: Çalışanların fazla rahatsız edilmediklerinden veya sürekli aynı soruları almakla ilgili bir rahatsızlıkları olup olmadıklarından emin olunmalıdır.

14. HİKÂYE ANLATIMI

... izleyiciler hikâyelerle dahil edildiğinde duygusal bağlılıkları artar.

açıklama

Hikâye anlatımıyla kültürel mirasa anlam verilir.

çeşitleri

- Hikâye sesli bir şekilde okunabilir.
- Etkileşimli rehberli turların bir parçası olarak kullanılabilir.
- "Peki, sonra ne olmuş?" denerek izleyicilerin hikâyenin devamını oluşturmaları sağlanabilir.
- Ziyaretçiler, müzeyle uyumlu bir tema üzerine hikâyeler yazabilir ve daha sonra hikâyeler (mümkünse yarışma formatında) yayımlanabilir.
- Teatral formatta bir hikâye anlatımı (Bkz. Yöntem 16. Tiyatro / doğaçlama / dans) kullanılabilir.

olası hedef grupları

Genellikle küçük yaş gruplarıyla yapılırsa da iyi bir anlatıcı her yaşta insanla etkileşim sağlayabilir.



artıları

- Birçok yerde ve durumda kolayca gerçekleştirilebilir ve anlatıcı olarak kendi tarzınızı katabilirsiniz.
- Anlatıcının role girmesine kıyasla kullanımı daha kolaydır.
- Hikâye anlatımı maliyet gerektirmez (ancak hikâyelerin oluşturulması zaman alır ve yazma işi dış kaynaklara verildiğinde maliyet gerektirebilir).
- Uzun süren büyük bir etki yaratabilir.
- İzleyicilerin hikâyelerle bağ kurması bir şeyleri daha uzun süre hatırlamalarını sağlar.
- Kültürel mirasın soyut yönlerine (görüşler, duygular, çatışmalar vb.) dikkat çekilmesini sağlar.

örnekler

- Mekâna hayat veren, heyecan verici bir hikâye anlatılabilir. Örneğin Hollanda Ulusal Denizcilik Müzesinde sergilenen, 18. yüzyıl "East Indiaman"ın replikası olan Amsterdam'da otururken Hollanda'ya ait Doğu Hindistan gemilerindeki yaşamın hikâyesi anlatılabilir.
- Müzeyle bağlantılı bir konuyla ilgili veya bizzat kültürel miras alanında gerçekleşen bir şeyle ilgili tarihsel bir çocuk kitabı okunabilir.
- Tarihle ilgili birçok iyi çocuk kitabı bulunmaktadır. Bir çocuk kitabı yazarı, mekânınıza özel bir hikâye yazabilir.
- Okullara yapılan bir ön ziyaret buluşmasında hikâyeler kullanılarak temaya giriş yapılabilir, merak uyandırılabilir ve katılımcılar arası bilgi akışını başlatılabilir.
- Kamu kütüphaneleri ile iş birliği yaparak okuma alışkanlığı geliştirilebilir.

eksileri

- Herkes doğal bir hikâye anlatıcı değildir.
- Herkesin iyi bir dinleyici olmaması sebebiyle sakinlik ve konsantrasyon gerektirir.

ne zaman kullanılır?

- Bir duruma hayat vermek ve kültürel mirasın ardındaki hikâyeleri/duyguları hissetmek için kullanılabilir.
- Tiyatro yapmanın iddialı sayılabileceği durumlarda kullanılabilir.

başarı unsurları

- İyi bir hikâye oluşturmak için şu özelliklere dikkat edilmelidir: Fazla uzun değildir, hikâye yapısı sağlamdır, tercihen gerilim ve/veya sürprizli bir dönüm noktası içerir.
- Müzenin temasıyla iyi bir bağlantı kurulması kültürel mirasa olan ilgiyi artırarak süreci daha anlamlı hâle getirir.
- Hikâyeden sonra ziyaretçilerin hikâyedeki şeyleri gerçekte görmek istemelerini yöreklendirecek unsurlar kullanılabilir.

15. ANLATIM / DERS / SUNUM

... birçok ziyaretçinin de alışkın olduğu şekilde yapılan ahenkli ve anlaşılır konuşma.

açıklama

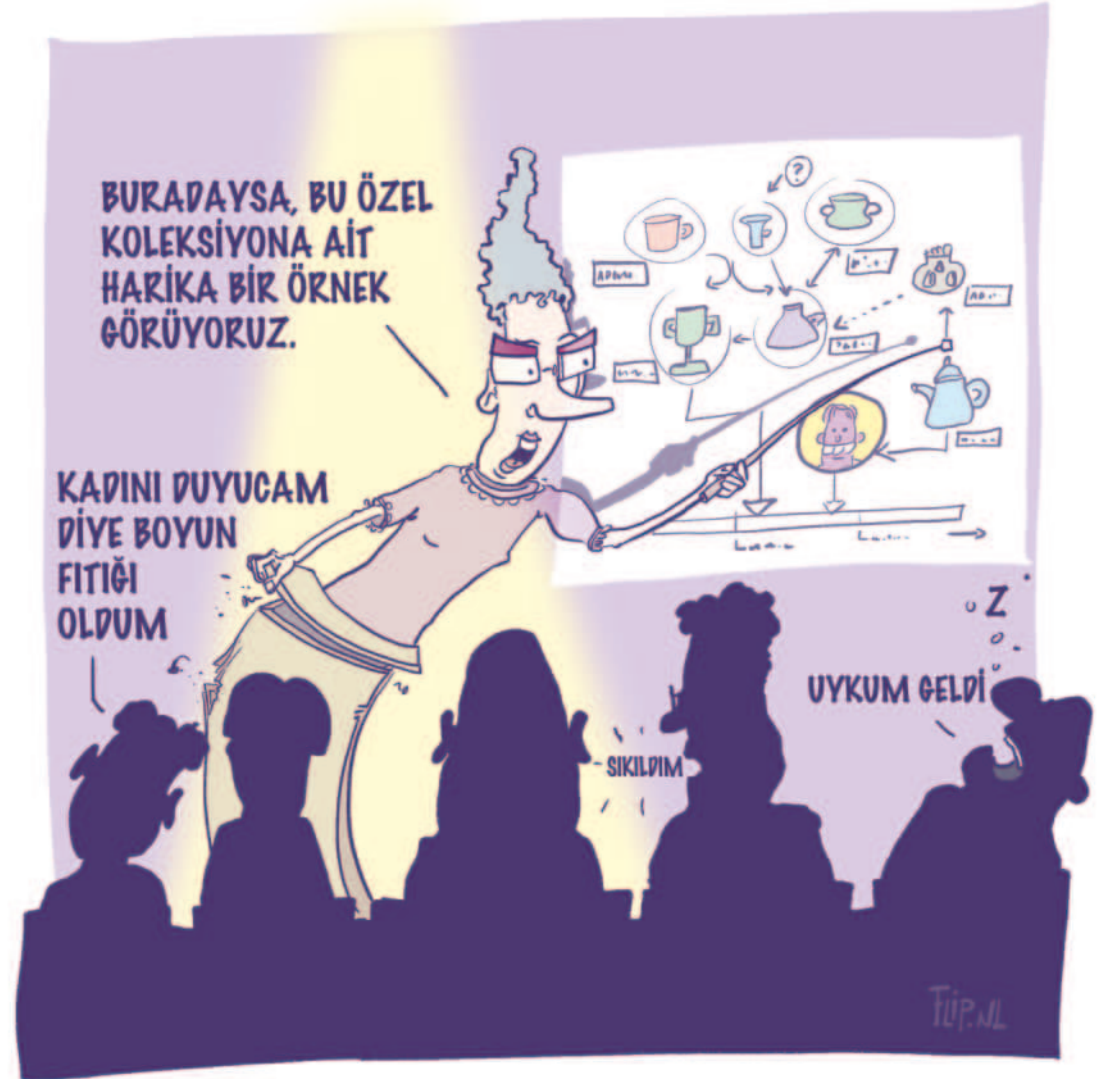
İzleyiciler belirlenen bir alanda ahenkli bir şekilde konuşan konuşmacıyı dinlerler. Etkinlikte görsel materyaller (fotoğraflar, filmler) kullanılabilir veya kullanılmayabilir.

çeşitleri

- Düz anlatım / sunum yapılabilir.
- Anlatıma giriş sonrasında soru veya tartışma için zaman ayrılabilir.
- İzleyicilerin sergi gezisi öncesinde rehber tema ve arka plan hakkında bilgi verdikten sonra sergiden en iyi şekilde yararlanmaları için izleyicilere broşür verir. Ardından ziyaretçiler sergiyi bağımsız olarak gezebilirler.

olası hedef grupları

Genellikle ilgili kişilere yönelik olarak düzenlenir. Özellikle yaşlı izleyiciler arasında yaygındır. Çocuklar için de kullanılabilir. Örneğin çocuklara özel bir konferans serisinde kullanılabilir.



artıları

- Kısa süre içinde çok fazla başlığa değinilir.
- Aynı anda çok sayıda insana ulaşılır.
- Ortama heyecan ve zenginlik verebilir.
- Katılımcılara oturma alanı sağlandığında katılımcıların konsantrasyonu yüksek olur.
- Bu etkinlikler basın tarafından sıklıkla takip edilir. Böylece sergiye tekrarlanan bir şekilde tanıtım sağlar.

eksileri

- Bilgi akışı tek yönlüdür.
- İzleyiciler edilegendir.
- Çoğu insan bir konuyu uzun süre dinlemekte zorlanır.
- Aynı bir alan gerektirir.

ne zaman kullanılır?

- Arka plan bilgisi veya derinlemesine bilgi sağlamak için kullanılabilir.
- Bilimsel araştırma sonuçlarını halkla paylaşmak için kullanılabilir.
- Konferans, sempozyum veya açılış gibi bir toplantının bir parçası olarak kullanılabilir.
- Eğer ziyaretçi sayısı rehberli bir tur katılımı için fazlaysa, başlangıcı merkezi olan bir sunum kullanılabilir.
- Sergi rehberli tur için uygun değilse, örneğin alanda çok sayıda görsel-işitsel materyal varsa veya alan darsa, bir önceki örnekte olduğu gibi ziyaret öncesinde merkezi bir sunum yapılabilir.

başarı unsurları

- Konuşmacının izleyicilerin dikkatini çekebilmesi önemlidir.
- Tartışmada sürpriz dönüm noktaları olması başarı unsurunu etkiler.
- Herkesin rahatlıkla dinleyebilmesini sağlayan ses sistemi olması önemlidir.
- Hikâyelerde destekleyici ve harekete geçiren görsel materyallerin kullanılması etkililiği artırır.
- Sunum süresinin kısa olması önemlidir.
- Sunum sonrasında katılımcıların fikirlerini konuşup tartışabilecekleri bir alan olması önemlidir.

örnekler

- Müze veya arşivde düzenlenen bir konferans serisi yapılabilir. Böyle bir etkinlikte geçici serginin temasıyla bağlantılı kurulabilir veya kurulmayabilir.
- Birçok tarihî derneğin de aylık olarak düzenlediği tarihî kafede buluşma etkinlikleri yapılabilir.
- Yaşam boyu öğrenme yaklaşımına uygun olarak yetişkinler için Müze Akademisi düzenlenebilir.
- Çocukların katıldığı bir ders serisine yönelik olarak birçok üniversite müzesiyle iş birliği yapılabilir. "Museum Youth University" [Müze Gençlik Üniversitesi] gibi.

16. TİYATRO / DOĞAÇLAMA / DANS

... bu yoğun kültürel deneyim hayal gücünü uyarır ve duyguları açığa çıkarır.

açıklama

Tiyatro türlerinin mesaj iletmek için kullanılmasıdır.

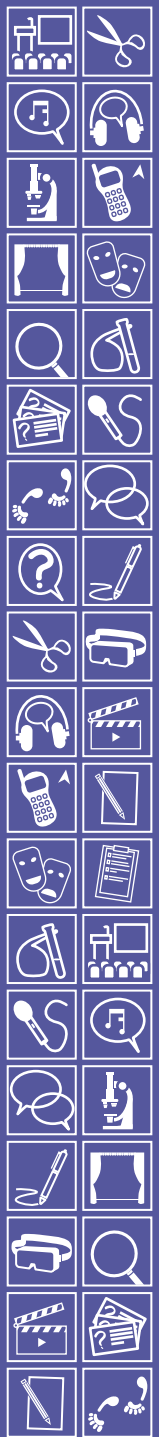
çeşitleri

- Tiyatro/dans performansı(nın bir parçası) olabilir.
- (Çoğunlukla çocuklar için olan etkinliklerde) kukla (karakter), müze rehberi ile diyalog kuran bir "grup katılımcısı" olarak kullanılabilir.
- "Ben Diliyle Yaşayan Tarih" olarak anılan etkinlikte, oyuncu bir anlatılan kişinin kimliğiyle hareket eder.
- "O Diliyle Yaşayan Tarih" olarak anılan etkinlikte, oyuncu canlandırma yapmadan, söz konusu karakteri anlatır.
- Rol oynama: Ziyaretçilerin aktif olarak rol oynadığı etkinliklerdir.

olası hedef grupları

Tüm izleyici grupları için kullanılabilir.
Eğitim amaçlı, grup ziyaretlerinde veya geniş kapsamlı etkinliklerde kullanılabilir.





artıları

- Geniş çaplı ve uzun süreli bir etki yaratır.
- Ziyaretçiler aktif rol aldıklarında, canlandırılan role bürünme konusunda kendilerine meydan okunduğunu hissederek.
- Kültürel mirasın soyut yönlerine (görüşler, duygular, çatışmalar vb.) dikkat çekilir.
- Küçük çocuklar genellikle teatral karakterin/kuklanın bulunduğu ortamlarda kurumsal bir çalışanın yanında olduğundan daha spontanedirler.

örnekler

- Müze tiyatrosu yapılabilir.
- Müze eğitmeni çocuklarla etkinlik yaparken müzedeki bir gizemi çözen dedektif rolüne bürünebilir.
- Tarihi evde "Personel Aranıyor" etkinliği: Müze rehberi, evin işlerinin yürütülmesinden sorumlu kişi rolüne bürünür (O Diliyle Yaşayan Tarih). 8-9 yaşındaki çocuklar "iş başvurusu" yaparak hizmetçilerin ve kâhyaların evde yapması gereken işler hakkında bilgi alırlar. Etkinliği izleyiciler için aktif hâle getirmek için farklı yönergeler kullanılabilir. Örneğin öğrenciler masayı o döneme göre düzenleyebilir.
- Bonn'daki Haus der Geschichte Müzesinde yapılan etkinliklerden biri şu şekildedir: Lise öğrencileri, Berlin Duvarı'nın yıkılması sırasında Doğu ve Batı Almanya'daki insanların kavuşma anını canlandırır.
- Londra'daki Science Museum'da yapılan etkinliklerden biri "Hamam Böceği Turu"dur: Çocuklar hamam böceği kılığında girer ve baş hamam böceği (müze çalışanı) eşliğinde müzede gezinti yapar. Tüm deneyimler, hamam böceğinin bakış açısından sunulur.

eksileri

- Yoğun emek gerektirmektedir.
- Özellikle oyunculara ekstra ücret ödendiği durumda masraflıdır.
- Ziyaretçiler role etkin bir şekilde katılmaktan çekinebilirler.
- "Ben Diliyle Yaşayan Tarih" oyuncu ile ziyaretçi arasındaki doğal konuşma için engel olabilir.
- Geleneksel bir tiyatro gösterisi ziyaretçiyi pasif moda sokabilir.
- (Yanlış uygulandığında) tarihi gerçeklere gölge düşürebilir.

ne zaman kullanılır?

- Kültürel mirası ve duyguları elle tutulur hâle getirmek ve durumlara hayat vermek için kullanılabilir.

başarı unsurları

- Oyuncuların iyi olması çalışmanın akıcılığını etkiler.
- İçerik oluşturulurken müzeyle iyi ilişkiler içinde olunması etkinliğin başarısını olumlu yönde etkiler.
- Müzenin fiziksel koşulları ve roldeki kişiye sunulan destek performansın başarısında etkilidir.
- Etkinliğin ziyaret deneyimine uygun bir şekilde dahil edilmesi bu tür uygulamaların kolaylıkla gerçekleştirilmesinde önemlidir.

17. KÜLTÜREL MİRAS ALANINDA GÖRSEL - İŞİTSEL VE DİJİTAL MEDYA

... bilgi ve deneyim aktarımı için çağdaş formatlar sunar.

açıklama

Bilgi edinmek ve katılımı artırmak amacıyla ses, film, dijital medya veya bunların kombinasyonunun kullanılması.

18. yöntem olan e-öğrenme yönteminin aksine, müzede veya kültürel miras kuruluşunda uygulanan yöntemlerdir.

çeşitleri

- Farklı özellik ve çeşitlerdeki sesli rehberler kullanılabilir. Bazı sesli rehberler düğmeli olup daha fazla arka plan bilgisi sunarken bazıları farklı rehberler arasında geçiş yapma olanağı sunar. Her sesli rehberin kendi teması ve perspektifi vardır.
- SMS veya metin turları kullanılabilir.
- Akıllı telefonlarla dijital turlar düzenlenebilir.
- (Dersi veya kazanımı etkileyen) etkileşimli turlar düzenlenebilir.
- Konum tabanlı turlar kullanılabilir (burada etkinliğin her bir parçası belirli bir yere ulaşıldığında başlar).
- Akıllı telefonlarla çevrimiçi bilgi yarışmaları yapılabilir (bilgi ve görüşleri test eden Kahoot veya benzeri uygulamalar kullanılabilir).
- Kültürel mirasla ilgili oyunlar kullanılabilir.

olası hedef grupları

Tüm ziyaretçilerle, hem bireysel hem grup ziyaretlerinde uygulanabilir. Diğer yandan, belli bir dereceye kadar bağımsızlık gerektirdiği için genellikle küçük çocuklarla kullanılmaz.



artıları

- İnsanların denemeye istekli olduğu yeni bir ortamdır.
- Bilgiye, ihtiyaç olunan anda ve yerde erişebilme imkânı sağlar.
- (Düzenli yapılan turlarda) bilgiyi küçük dozlarda sunma olanağı verir.
- Sesli rehber turları: Aynı anda hem bakmak hem dinlemek tercih edilmektedir.

eksileri

- Teknik konulara dair hassasiyetler olabilir.
- Sesli rehber genellikle sosyal bir etkileşim sağlamaz.
- Birçok tur/oyun sabır gerektirir çünkü her bir bileşenin süresi içerik geliştirici tarafından belirlenir.
- Çoğunlukla ziyaretçinin kişisel katkısı kısıtlıdır.
- Şarj etme, dağıtma, iade etme, kontrol etme, onarım vb. işler göz önünde bulundurulduğunda, süreç yönetimi için maddi ve zamansal kaynak gerekmektedir.
- Satın alma ve bakım maliyetleri bulunmaktadır.
- Okul grupları tarafından kullanılırken fazla sayıda materyale ihtiyaç duyulmaktadır.
- Sesli rehberler göz önünde bulundurulduğunda, dinlemek gençler için her zaman en iyi öğretim şekli olmayabilir. Görsel uyarılara da ihtiyaç duyarlar.
- Filmler ve metin içeren medyalar kültürel miras nesnelерinin rakibi hâline gelebilir.

ne zaman kullanılır?

- Medya unsurunun çalışmaya tematik olarak katkıda bulunduğu durumlarda kullanılabilir.
- 21. yüzyıl becerileri bağlamında kullanılabilir.
- Örneğin binaların bulunduğu çevrelerdeki şehir turları için uygundur.

Lütfen dikkat ediniz: Sayılar, işin kısıtlılığının belirlenmesinde yararlı olabilmektedir. Çocuklara rehberlik etmek mümkün olmadığında, küçük gruplar veya bireysel katılım sağlayan çocuklar için kullanışlı bir seçimdir.

başarı unsurları

- Herkes aynı yerde bulunmayacağından, grup ziyaretlerinin lojistiğinin uygun bir şekilde ayarlanması önemlidir.
- İçerik konuyla ilgili olmalıdır.
- Ana medyanın ihtiyaç duyduğu diğer teknolojilerin iyi çalışır durumda olması önemlidir. Örneğin, internet tabanlı medyalar için ağ bağlantıları çok iyi çalışmalıdır.

örnekler

- mp3 dosyaları cep telefonlarına indirilip sesli rehber olarak kullanılabilir.
- Gruplar arasında rekabetin olduğu ve merkezî bir kontrol merkezi bulunan (ilerlemenin takip edildiği ve zamanında takip görevleri gönderilen merkezî bir nokta) dedektifçilik benzeri oyunlar kullanılabilir.
- Müze rehberi tarafından kullanılan bir yönetim tableti ile her okul grubuna özel olarak tasarlanmış, görevlerin yer aldığı tablet turları yapılabilir.
- Hollanda Açık Hava Müzesindeki "Restart" programında, tabletler izleyicilere konuyla ilgili bilgi sunmaz; bunun yerine program aracılığıyla ziyaretin lojistiği yönetilir. Sistem şu şekilde çalışır: Gruplar, ihtiyaç duydukları ve kendilerine özel olarak uyarlanmış yönlendirmeleri düzenli olarak alır. Tabletler ayrıca resimler, videolar ve yanıtlar gibi ürünleri ve sonuçları kaydetmek için de kullanılır. Böylece müze personeli tabletleri hızlı bir şekilde okuyup bu sonuçları öğrencilerle yapılan toplu bir tartışma etkinliğinde kullanabilir.
- Okul gruplarıyla yapılan çalışmalarda üst sınıflar, alt sınıflar için sesli rehberli tur düzenleyebilir.
- Tarihî bir evde yaşamış birinin perspektifinden o evde nasıl yaşadığını daha geniş bir kitleye ulaştırmak için müze weblogu hazırlanabilir.
- Erasmus+ DICHE Projesi çerçevesinde derlenen ve dijital medya kullanımı örneklerini içeren <http://www.diche-project.eu/resources> adresi incelenebilir.

18. E-ÖĞRENME / UZAKTAN ÖĞRENME

... çevrimiçi iletişim sayesinde mesafenin bir önemi kalmaz ve çok daha geniş bir kitleye ulaşılır.

açıklama

İnternet yoluyla öğrenmenin tüm türleri için kullanılan genel bir terimdir. Burada uzaktan öğrenme anlamında kullanılmıştır. 17. yöntem olan Kültürel Miras Alanında Görsel-İşitsel ve Dijital Medya yönteminin tersine, kullanıcıların müzeye veya diğer kültürel miras alanlarına fiziksel olarak gitmelerini gerektirmeyen bir yöntemdir.

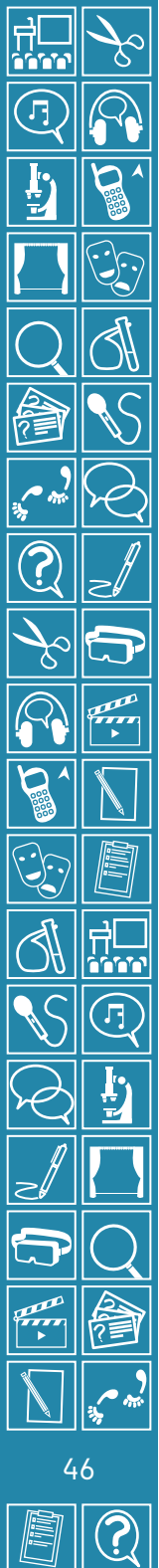
çeşitleri

- WebQuest kullanılabilir.
- Miras kuruluşunun dijital ortamı (kullanıcının ek bilgiler bulabileceği, oyunlar oynayabileceği, soru yanıtlayabileceği, geri bildirim verebileceği vb. bir ortamdır) kullanılabilir.
- Okulların hâlihazırda kullandığı elektronik öğrenme ortamlarında bulunan materyaller (örneğin Blackboard gibi) kullanılabilir. Müzeler, öğretmenlerin kullanımına sunmak üzere öğretim modülleri hazırlayabilir.
- Okullardaki akıllı tahtalarda kullanılacak dijital ortamlar oluşturulabilir.
- Sanal rekonstrüksiyonlar kullanılabilir.
- Skype vb. bir uygulama aracılığıyla müze dersleri yapılabilir.

olası hedef grupları

Bireysel ziyaretçiler de dahil çeşitli gruplarla uygulanabilir. Öğrenme sürecinde bağımsızlık gerektirir bu yüzden 10 yaş ve üzeri için uygundur.





artıları

- Bağımsız, etkin ve seçime yönelik olarak kullanılabilir.
- Oyun çeşitliliği motivasyon sağlayabilir.
- Çok geniş bir olasılık yelpazesi mevcuttur.
- Nispeten kolayca kişiselleştirilebilir/güncellenebilir.
- Kültürel miras kuruluşunu fiziksel olarak ziyaret etme ihtiyacı hissetmeyen birçok hedef kitle bulunmaktadır. Ayrıca uzakta yaşayanlar veya fiziksel kısıtlamaları olanlarla da kullanılabilir.

eksileri

- Hedef grupların etkinliğin nasıl kullanıldığına ilişkin kavrayış zemininin az olması,"öğrenme çıktısı"nı belirsiz hâle getirir.
- Üretimi yoğun emek gerektirir ve maliyetlidir.
- Kullanıcıların istatistiklere yansımaları ziyaretçi sayılarının geleneksel olarak giriş biletiyle sayılması yöntemiyle yapılamaz.
- "Ciddi bir öğrenme" ortamı olarak konumlandırılması zordur. Ayrıca gerçek oyunlarla rekabet hâlinindedir.
- Her öğretmen için uygun değildir. Örneğin ileri yaştaki veya bazı öğretmenler, bu yöntemi kullanırken kendilerini güvende hissetmeyebilir.

ne zaman kullanılır?

- Kendi başına araştırma yaparken kullanılabilir.
- Bulgular test edilmek istendiğinde (örneğin, quiz) kullanılabilir.
- (Dijital becerileri de kapsayan) 21. yüzyıl becerilerini geliştirmek için kullanılabilir.
- Kültürel miras deneyimini farklı bir şekilde (yeniden) canlandırırken kullanılabilir.
- Ziyaretin hazırlık sürecinde kullanılabilir (müze öncesi).
- Tamamlanmış bir ziyaretin üzerine yaşanan süreçlerde kullanılabilir (müze sonrası).
- (Mesafe, fiziksel kısıtlamalar vb. nedeniyle) müzeyi fiziksel olarak ziyaret etme seçeneği olmayan gruplara ulaşılmak istendiğinde kullanılabilir.

başarı unsurları

- İçeriğin tematik olarak konuyla ilgili olması önemlidir.
- Erişiminin kolay olması (tanıtım gerektirebilir) başarı faktörünü etkiler.
- İçeriğin hedef kitleye uygun düzeyde sunulması önemlidir.
- Yönergelerin açık ve anlaşılır olması (kullanıcıların internette kaybolmaması gerekir) etkinliğin başarısını etkiler.
- Devamlılığının ve güncellemelerin iyi bir şekilde organize edilmesi önemlidir.
- Kullanıcı sayısının kaydedilmesi, rapor sonuçlarının paydaşlarca dikkate alınması için önemlidir.

örnekler

- Öğretmen ve/veya öğrenciler için korumalı bir web ortamına sahip olan veya olmayan etkileşimli ders planları yapılabilir.
- Dijital kaynaklara ilişkin ödevler verilebilir (örneğin, arşiv çalışması yapılabilir).
- Öğrenciler kendi araştırma sonuçlarını internete yükleyebilir. Örneğin, belirli kültürel miras alanlarıyla ilgili bulgularını Google Haritalar aracılığıyla haritaya yerleştirebilirler.
- Orta Çağ yerleşimlerinin 3D rekonstrüksiyonunda dijital yürüyüş yapılabilir.
- Webquestler, çözümün bir kısmının fiziksel ortamda/ müzede/arşivde gerçekleşmesinin beklendiği (dijital ve ziyaretin birleşimini kullanan) etkinliklerdir. Örneğin, (tarihi) bir cinayet çözülebilir.
- Smithsonian Müzelerindeki bir stüdyodan sunulan etkileşimli müze dersleri bunun bir örneğidir. Bu, ABD genelindeki okulların abone olabileceği bir videokonferans hizmetidir (burada zaman dilimleri dikkate alınmalıdır).
- Hollanda'da bulunan Museum Naturalis Dinolab konuklarla çevrimiçi dersler yapmaktadır.
- Hollanda Krölller-Müller Müzesi tarafından geliştirilen dijital taşınabilir takvim, dijital tahtalar için tasarlanmıştır. Uygulama, müze ziyareti dışında günün herhangi bir zamanında kullanılabilen bir "kültür atıştırmalığı"dır.

