



**SANAL MÜZELERDE EĞİTİM İLE İLGİLİ LİSANSÜSTÜ
TEZLERİN DEĞERLENDİRİLMESİ**

Dürdane Taşoğlu

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI
RESİM-İŞ EĞİTİMİ BİLİM DALI**

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

TEMMUZ, 2024

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakları saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla tezin teslim tarihinden itibaren 3 (üç) ay sonra tezden fotokopi çekilebilir.

YAZARIN

Adı : Dürdane

Soyadı : Taşoğlu

Bölümü : Güzel Sanatlar Eğitimi

İmza :

Teslim tarihi :

TEZİN

Türkçe Adı : Sanal Müzelerde Eğitim İle İlgili Lisansüstü Tezlerin Değerlendirilmesi

İngilizce Adı : Graduate Concerning Education in Virtual Museums Evaluation of Theses

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduğumu, yararlandığım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiğimi ve bu bölümler dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduğunu beyan ederim.

Yazar Adı Soyadı: Dürdane Taşoğlu

İmza:

SANAL MÜZELERDE EĞİTİM İLE İLGİLİ LİSANSÜSTÜ TEZLERİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Yüksek Lisans Tezi

Dürdane Taşoğlu
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
Temmuz 2024

ÖZ

Müze eğitimi kapsamı itibariyle öğrenciyi merkeze alan ve bu çerçevede konuları, sergileri, çevresi, objeleri ile disiplinlerarası çok yönlü bir eğitim imkanı sunmaktadır. Müze eğitimi ve özellikle sanal müze kullanımı son yıllarda önemini artırmış bu süreci etkileyen en önemli faktörde 2019 yılında yaşanan pandemi süreci olduğu görülmüştür. Bu araştırma ile eğitim alanlarında 1985-2022 yılları arasında sanal müzelerin kullanımına ilişkin yazılmış olan lisansüstü tezlerin; yıllara, araştırma modellerine, veri toplama araçlarına, hedef gruplarına, araştırma kapsamında belirlenen müzelere, konularına, yapıldığı üniversitelere, enstitü ve anabilim dallarına göre dağılımları ile bu çıkarımlardan hareketle tezlerde yoğunlaşılan alt problemlerin ve sonuçların ortaya konması hedeflenmiştir. Bu araştırmanın, sanal müzelerin eğitim ortamı olarak kullanıldığı araştırmaların bir bütünlük içerisinde görülmesi, eğitim programları, eğitim uygulamaları bakımından değerlendirilmesi, alandaki gelişmelere ışık tutması, alanyazın zenginliğini ortaya koyması bakımından önem taşıdığı düşünülmektedir. Bu çerçevede araştırmanın verileri nitel araştırma modeli olan “betimsel tarama modeli” ne göre elde edilmiştir. Çalışmanın daha net sonuçlar sunması için amaçlı örnekleme yöntemi tercih edilmiştir. Elde edilen bulgular dahilinde özellikle son yıllarda sanal müze eğitimi üzerine yazılan tezlerde artış görülmektedir. Bununla beraber sanal müzelerin eğitim ortamı olarak kullanılmasının her geçen gün önünün daha çok açıldığına ve kalıcı izli bir öğrenme ortamını teşvik etmesinin yanı sıra gerçek müze mekanlarına gitmeyi de özendirdiği sonuçlarına ulaşılmıştır.



Anahtar Kelimeler : Sanal Müze

Sayfa Adedi : 114

Danışman : Dr. Öğr. Üyesi Hande Bolu SERT

GRADUATE CONCERNING EDUCATION IN VIRTUAL MUSEUMS
EVALUATION OF THESES
(Ph. D. Thesis)

Dürdane Taşoğlu

GAZI UNIVERSITY GRADUATE SCHOOL
OF EDUCATIONAL SCIENCES

June 2024

ABSTRACT

In terms of its scope, museum education focuses on the student and offers an interdisciplinary, versatile education opportunity with its subjects, exhibitions, environment and objects. Museum education, and especially the use of virtual museums, has increased its importance in recent years, and it has been observed that the most important factor affecting this process is the pandemic process experienced in 2019. With this research, postgraduate theses written on the use of virtual museums in education between 1985 and 2022; It is aimed to reveal the sub-problems and results concentrated in the theses based on these inferences, with their distribution according to years, research models, data collection tools, target groups, museums determined within the scope of the research, subjects, universities, institutes and departments where it was conducted. This research is thought to be important in terms of seeing the research in which virtual museums are used as educational environments in their entirety, evaluating them in terms of educational programs and educational practices, shedding light on the developments in the field, and revealing the richness of the literature. In this context, the data of the research were obtained according to the "descriptive survey model", which is a qualitative research model. Purposive sampling method was preferred in order for the study to provide clearer results. According to the findings, there has been an increase in the theses written on virtual museum education, especially in recent years. However, it has been concluded that the use of virtual museums as an educational environment is becoming more and more open day by day and that it not only encourages a permanent learning environment but also encourages going to real museum venues.



Key Words : Virtual Museum

Page Number : 114

Supervisor : Dr. Öğr. Üyesi Hande Bolu SERT

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER	i
TABLolar LİSTESİ	iv
ŞEKİLLER LİSTESİ	v
BÖLÜM I	1
GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	1
1.2. Çalışmanın Amacı	3
1.2.1. Çalışmanın Alt Amaçları	4
1.3. Araştırmanın Önemi	5
1.4. Sınırlılıklar	6
1.5 Varsayımlar	7
1.5. Tanımlar	7
BÖLÜM II	8
KAVRAMSAL ÇERÇEVE	8
2.1. Müzelerin Dünyada Ve Türkiye’de Gelişimi	8
2.2. Müze Türleri	10
2.3. Müzelerin İşlevleri	11
2.4. Müze Eğitimi	12
2.5. Sanal Müze	17
2.5.1. Dünyada Sanal Müzeler	18
2.5.2. Türkiye’de Sanal Müzeler	23

2.6. Sanal Müzede Eğitim	34
BÖLÜM III.....	38
İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	38
3.1. Türkiye’de Yapılan Araştırmalar.....	38
3.2. Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar	41
BÖLÜM IV	44
YÖNTEM.....	44
4.1. Araştırmanın Modeli	44
4.2. Çalışma Grubu	45
4.3. Verilerin Toplanması	45
4.4. Verilerin Analizi	46
BÖLÜM V	47
BULGULAR VE YORUM.....	47
5.1. Birinci Alt Amaca İlişkin Bulgular Ve Yorumlar.....	47
5.1.1. Araştırma Kapsamında İncelenen Lisansüstü Tezlerin Yıllara Göre Dağılımına Yönelik Bulgular Ve Yorumlar.....	47
5.1.2. Araştırma Kapsamında İncelenen Lisansüstü Tezlerin Problem Ve Alt Problemlerine Göre Dağılımına Yönelik Bulgular Ve Yorumlar	48
5.1.3. Araştırma Kapsamında İncelenen Lisansüstü Tezlerin Araştırma Modeline Göre Dağılımına Yönelik Bulgular Ve Yorumlar	53
5.1.4. Araştırma Kapsamında İncelenen Lisansüstü Tezlerin Veri Toplama Araçlarına Göre Dağılımına Yönelik Bulgular Ve Yorumlar	55
5.1.5. Araştırma Kapsamında İncelenen Lisansüstü Tezlerin Hedef Gruplarına Göre Dağılımına Yönelik Bulgular Ve Yorumlar.....	56
5.1.6. Araştırma Kapsamında İncelenen Lisansüstü Tezlerin Müzelere Göre Dağılımına Yönelik Bulgular Ve Yorumlar.....	59
5.1.7. Araştırma Kapsamında İncelenen Lisansüstü Tezlerin Konularına Göre Dağılımına Yönelik Bulgular Ve Yorumlar.....	60

5.1.8. Araştırma Kapsamında İncelenen Lisansüstü Tezlerin Üniversitelere Göre Dağılımına Yönelik Bulgular Ve Yorumlar	61
5.1.9. Araştırma Kapsamında İncelenen Lisansüstü Tezlerin Yapıldığı Enstitü ve Anabilim Dallarına Göre Dağılımına Yönelik Bulgular Ve Yorumlar	62
5.2. İkinci Alt Amaca ve Alt Başlıklarına İlişkin Bulgular ve Yorum	63
5.2.1. Müze Eğitimi Alanındaki Gelişmelere Sağladıkları Katkılarına Yönelik Bulgular Ve Yorumlar	63
5.2.2. Eğitim Kurumlarının Sanal Müzelerden Eğitim-Öğretim Ortamı Olarak Yararlanma Durumlarına Yönelik Bulgular Ve Yorumlar	64
5.2.3. Sanal Müze Gezilerinin, Müze Eğitimi Alanı Bağlamında Sundukları Eğitim ve İş birliği Olanaklarına Yönelik Bulgular Ve Yorumlar	66
5.2.4. Sanal Müze Ziyaretçi Profillerinin Çeşitliliği Ve Uygulama Zenginliğine Yönelik Bulgular Ve Yorumlar	68
5.2.5. Görsel Sanatlar Dersi Bağlamında Sanal Müzelerden Eğitim-Öğretim Ortamı Olarak Ne Kadar Yararlanıldığına Yönelik Bulgular Ve Yorumlar	72
BÖLÜM VI	75
SONUÇ VE ÖNERİLER	75
6.1. Sonuçlar.....	75
6.1.1. Birinci Alt Amaca Yönelik Sonuçlar	75
6.1.2. İkinci Alt Amaca Yönelik Sonuçlar	81
6.2. Öneriler	86
KAYNAKLAR.....	89

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. 1985-2022 Yılları Arasında Yapılan Lisansüstü Tezlerin Yıllara Göre Dağılımı	46
Tablo 2. 1985-2022 Yılları Arasında Yapılan Lisansüstü Tezlerin Problem ve Alt Problemlerine Göre Dağılımı.....	47
Tablo 3. 1985-2022 Yılları Arasında Yapılan Lisansüstü Tezlerin Veri Toplama Araçlarına Göre Dağılımı.....	52
Tablo 4. 1985-2022 Yılları Arasında Yapılan Lisansüstü Tezlerin Hedef Gruplarına Göre Dağılımı.....	54
Tablo 5. 1985-2022 Yılları Arasında Yapılan Lisansüstü Tezlerin Müzelere Göre Dağılımı	55
Tablo 6. 1985-2022 Yılları Arasında Yapılan Lisansüstü Tezlerin TezAdı\Grubu\Gruplarına Göre Dağılımı	58
Tablo 7. 1985-2022 Yılları Arasında Yapılan Lisansüstü Tezlerin Üniversitelere Göre Dağılımı	60
Tablo 8. 1985-2022 Yılları Arasında Yapılan Lisansüstü Tezlerin Yazıldığı Anabilim Dalı ve Bilim Dalına Göre Dağılımı	61
Tablo 9. 1985-2022 Yılları Arasında Yapılan Lisansüstü Tezlerin Alt Problemlerinin Ana Kategorilerine Göre Dağılımı	62

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. National Museum of Natural History	19
Şekil 2. Drop Zone Virtual Museum	19
Şekil 3. United States Air Force Virtual Museum	20
Şekil 4. Creation Virtual Museum	20
Şekil 5. European Virtual Museum	21
Şekil 6. OI Virtual Museum	21
Şekil 7. Google Art Project	22
Şekil 8. Google Art Project Artist.	22
Şekil 9. Kültür ve Turizm Bakanlığı	24
Şekil 10. Etnografya Müzesi’ nin sanal görüntüleri	25
Şekil 11. Etnografya Müzesi’ nin sanal görüntüleri	26
Şekil 12. Etnografya Müzesi	26
Şekil 13. Pera Dijital Müze	28
Şekil 14. Paula Rego.....	29
Şekil 15. sanatçı ve eserleri hakkında bilgi.....	29
Şekil 16. Pera Müzesi	30
Şekil 17. Pera Müzesi	30
Şekil 18. Pera Müzesi	30
Şekil 19. Pera Müzesi.....	31
Şekil 20. Pera Müzesi	32
Şekil 21. Pera Müzesi	32

<i>Şekil 22. Sabancı Sanal Müzesi</i>	33
<i>Şekil 23. Sabancı Sanal Müzesi</i>	33



BÖLÜM I

GİRİŞ

Çalışmanın bu bölümünde araştırmanın problem durumu, amacı, önemi, varsayımları, sınırlılıkları ile tanımlarına yer verilmiştir.

1.1.Problem Durumu

Müze, Allan (1963, s. 5) tarafından, koleksiyonların, inceleme, etüt ve zevk almak amacıyla yerleştirildiği bina olarak tanımlanmaktadır. Sözen ve Tanyeli (1987, s. 168) müzeyi, sanatsal, kültürel, tarihsel veya bilimsel ürünlerin sürekli olarak sergilenmesi amacıyla yapılan ya da kendisi sıralanan bu nitelikleri nedeniyle halka açık tutulan yapı olarak tanımlanmaktadır. Çağdaş anlamıyla müzeler; “toplumun ve gelişiminin hizmetinde olan, halka açık, insana ve yaşadığı çevresine tanıklık etmiş malzemelerin üzerinde araştırmalar yapan, toplayan, koruyan, bilgiyi paylaşan ve sonunda inceleme, eğitim ve zevk alma doğrultusunda sergileyen, kâr düşüncesinden bağımsız, sürekliliği olan bir kurum” olarak tanımlanmaktadır (Madran, 1999, s. 6). 2022 yılında ise Prag’da gerçekleştirilen ICOM Olağanüstü Genel Kurulu’nda müze kavramı üzerinde yeniden çalışılmış ve somut ve somut olamayn kültürel miras kavramları bir birinden ayıramaz parçalar olarak değerlendirilmiş bunun yanında müzenin erişilebilirliği üzerinde detaylıca durulduğu görülmektedir. Bunun yanında toplumun katılımı ile izleyicisine zevk veren ve eğlendiren yanına dikkat çekerek eğitim vurgusu özenle yapılmıştır. Salt gezilen mekanlar olmaktan ziyade yaşayarak öğrenmenin sağlandığı bir ortam olduğunun altı çizilmiştir (ICOM 2022).

2008 yılında Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı müzelerin öğrenme sürecinde aktif kullanılmasını yaygınlaştırmak ve aynı zamanda müze-okul iş birliğini geliştirmek amacıyla Sosyal Bilgiler Öğretim Programına müze ile eğitim kılavuzu eklenerek müzelerin eğitimde verimli şekilde kullanılması gerekliliği vurgulanmıştır (MEB, 2008). Müzeler başta olmak üzere diğer mekanlarda yapılacak etkinliklerin “Gezi Günü” kapsamında değerlendirilmesi ve dolayısıyla bu anlayış üzerinde yoğunlaşıldığı görülmektedir. Gezi günü kapsamı dahilinde disiplinlerarasılık vurgusu yapılmış ve pek çok disiplinden yararlanarak bu etkinliklerin kolaylıkla sürdürülebileceği üzerinde durulmuştur. Etkinliklerin tasarlanmasında en çok dikkat çekilecek unsurun nasıl bir mekanda bu etkinliklerin yürütüleceği noktasına değinilmiştir ve bu etkinliklerin önceden planlı bir şekilde hazırlanması ve yürütülmesinin önemi vurgulanmıştır. Bu etkinliklerin farklı sebeplerle yapılamaması durumunda sanal müze kavramına dikkat çekilmiş ve çeşitli sebeplerle fiziki olarak asıl müze mekanlarına gidilememesi durumunda sanal müzelerden bir eğitim ortamı olarak yararlanılabileceğine vurgu yapılmıştır. (TTKB, 2023, s. 17). Detaylı bir şekilde bu tavsiyeler incelendiğinde, sanal müze ve sanal müzenin eğitimde kullanılmasına dikkat çekilmekte, farklı sebeplerle müzeye gidilememesi söz konusu olduğunda öğrencilerin sanal müzeler yolu ile bu ziyaretleri gerçekleştirebileceklerine vurgu yapılmıştır.

Sanal müzeler yer ya da zaman gibi kısıtlayıcı faktörlere bağlı kalmayan internet erişiminin sağlandığı her yerde, isteyen herkese ücretsiz ulaşım imkânı sunar. “Ayrıca sanal müzeler sınırsız arşiv ve sergi mekânına sahiptirler. Ziyaretçi sanal müzelerde bir sergiyi gezerken dönüp arşivde konu ile ilgili araştırma yapabilir” (Glosset, 2007, s. 230). Buna ek olarak kimi müzelerin yüz yüze bir şekilde yani diğer bir ifadeyle birebir şekilde görülmeye uygun olmayan arşivleri ve bazı ziyaretçilere çeşitli sebeplerle ve çoğunlukla zarar görmesini engellemek maksadı ile kapalı olan odaları rahatlıkla görülebilmekte, bu geziler sırasında elde edilen bilgiler ve görseller bilgisayarlara kaydedilerek kişiler kendi kişisel arşivlerini de oluşturabilmektedir. Bu sayede öğrenciler kendi küçük sanal müze arşivlerini oluşturabilir. Dez avantajlı grupta yer alan engelli öğrenciler içinde sanal müzeler kolaylık sağlamaktadır. Sanal müzeler ve sanal müze uygulamaları yoluyla yapılan bu tarz geziler, fiziksel engelli öğrenciler dikkate alındığında onlar için oldukça büyük bir avantaj sağladığı görülmekte ayrıca bu sayede pek çok akranıyla eğitim eşitliğini sağladığı da görülmektedir. Bu sebepler

dikkatle incelendiğinde sanal müzeler eğitim alanında, işlenen derslerin kazanımları dâhilinde gözden geçirilerek ders konuları için birer yaşayarak öğrenme alanları gibi kullanılmalıdır. Bu durumun güvenli bir biçimde yürütülebilmesi için tüm okullarla sanal müzeler arasında iş birliği ve gerekli teknolojik olanakların sağlanması noktasında sağlıklı adımlar atılarak güvenli ve kurumlarla işbirlikçi bir biçimde desteklenmesinin önü açılmalıdır. Bu özelliklerinin yanı sıra sanal müzelerin ve teknolojinin eğitimde kullanımına ilişkin avantajlar her geçen gün daha çok artmakta ve eğitimdeki yeri de aynı ölçüde büyümektedir. Bu avantajların belki de en büyüğü 2019 yılında bütün dünyayı etkisi altına alan pandemi dönemiyle beraber daha çok belirgin olmuştur. Sanal müzeler pandemi dönemi içerisinde eğitimin vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. İnsanların sokağa bile çıkamadığı o dönemde eğitimin belki de en büyük aracı olmuştur. Pandemi dönemi dışında da ekonomik şartların, ulaşımın ve zaman gibi faktörlerin elverişsiz olduğu durumlarda da sanal gezilerin eğitim alanlarında ki kullanımı her geçen gün artarak devam etmektedir. Bu artışla beraber yapılan çalışmalar tezin içeriğini büyük ölçüde desteklemektedir.

Bu araştırma ile sanal müzelerde eğitim ile ilgili lisansüstü tezler değerlendirilerek tezleri; yıllara, araştırma modellerine, veri toplama araçlarına, hedef gruplarına, araştırma kapsamında belirlenen müzeler, konularına, yapıldığı üniversitelere, enstitü ve anabilim dallarına göre dağılımları ile bu çıkarımlardan hareketle tezlerde yoğunlaşılan alt problemlerin ve sonuçların ortaya konması hedeflenmiştir. Tüm bu düşüncelerden hareketle araştırmanın problem cümlesi “Sanal müzelerde eğitim ile ilgili lisansüstü tezlerin değerlendirilmesine yönelik sonuçlar nelerdir” olarak belirlenmiştir.

1.2. Çalışmanın Amacı

Müze eğitimi alanında sanal müze gezilerine ilişkin bugüne kadar yapılmış ve alan yazın taraması sonucu ulaşılmış lisansüstü tezlerin; yıllar, araştırma modeli, veri toplama araçları, hedef grupları, ele alınan Hz. Mevlana Müzesi, Ankara Devlet Resim ve Heykel Müzesi, Kurtuluş Savaşı Müzesi, Anıtkabir, Anadolu Medeniyetleri Müzesi, İstanbul Deniz Sanal Müzesi, Topkapı Sarayı Sanal Müzesi, Ayasofya Sanal Müzesi, İstanbul Rahmi Koç Sanal Müzesi, Panaroma 1453 Tarih Sanal Müzesi, Ziraat Bankası Müzesi, Rahmi M. Koç, Sanal Hava Müzesi, Çanakkale Deniz Müzesi, Çorum Sanal Müzeleri, konuları, yapıldığı üniversiteler ve enstitü/anabilim dalları açısından saptanan ölçütlere göre incelenmesi bu

araştırmanın amacıdır. Yapılan bu değerlendirme ile Türkiye’de sanal müze alanında üretilen bilimsel çalışmaların yoğunlaştığı konulara, alt problemlerine ve sonuçlarına dikkat çekilerek müze eğitimi alanında yapılacak olan çalışmalara yön verecek bir raporun ortaya konması da hedeflenmiştir.

1.2.1. Çalışmanın Alt Amaçları

Araştırmanın genel amacı çerçevesinde aşağıdaki alt amaçlara ulaşılmaya çalışılmıştır.

1) Yüksek lisans tezleri ve doktora tezlerinin;

- 1.a. Yıllara,
- 1.b. Tezlerin problem ve alt problemlerine,
- 1.c. Araştırma modeline,
- 1.d. Veri toplama araçlarına,
- 1.e. Hedef gruplarına,
- 1.f. Ele alınan müzelere,
- 1.g. Konularına,
- 1.h. Yapıldığı üniversitelere,
- 1.i. Yapıldığı enstitü ve anabilim dallarına göre dağılımının,

2) Yüksek lisans tezleri ve doktora tezlerinin sonuçlarına göre;

- 2.a. Sanal müze eğitimi alanındaki gelişmelere sağladıkları katkıların neler olduğunun,
- 2.b. Eğitim kurumlarının sanal müzelerden eğitim-öğretim ortamı olarak yararlanma durumlarının,
- 2.c. Sanal müze gezilerinin, müze eğitimi alanı bağlamında sundukları eğitim ve iş birliği olanaklarının,
- 2.d. Sanal müze ziyaretçi profillerinin çeşitliliğinin ve uygulama zenginliğinin,

2.e. Görsel sanatlar dersi bağlamında sanal müzelerden bir eğitim-öğretim ortamı olarak ne kadar yararlanılabildiğinin ortaya konması amaçlanmıştır.

1.3. Araştırmanın Önemi

Eğitimin günümüzde çok çeşitli tanımları yapılmaktadır. Bu tanımlar, toplumların sahip olduğu değerlerle yeniden şekillenmiştir. Bütün toplumlarda eğitimin görevlerinden birisi, esas olarak kültürel alanda devralınan mirası, sonradan kazanılan ve benimsenen değerlerle birlikte gelecek kuşaklara aktarmaktır (Koçer, 1992, s. 233). Süzen (2005, s. 22), “değişik kültürlerin beşiği olmasıyla övündüğümüz ülkemizde çok daha canlı ve yaratıcı bir eğitim yapılabilir. Müzelerde ve uygulamalı atölyelerde, uzman öğretmenlerin gözetiminde çocukların katılımlarının sağlanıp, düş güçlerini geliştirerek görsel duyarlılık kazanmalarını sağlayan bir yöntem, uygun olur”. Türkiye’ nin doğal ve insan eliyle yapılmış kültürünü besleyen pek çok unsuru beraberinde taşımıştır. Bu kültürel zenginlik ve kendi yaşamsal şartları içindeki kimliğini koruyan, sergileyen ve en önemlisi kaynak niteliği teşkil eden müzeler, bu eserler sayesinde ziyaretçilere geçmiş ile gelecek arasında kendi değerlerini aktarmaktadır. Geçmiş ve gelecek arasında bağ kurdurabilen müzeler bu bağlamda ele alındığında birer eğitim kurumu görevi üstlendiğini görmek mümkündür. Ülkemizin geleceğinin sağlıklı temeller üzerinde inşa edilmesi için en önemli yatırım hiç kuşkusuz eğitimidir. Son yıllarda en çok dikkat çeken eğitim kavramlarından biri yaşam boyu öğrenmedir. Yaşam boyu öğrenme ve bu bağlamdan hareketle yaşam boyu eğitim evrelerinde oldukça kapsamlı çok boyutlu öğrenme olarak adlandırabileceğimiz bir öğrenme ve yaşam alanı olarak müzelerin; yaparak yaşayarak öğrenme içerisinde birebir bir keşfetme imkânı sunarak, Türkiye’deki pek çok zenginliği çok aşamalı ve kronolojik olarak izleyicisine keşfetme imkânı sunduğu görülmektedir.

Müze eğitimi kapsamı itibariyle öğrenciyi merkeze alan ve bu çerçevede konuları, sergileri, çevresi, objeleri ile disiplinler arası çok yönlü bir eğitim imkânını sunmakta ve formal veya informal pek çok eğitim çıktısını desteklemektedir. Müze eğitiminin birden fazla boyutta insan hayatına ve öğrenmesine etkileri olduğu görülmektedir. Bu etkileri özellikle bireysel, sosyal ve kültürel başlıkları altında ele almak daha doğru olacaktır. Birey tek başına veya bir grup içinde, müze içerisinde sergilenen objeleri, kendi ön öğrenmelerinin de etkisiyle, algıları ve ilgileri çerçevesinde etkileşim kurarak, gözlem yapma, düşüncelerini

çeşitlendirme ve çeşitlendirmeleri duyguları yoluyla ifade etme imkânı bulmaktadır. Bu noktada özellikle hayal gücünü ve yine ön öğrenmelerin devreye girdiği görülmektedir. Bu sayede kendi yaşantısı ve eski öğrendikleri ile ilişkilendirerek kalıcı izli bir öğrenmenin temellerini de attığını görmekteyiz. Müze içerisinde objeler hakkında detaylı bilgi vermek ve bunları belirli bir sıra gözetilerek uygulayabilmek amacıyla yapılan bilgilendirmeler, müzenin bakış açısını gözlemleme ve kavrama, objeleri izleme, kaydetme, ilişkilendirme ve bu bağlamdan hareketle kültürü oluşturan unsurları ve buna bağlı olarak kişinin kendi yaşamı ile ilişkilendirme ve bu ilişkilendirmeler ışığında yaşamı daha kolay kavrama, değerlendirmeler yapma gibi konuları Milli Eğitim Bakanlığı eğitim-öğretim programları ‘Müze Bilinci’ konusunda ders programı dâhilinde hedeflenen amaçlara varabilmesi için; ulaşım güçlükleri, öğretmen ve öğrencinin ders öncesi hazırlıklarının yeteri düzeyde yapılamaması, resmi makamlardan alınması gereken izinler, izinler alınsa bile maddi ve fiziksel boyutta ki şartların elverişlilik durumları ve diğer işlemler, zaman ve mekân noktasında çoğu zaman müze ile ilgili dersleri tamamıyla etkileyen ulaşım olanakları ve diğer fiziksel koşullar engel oluşturmaktadır. Diğer taraftan ülkemizin hemen hemen her yerinde olan başta internet teknolojisi olmak üzere, sanal müze ziyareti ile müzelere ulaşma noktasında ki olumsuz koşulların önemini kaybettiği görülmektedir. Müzeyi ziyaret eden kişiler sanatsal unsurlar ve kültürel birikimler başlıkları altında dün ve bu günün şekillenmesine tanıklık edecek ve bunların etkileşimine şahitlik edecektir.

Bu araştırmanın, sanal müzelerin eğitim ortamı olarak kullanımı hususunda yapılan araştırmaların bir bütünlük içerisinde görülmesi, eğitim programları, eğitim uygulamaları değerlendirilmesi, alandaki gelişmelere ışık tutması, alan yazın zenginliğini ortaya koyması bakımından önem taşıdığı düşünülmektedir.

1.4. Sınırlılıklar

Bu araştırmanın konusunu, Türkiye’deki üniversitelerin Eğitim Bilimleri ve Sosyal Bilimleri Enstitülerinde sanal müze ile ilgili 1985-2022 yıllarında gerçekleştirilen lisansüstü tezlerin; yıllara, araştırma modellerine, veri toplama araçlarına, hedef gruplarına, araştırma kapsamında belirlenen müzelere, konularına, yapıldığı enstitü ve anabilim dallarına göre dağılımları ile bu çıkarımlardan hareketle tezlerde yoğunlaşılan alt problemlerin ve sonuçların neler olduğunun incelenmesi kriterleri oluşturmaktadır. Bu çerçevede yazılmış

olan, 17 lisansüstü tez ve 2 doktora tezi çalışmayı oluşturmaktadır. Çalışma kapsamında ele alınan tezler Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı (YÖK) Ulusal Tez Merkezi'nde mevcut olmakla birlikte araştırmacıları tarafından kullanım izni henüz verilmemiş olanlar ya da izin verilmeyenler ile belli bir tarihe kadar kullanımı kısıtlanmış olan yüksek lisans ve doktora tezlerinin birer örneklerinin bağlı olunan ilgili üniversite kütüphanelerinden temini imkânı olabileceği düşünülmüştür. Ancak, zaman kısıtlılığı ve bazılarının kurumlarından temin edilmesindeki güçlük nedeniyle bazı tezlerin araştırma kapsamına alınması mümkün olmamıştır. Bu durum araştırmanın sınırlılığını oluşturmaktadır.

1.5 Varsayımlar

Bu araştırmanın konusunu, Türkiye'deki üniversitelerin Eğitim Bilimleri ve Sosyal Bilimleri Enstitülerinde sanal müze ile ilgili 1985-2022 yıllarında gerçekleştirilen lisansüstü tezlerin belirlenen ölçütler çerçevesinde incelenmesi olarak belirlenmiştir. Çalışmada kullanılan tezler Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı (YÖK) Ulusal Tez Merkezi'nde mevcuttur. Bu tezlerde yer alan bilgilerin objektif olduğu varsayılmıştır.

1.5. Tanımlar

Sanal Müze: “Klasik müzecilik anlayışı doğrultusunda yapılandırılan kurumlardan farklı olarak sadece sanal ortamda hizmet veren veya müzenin kurumsal internet siteleri vasıtasıyla ziyaretçilerine ulaşan müzeler e-kültür faaliyetleri veren doğru ve nitelikli bilgi kaynaklarıdır” (Barlas Bozkuş, 2014, s. 342).

BÖLÜM II

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1.Müzelerin Dünyada ve Türkiye’de Gelişimi

Müze, geleneğe ait olmakla beraber sanatsal, bilimselarkeolojik, tarihi değeri olan bununla beraber doğayaaait alanlarla beraber pek çok tarihi alanda dünün ve bu günün izlerini taşıyan, görerek, dokunarak, işiterek ve hissederek kalıcı izli öğrenmenin önünü açan mekanlardır (Buyurgan & Buyurgan, 2018, s. 68-69).

Tarihte nesnelerin ve sanat yapıtlarının bir araya toplanması ilk kez Paleolitik Çağ mezarlarında (M.Ö.1000.000-40.000) ardından Eski Mısır ile Mezopotamya’da değerli eşyaların mabetlerde, mezarlarda, kutsal alanlarda ve saraylarda sergilemelerinde görülmüştür. (Yücel, 1999, s. 19). Antik Yunan’da başlarda, müzelere adanmış bahçe, tapınak kutsal kalıntı odaları, gibi birçok yere de müze denmiştir (Artun, 2006, s. 13-14). Ama asıl müze efsanesini yaratan, M.Ö. 4. yüzyılda kurulan ve en az yedi yüzyıl etkin olan İskenderiye Müzesi’dir. Büyük İskender Mısır’ı fethi sırasında Helen kültürünün merkezi haline gelecek bir kent kurmayı tasarlamış ve bu kente bir şan olması için de müzelere bir kütüphane adanmasını buyurmuştur (Artun, 2006, s. 13). İskenderiye Sarayı’nın bir bölümünde, çağın en ünlü filozof ve bilginleri toplanmış, adeta bir üniversite binası, bir bilimler tapınağı meydana getirilmiş, bilimsel aletlerle birlikte, sanat eserlerinin de korunduğu ve sergilendiği salonlar, kütüphaneler bilimsel ve sistematik bir anlayışla düzenlenmiştir (Gerçek, 1999, s. 1).

Kabineler ilk defa 14. ve 15. yüzyıllarda Fransa’da oluşturulmuş ve 17. yüzyıla kadar birçok ülkede kabineler hızla artmaya devam etmiştir (Artun, 2006, s. 32). Nadirelerde kurutulmuş bitkilerden sürüngenlere, ölülerden alınmış sikke, resim, madalya gibi kültür objelerine ve

üç başlı kuzu ya da cücelerden hareketli heykellerin (automata) olduğu birçok tür bulunmaktadır (Artun, 2012, s. 28).

18. yüzyıla beraber başta ülke yönetiminde etkili olan kralların ve ailelerinin koleksiyonları kraliyet koleksiyonu başlığı ile geniş kitlelere erişmiştir, “müzeler çağı” adını alarak 19. Yüzyıl süresince Avrupanın çeşitli yerlerine dağılmıştır.

19. yüzyılın ikinci yarısında Avrupa’da müzecilik çalışmaları daha da yaygınlaşmış, çeşitli ülkelerin sayısında büyük artış görülmüştür (Hooper-Greenhill, 1999, s. 37).

20. yüzyıl hiç kuşku yoktur ki bütün bu gelişmeler ve dünyanın kat ettiği bu uzun yol neticesinde müzeler ve müze eğitimi başta olmak üzere parlak bir sürecin yaşandığı bir dönem olmuştur. Eğitim ve müze kavramları birbirinden ayrılamaz kavramlar olarak görülmüş ve bunun için çalışmalar yürütülmüştür. Yapılan en büyük çalışmaların ise müzelerin bünyesine müze görevlilerinin atanması kabul edilebilir (Gerçek, 1999, s. 9, 10).

Postmodern müze ziyaretçilerinin, modern müze ziyaretçilerinden farklı motivasyonlarla hareket ettikleri bir gerçektir (Bruce, 2006, s. 135). Postmodern müzelerin bu dinamik yapısı, özellikle sergilenen nesnelere yansımaktadır. Koleksiyonlarını canlı tutmak isteyen postmodern müzeler, onlara yeni nesneler eklemek yerine mevcut olanları sürekli değiştirmek ya da onlarla beklenmeyen sentezler yapmak yoluyla ziyaretçilerini şaşırtmayı hedeflemektedir (Shubert, 2004, s. 132).

Çağdaş müzenin sunduğu hizmetler ile hedeflenen yalnızca göz alıcı sergiler açıp koleksiyonları sergilemek değildir (Akt. Okan, 2015, s. 198). Ancak burada bir paradoks da bulunmaktadır: Ziyaret yerleri olmalarına rağmen, müzeler o kadar sık ziyaret edilmezler; kültür merkezi oldukları söylenir, ama birçok insana çok uzak kalırlar (Shaw, 2004, s. 7).

Bir toplumun gelişimini gösteren kanıtları toplayan bir eğitim kurumu olan müzelerde nesneler, toplumların harcadığı emeklerin bu güne kadar aralıksız nasıl geldiğini anlamamıza, günlük hayatımız ve sanatlarımızla diğer toplumların tarihleri arasında ilgi kurmamıza yardım eder. Bugünün müzeleri tarihi birer depo olmaktan çıkmaktadır. Artık akli etkileyen bir işleve sahiptirler (Atasoy, 1987, s. 20).

Uluslararası Müzeler Konseyi’nin tanımlarını bu hususta ele almak ve zaman içerisindeki değişimine değinmek gerekirse kronolojik bir sıranın izlenmesinin daha doğru olabileceğini düşünmek doğru olacaktır. Bunlardan ilk olarak 2001: Müze, kâr amacı gütmeyen, topluma

ve toplumun eğitimine hizmet eden, kalıcı izli öğrenme çıktıları dâhilinde ve kamuya açık, insana ve yaşadığı çevreye ve bu çevre çerçevesinde kendini sınırlı tutmayan bir ortama tanıklık eden somut kanıtları eğitim ve eğlenme amaçlı, koruyan, araştıran, ileten ve sergileyen bu bağlamda izleyicisinin çalışmasına olanak sağlayan mekânlar olarak kullanılan bir kurumdur. Uluslararası Müzeler Konseyi'nin 2007 yılında yaptığı tanım ise zaman içerisindeki müzelerin eğitimdeki rolünün artışı ve daha çok gözler önüne sermektedir: Müze, kâr amacı gütmeyen, topluma ve toplumun eğitimine hizmet eden, kalıcı izli etki bırakmayı amaçlayan ve herkese açık, topluma ve toplumun yaşadığı çevreye tanıklık eden somut ve somut olmayan mirası eğitim, çalışma ve eğlenme amacıyla koruyan, araştıran, ileten ve sergileyen bir kurumdur. 2001 yılında yaptığı tanımında ise bu kavramı daha çok genişleterek “somut miras” ve 2007’de ise “somut ve somut olmayan miras” kavramları üzerinde daha büyük bir özenle durduğu ve kendi kavramını daha çok genişlettiği ve daha kapsamlı bir eğitim ortamı oluşturduğunu göz ardı etmediği görülmektedir.

2022 yılında ise Prag’da gerçekleştirilen ICOM Olağanüstü Genel Kurulu’nda müze kavramı üzerinde yeniden çalışılmış ve somut ve somut olmayan kültürel miras kavramları bir birinden ayıramaz parçalar olarak değerlendirilmiş bunun yanında müzenin erişilebilirliği üzerinde detaylıca durulduğu görülmektedir. Bunun yanında toplumun katılımı ile izleyicisine zevk veren ve eğlendiren yanına dikkat çekerek eğitim vurgusu özenle yapılmıştır. Salt gezilen mekanlar olmaktan ziyade yaşayarak öğrenmenin sağlandığı bir ortam olduğunun altı çizilmiştir (ICOM 2022).

2.2. Müze Türleri

Dünya geneline bakıldığında birbiriyle ilişkili ve ilişkisiz çok farklı müze türünün olduğu ve bu türlerin birbirlerinden farklı ifadelerle değerlendirildiği görülmektedir. Artık sadece izleyicisine eserler gösteren arkeolojik ve sanat alanları gibi kavramların dışına çıkarak kendisine pek çok görev edindiği bir gerçektir. Sadece insan eliyle yapılmış objeler dışında pek çok ürünün kolektif bir şekilde sergilendiği alanlar haline dönüştüğü müzelerin son yıllarda kaçınılmaz bir gerçeği olmuştur.

Buyurgan ve Mercin’ nin (2008) yaptığı sınıflandırmaya göre;

1. Koleksiyonlara,

2. Bağlı oldukları yönetim birimlerine,
3. Hizmet ettikleri bölgeye,
4. Hitap ettikleri kitleye,
5. Koleksiyonların sergilendikleri mekânlara,
6. İşlevlerine göre farklı müze türleri olarak altı başlıkta değerlendirdiği görülmektedir.

Koleksiyonlarına göre sınıflandırılan müzeler; genel müzeler, arkeoloji müzeleri, sanat müzeleri, tarih müzeleri, etnografya müzeleri, doğa tarihi ve jeoloji müzeleri, bilim müzeleri, planetaryumlar, endüstri müzeleri ve ekonomüzeler (Buyurgan, 2019, s. 30).

Bağlı oldukları kurumlara göre sınıflandırılan müzeler; devlet müzeleri, yerel yönetim müzeleri, üniversite müzeleri, askeri müzeler, bağımsız ya da özel müzeler, ticari amaçla kuruluş müzeleri bu müze türleri içinde sayılabilir. Bu müzeler şu şekilde sıralanabilir: Devlet müzeleri, belediye müzeleri, özel müzeler ve askerî müzeler (Buyurgan, 2019, s. 38). Hizmet alanlarına göre sınıflandırılan müzelerde; bu tür müzeler, ulusal, bölgesel ve yerel müzeler olarak üçe ayrılabilir. Bu müzeler şu şekilde sıralanabilir: Bölge müzeleri, halk müzeleri ve ekomüzedir (Buyurgan, 2019, s. 42).

Hizmet ettikleri topluma göre sınıflandırılan müzelerde; “bu tür müze sınıflandırması içerisine eğitici, uzmanlaşmış ve genel toplum müzeleri dâhil edilebilir. Bu müzeler şu şekilde sıralanabilir: Uzmanlık müzeleri, çocuk sanat ve gençlik müzeleri” (Buyurgan, 2019, s. 43).

Koleksiyonlarını sergiledikleri mekâna göre sınıflandırılan müzelerde; “Sanal müzeler, müze evler, anıt müzeler ve açık hava müzeleridir” (Buyurgan, 2019, s. 45).

2.3. Müzelerin İşlevleri

Müzelerin kuruluş amaçlarına yönelik sahip olduğumuz kuramsal alt yapının temelleri pek çok halk müzesinin kurulduğu tarih olan 19. yüzyıla dayanmaktadır. Bu müzeler insanların sosyo-kültürel açıdan bilgi dağarcığını geliştirmek ve hatta toplumları daha uygar bir seviyeye taşımak gibi büyük sosyal hedeflere ulaşabilecek bir zaman diliminde kurulmuştur. Ayrıca halk müzeleri dönem insanların, dünyanın farklı kültürlerinden gelen, ilgi çekici nesneleri görebildikleri, bir nevi eğlence mekânları olarak da değerlendirilebilir (Clutterbuck, 2008, s. 72).

İşlevsel açıdan oldukça geniş bir yelpazeye sahip olan müzelerin hemen hepsinin ortak amacı; toplama, belgeleme, koruma (bakım-onarım), sergileme ve eğitim olarak sıralanabilir (Buyurgan, 2019, s. 50).

Eser toplamak ve koleksiyonlarını sürekli geliştirmek müzelerin en temel görevidir. Müze, türlerine göre çeşitli yöntemlerle eser toplar. Satın alma, arkeolojik kazılar sonucunda, bağış yapma (hibe) ve karşılıklı eser değişirme, el koyma müzelerin eser toplama yöntemleridir (Buyurgan & Buyurgan, 2007, s. 74).

Müzelerin koruma, bakım ve onarım işlevi dikkate alındığında, Altın dışındaki hemen hemen her tür maddeden yapılmış eser, özellikle de “ kütüphane ve arşivlerde bulunan kâğıt, ahşap, tekstil, deri ve parşömen gibi organik malzemelerden yapılmış olan eserler iklim şartlarına da bağlı olarak mikroorganizmalar tarafından tahrip edilirler” (Yücel ve Kantarcıoğlu, 1997, s. 195).

Müzelerin depolama işlevinde, resmi olarak bünyesinde yer alan eserleri kayıt altına almak mecburiyetinde olan müzelerin en önemli işlevlerinden biri de hiç kuşkusuzdur ki depolma görevidir. Uygun depolama alanları oluşturarak gerekli koruma mekanizmaları içerisinde eserlerin depolanması müzelerin en önemli işlevlerinden biridir.

Müzelerin sergileme işlemi kapsamında bünyelerinde eşsiz eserler barındırsalar dahi, iyi bir şekilde sergilenmemeleri halinde temel amaçlarına ulaşamaz ve hedef kitleye ulaşma anlamında sıkıntılar yaşayabilir (Allan, 1963, s. 15). Günümüz müze sergilerinin düzenlenmesinde kullanılan etiketlerden, dijital platformlara kadar pek çok yorum aracının izleyiciyi doğrudan sergilenen nesneye yönlendirdiği ve araçlarının sayıca fazla olmasının müzenin başarı düzeyini arttırdığı yadsınamaz bir gerçekliktir (Silverman, 2002, s. 77).

Müzelerin eğitim anlayışının kapsam, okul dışındaki eğitim ortamlarının daha önemli hale gelmesi, yaşantının eğitim süreci üzerindeki etkisi ve postmodernist anlayışla birlikte görsel kültürün öneminin artması, müzelerdeki eğitimin kapsamının genişlemesine sebep olmuştur (Greenhill, 2002, s. 136).

2.4. Müze Eğitimi

Müzeler, kitapların ve derslerin açıkça ortaya koyamadığı nesneler arasındaki bağları göstererek, gözlem ve izleme yoluyla mantıki sürekliliği ve karşılaştırma yollarını öğretir.

Aynı zamanda koleksiyonlardaki yapıtlardan en iyi örneklerini göstererek beğeni düzeyini yükselttiği gibi, yaratıcı ruhun gelişmesine de neden olur. Müzeler, geçmiş birikimleri toplum için korur ve onları sunarken insanlığın doğal gelişimini belgeler. İnsana insanlığının heyecanını verirken, onun yaratıcı düşüncesine de katkıda bulunur. Böylece geleceği yönlendiren, yönlendirebilecek değerlerin yerleşmesine katkıda bulunur. Yeni toplumsal kriterlerin oluşmasını sağlarken, insani değerleri de geliştirir. İnsani değerleri sunarak, bugünün teknolojik toplumunda ki insanın yalnızlığını giderir, onu farklı bir doyum ile eğlendirir. Müzeler insanın kendi toplumunu ve geçmişini sergilerken, aynı zamanda son yıllarda gelişen turizm sektörü ile diğer toplumların kültürleri tanınmasına ve dolayısıyla kültürlerin birbirine yakınlaşmasına neden olur (Atakök, 1994, s. 6).

Bir ülkenin bilgi düzeyi o ülkenin bilime verdiği önem ile anlaşılır. Gelişmiş ülkeler, bilim toplumu olabilmek için kendilerine gerekli bilgi ve verileri her fırsatta toplama çabasında bulunmuşlardır. Örneğin, Napolyon Mısır'a giderken yanında matematikçi, botanikçi, zoolog gibi çeşitli bilim dallarından 150 kadar bilim adamını da götürmüş ve bunların Mısır'dan elde ettikleri bilgiler 10 özel sandık içinde Fransa'ya getirilmiştir. Osmanlı Rus savaşı sırasında, Rusların bitki ve hayvan örneklerini toplayarak, bunları kendi müzelerine götürmeleri ise diğer çarpıcı örnektir (Demirsoy, 1996, s. 64).

1753'te İngiltere'de The British Museum ve 1765'te İtalya'da Uffizi gibi günümüzde hala varlığını ve önemini koruyan pek çok müze bu yüzyılda açılmıştır. Müzecilikte koleksiyonlarını türlerine, konularına göre ayırma, arşivleme, koruma ve güvenliğini sağlama çalışmaları başlamıştır. Ancak müzeciler sorumluluklarını bunlarla sınırlayıp, halkla iletişimden kaçınmayı sürdürmüşlerdir (Atagök, 1999, s. 223). Bu gelişmelerin aksine müze mekanlarının toplumun belirli bir kesimine hitap eden mekanlar olarak görülmesi anlayışı uzunca bir süre devam etmiştir. Müzelerin asıl topluma açılmasının öncüsü olarak, Fransız Devrimi'nin ardından Louvre Sarayı'nın müze olarak yeniden dönüştürülmesi ve topluma açılması işi olmuştur (Shaw, 2004, s. 13).

Fransız İhtilali'nden sonra, halkın malı olarak kabul edilen zengin kraliyet koleksiyonları ve özel koleksiyonlar dağılarak ülke dışına, özellikle İngiltere'ye kaçırılmaya başlanmıştır (Gerçek, 1999, s. 6). Diğer taraftan 1880'lerde müzeyi ederen kitlenin müzelerden daha verimli bir şekilde faydalanabilmesini sağlamak amacıyla müze içerisinde unutmamaları

gereken konuları gösteren bir şablonun da hazırlanmaya başlandığını görmek mümkündür (Hooper-Greenhill, 1999, s. 37).

18. yüzyılda başlayan Sanayi Devrimi'nin 19. yüzyılda belirli bir gelişkinlik düzeyine erişmesi ve sanayileşebilen ülkelerde makineyle kitlesel üretimin gerçekleştirilmeye başlanmasıyla geniş kitlelere sunum gereksinimi hız kazanmıştır (Batur, 1995. Akt., Madran ve Önal, 2000, s. 174).

19. yüzyılın ikinci evresinde kendini gösteren Endüstri Devrimi ile beraber küreselleşen global düzen içerisinde kente göç kaçınılmaz olmuştur. Bilim ve teknoloji yaygınlaşmış ve devlet bunları gözeten ve yaygınlaştıran dodyal bir kurum olma görevini kendisine edinmiştir. Bu evrede müzeler, toplumu birleştiren, sosyalleştiren ve eğiten kurumların baionda görülmüş ve bu sebeple her geçen gün eğitim konusunda kendisini geliştirmesi yönünde daha büyük adımlar atabilmesinin önü açılmıştır (Hein, 1998, s. 4).

Müze eğitiminin gelişimi için çıkarılan İlköğretim Yasası ile öğretim programları ve yöntemleri tartışma ve inceleme konusu olmuştur. Bu yasa sonrasında, nesne ile ders yapmak eğitimin en büyük özelliği olmuş ve bu anlamda hem müze ziyareti sırasında nesneler hakkında bilgilenme, Hem nesne ödünç alma yoluyla müzelerden yararlanabileceği anlaşılmıştır (Hooper-Greenhill, 1999, s. 45).

Müzelerin eğitim rolü, diğer rollerine kıyasla etkili ve daha önemli bir hale gelmektedir. Çünkü bu rol, insanlarla doğrudan ilişkilidir ve insanın okul öncesi döneminden itibaren başlayıp yaşlılık dönemine kadar olan bir dönemi içine almaktadır (Buyurgan & Mercin, 2010, s. 108).

Müzelerin 20. yüzyıl başlarındaki bu tarz tavırlarının tam aksine, yüzyılın ortalarından sonrasında eğitim-öğretim sitemi içerisinde yaşanan yeni gelişmeler ve ilerlemeler, müzeleri yeniden öğrencilerin hizmetine açmıştır. Dünyaca ünlü eğitimcilerin bu konu hakkındaki yaklaşımlarıokulların müzede eğitim kavramına ve bunun bir sonucu olarak yaşayarak, deneyerek ve keşfederek öğrenmenin daha fazla önem verilmesi gereken bir konu olduğu üzerinde durmuşlardır. Bu hususda özellikle öğretmenlere büyük görevler düştüğünü belirtmişleridir (Hooper-Greenhill, 1999, s. 20).

20. yüzyıl müzeler ve müze eğitimi açısından parlak bir dönem olmuş, artık müzede öğrenmenin bir gereklilik olduğu kabul edilmiştir (Gerçek, 1999, s. 9). 1907 yılında New

York Metropolitan’da çocuklarla yapılan çalışmalar, ilkokul, ortaokul ve liselerdeki öğretmenler ve sanat direktörleriyle kapsamlı bir işbirliği başlatmıştır (Kent, 1949, s. 145 Akt., Burnham ve Kai-Kee, 2015, s. 65). Müzelerin eğitim görevinin ve kapasitesinin detaylı olarak anlaşılması işlevinin kavranmasında hiç kuşku yoktur ki en büyük etkenin İkinci Dünya Savaşı’ndan sonraki süreç içerisinde toplumların kendi benliklerini ve kimliklerini ortaya koyma çabaları olduğu gözlemlenen bir gerçek olmuştur. İkinci Dünya Savaşı’ndan sonra kültürel, tarihi, arkeolojik, doğal veya yapay pek çok unsurun toplum yararına belilemek ve sergilemek görevlerinin önemi artmıştır. Hatta bunların yapılması toplum için yapılabilecek en büyük fayda olarak görülmüş ve toplumun kimliğini bu yolla ortaya çıkarmak devletlerin birinci görevi haline gelmiştir. Birinci ve İkinci Dünya Savaşlarının oluşturduğu derin yıkım ve bunalım süreçleri toplumların kendi benlikleri ışığında yeniden şekillenmesinin gerekliliğini doğurmuştur. Bu derin yıkım başta devlet yapılanmaları olmak üzere toplumun büyük çoğunluğuna fazlasıyla görev yüklemiştir. 1946’da UNESCO, United Nations Educational Scientific and Cultural Organization\Birleşmiş Milletler Eğitim Bilim ve Kültür Kurumu ve ICOM, International Commity of Museums\Uluslararası Müzeler Konseyi gibi kurumların ortaya çıkması ile beraber toplumların bu çerçevede eğitilmesi kavramı da güç kazanmıştır. Ardından gelişen müzecilik anlayışıyla beraber müze kavramının ve müzede eğitimin belirlihususlar dahilinde gerçekleştirilmesinin gerekli olduğu görülmüştür. Müze eğitimi ile beraber mevcut olan bilginin sistematik bir şekilde ve toplum yararına olabilecek şekilde kullanılmasının gerekliliği üzerinde durulmuş ve müze eğitimcileri ve müze yönetimine büyük bir görev düştüğü sonucuna ulaşılmıştır.

ICOM, 1948’de UNESCO ile birlikte üç ayda bir olacak şekilde yeni bir dergi çıkarmıştır. Bu dergi ile beraber başta müze eğitimi hususundaki gelişmeler yer vererek bu gükü adıyla “Museum International” dergisinin ilk adımları atılmıştır. (Akmehmet, 2005, s. 17). 1960’lardan itibaren başta müzecilik ve müze eğitimcileri olmak üzere müzere müzede eğitim kavramın önemi artmıştır. Bu hususta detsylı araştırmaların ve çalışmaların yapıldığı görülmektedir. Bu gelişmelerin en büyük belirleyicisi olarak modern yaşamın bir getirisi olarak kabul edebileceğimiz teknolojik gelişmelerin ve bunun beraberinde ki yaşam şartlarındaki değişimlerin yerinin büyük olduğu bir gerçektir (Hein, 1998, s. 6). ICOM’un 25. Genel Kurulu’nda görüşülen ve üzerin uzlaşılamayan alternatif müze tanımı ise 219 yılında açıklanmıştır (Current Definition 2019). ICOM’un alternatif tanımıyla birlikte kültürel miras bir bütün olarak değerlendirilmiş ve somut ve somut olmayan şeklinde bir

ayrıntıya yer verilmemiştir. Bu bakış açısı kültürel mirasın, somut ve somut olmayan ayrımıyla birbirinden bağımsız bir biçimde, düşünülemeyeceğini de açıkça göstermiştir. Ayrıca bu tanımla birlikte genel olarak müzenin temel işlevlerini sürdürmesi ve kâr amacı gütmemesi gibi değişmeyen yönlerine yer verilmiştir. 2022 yılında ise Prag’da gerçekleştirilen ICOM Olağanüstü Genel Kurulu’nda müze kavramı üzerinde yeniden çalışılmış ve somut ve somut olamayn kültürel miras kavramları bir birinden ayrılamaz parçalar olarak değerlendirilmiş bunun yanında müzenin erişilebilirliği üzerinde detaylıca durulduğu görülmektedir. Bunun yanında toplumun katılımı ile izleyicisine zevk veren ve eğlendiren yanına dikkat çekerek eğitim vurgusu özenle yapılmıştır. Salt gezilen mekanlar olmaktan ziyade yaşayarak öğrenmenin sağlandığı bir ortam olduğunun altı çizilmiştir (ICOM 2022).

2019 yılında ortaya çıkan ve ilk etkilerinin görüldüğü Çin’in Vuhan Eyaleti’nde Aralık ayının yaklaşık olarak son haftaları olarak kayda geçen (2019) solunum yolu rahatsızlık belirtileri ile kendini belli eden COVID-19, yapılan araştırmalar incelemeler, değerlendirmeler ve araştırmalar neticesinde 13 Ocak 2020’de Dünya Sağlık Örgütü (World Health Organisation-WHO) tarafından değerlendirmeler sonucunda tanımı yapılarak pandemik bir virüs olarak isimlendirilmiştir.

Uluslararası Müzeler Konseyi (ICOM) ve UNESCO tarafından bazı çalışmalar yapılmıştır. Buna göre müzelerin her kriz dönemi toplumun bilgi alışverişi yapabileceği, insanların buluşacağı ve iyileşeceği gibi sebepler göz önünde tutularak açık kaldığını ve toplum açısından ne kadar önemli olduğunu, ICOM’un tam da şu sıralar çok daha fazla sorumluluk alabileceği vurgulanmıştır (Akyol. 2020, s.74).

Salgının en ivme kazandığı dönemlerde UNESCO ve ICOM tarafından müzelerin küresel salgına nasıl uyum sağladığı ve sonrasında kurumları, başta personel olmak üzere mevcut durum göz önünde tutularak, destekleme yollarının neler olabileceğinin araştırılması ile ilgili birtakım çalışmalar planlanmıştır. Konu ile ilgili anketler yapılmış, dijital iletişim yollarına hız verilmiş ki bu sürecin sağlıklı bir şekilde sürdürülebilmesi için müze güvenliğini ve koleksiyonların korunmasını da hesaba katmışlardır. Bunlara ek olarak, müzecilik alanıyla ilgili çalışmaları olan sivil toplum örgütleri ile iş birliği, üniversitelerin ağ bağlantıları, sosyal medya üzerinden kitleler ile iletişim, konu ile ilgili uzmanların webinarlar, seminerler, çalıştaylar, konferanslar aracılığıyla kapanma konusunda yaşanan eksiklikler giderilmeye

çalışılmıştır (Akyol 2020, s.75). Böylece müzeler zaman mekân algısını bir kenara bırakarak herkes için erişilebilir olmuştur (Polat 2021, s.179).

2.5. Sanal Müze

Sanal müzeler dendiğinde akla ilk gelen özelliklerden biri farklı medya unsurlarını kullanarak, hazırlanmış sayısal verileri ve bu verilere dair ayrıntılı bilgileri içeren sayfalardır. Bu sayfalar ziyaretçi ile iletişimin kesintisiz olabilmesi özelliği sayesinde sınırlı zaman ve mekân olanaklarının ötesine geçen platformlar haline gelmiştir. Mekân ve zaman yönündeki bu genişlik dünya çapında erişime olanak kılması yönüyle fiziksel anlamda bir mekâna ihtiyaç olmayan müzeler olarak kullanımını yaygınlaştırmaktadır.

Ermış'e (2010, s. 21) göre bilginin kullanımını, paylaşımını ve erişimini sağlayan internet teknolojileri müzeleri de etkilemiştir. Bu gelişmeler ile dünya kültür varlıklarından olan müzelerdeki “kültürel miras ürünleri” yeni teknolojilerin de yardımıyla zenginleştirilmiş görsel yapıda, insanlığın ortak kullanım ve paylaşımına sunulmuştur. Bu suretle müzeler sanal bir ortamda evrensel sergi salonlarına dönüşmüşlerdir.

Tepecik'e (2007, s. 235) göre ise sanal müze; “görüntü aktarma teknikleri ve iletişim teknolojileri yardımıyla gerçek müzenin internet ve bilgisayar ortamına aktarılmış halidir. Sanal müzeler görüntü aktarma teknikleri ve erişim teknolojisi ile gerçek müzenin bilgisayar ve internet ortamında sunulmasıdır.”

Günümüzde bir insan evinden, iş yerinden veya sınıf ortamında her öğrenci, dünyanın diğer ucundaki bir müzeyi sanal ortamda ziyaret edebilmektedir. Bir müzenin sanal müze olarak değerlendirilebilmesi için, müzenin tüm eserlerinin İnternet ortamına sunulması, ziyaret edenler için özel bağlantıların oluşturulması, öğretmenler, öğrenciler ve özel alan uzmanları için hizmet sayfaları açılması gereklidir. Buyurgan (2006, s. 24) ise “eğitim-öğretim yılı boyunca en az bir kere programlı bir müze ziyareti gerçekleştirmeye çalışılmalı; bunun yanında öğretmenler okullarının imkânları varsa sanal ortamda da olabildiğince sık müze incelemelerini sürdürmelidir.” diyerek sanal müzeleri desteklemiştir.

Bir diğer sanal müze çalışması 1937 yılında M. Kemal Atatürk'ün emriyle oluşturulan İstanbul Resim ve Heykel Müzesine ait bir web sitesi projesinin hazırlanması olarak söylenebilir. İnternet aracılığıyla, birden fazla mekanda çekilen fotoğrafların tek bir fotoğraf

bloğu haline getirilmesi amacıyla oluşturulduğu görülmüştür. Pnaromik ortamda 269 fotoğrafın bir araya getirilmesi suretiyle oluşturulduğu görülmektedir. Bu sayede panoramik bir gezintinin oluşturulduğuda gözlemlenmektedir. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi ve Paris'teki the Ecole Polytechnique'in beraber yürüttüğü bu çalışma ile web sitesinin oluşumu tamamlanmıştır. Bu site aracılığıyla, İstanbul Resim ve Heykel Müzesinin koleksiyonunda yer alan Türk Sanatının izlerini taşıyan eserler internet ortamına taşınarak pek çok kişiye aynı anda ulaşmayı sağlamıştır (Atagök ve Özcan, 2001, s. 43).

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 geçirmişliğimizi ve konu hakkındaki toplumun çeşitli kesimlerindeki kafa karışıklığını bir ölçüde telafi edebilirler" (Gürel, 2007, s. 222).

2.5.1. Dünyada Sanal Müzeler

Müzelerde teknolojinin ilk ortaya çıkmasında ve kullanılmasında ki en büyük etken müzede güvenliğin sağlanması husunda olduğu görülmektedir. Müzelerde güvenlik konusu çok büyük bir önem oluşturmuş ve çıkan her güvenlik teknolojisi öncelikli olarak müzelerde denenmiştir. Zamanla sadece müzelerde güvenliği sağlamakla kalmamış, teknoloji modern müze mekenında sergileme noktasında da büyük bir görev üstlenmiştir. Özellikle verilerin ve görsellerin sayısallaştırılarak internet ortamına aktarılmasını izleyen teknolojik gelişmeler sanal müzelerin oluşmasındaki en büyük etken olarak karşımıza çıkmıştır (Oruç, 2016, s. 283).

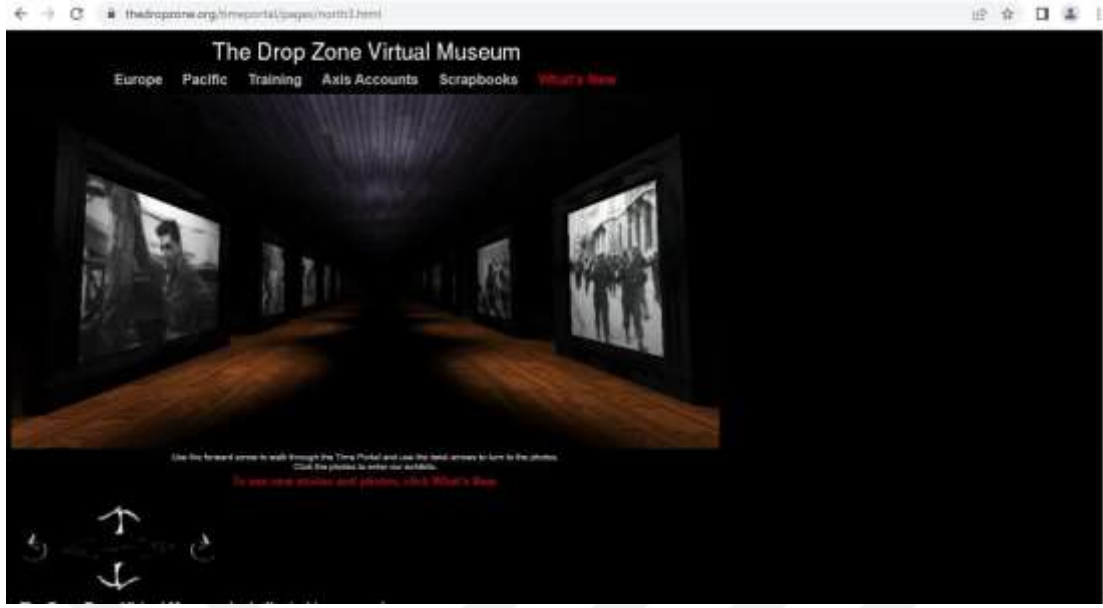
1990 yılında Jeffry Shaw'ın yaptığı bi sanal proje bu alandaki ilk deneme olarak kabul görmüştür. Çalışma için Landes Museum seçilmiştir. Objelerin fiziksel olarak gerçek mekanlarda olduğu gibi üç boyutlu olarak rahatlıkla algılanmasını sağlayan sanal ortamlarda yeniden sunulduğu görülmektedir. Bu mekanın hazırlanabilmesi için yuvarlak ve hareket edebilen bir platform üzerinde oluşturulan video ve kamera sistemiyle projenin yapıldığı görülmektedir. İzleyici için koltuk, moniöt ve döner sistemden faydalanılarak müze mekanı ve müzede yer alan objeler bu platform aracılığıyla izleyicisine sanki gerçek mekandaymış hissi uyandırarak proje tamamlanmıştır (Thomsen, 1994; akt.; Haseki, 2008, s. 61).

Werner Schweibenz “The Virtual Museum: An Overview of Its Origins, Concepts, and Terminology” başlıklı makalesinde sanal müzeyi birbirinden farklı teknolojik ve medya araçlarından faydalanılarak kullanılabilir hale getirilen ve geliştirilen ve bu bağlamda sayısal verilerden faydalanılan alanlar olarak tanımlamıştır. Bu tanımlamada sergilenen objeler hakkında detaylı bilgilere ulaşılabilceği de göz önüne alınan unsurlardan biri olmuştur. Bütün geleneksel müze tanımlarının dışında dünya çapında erişime açık unsurlar olarak betimlemiş ve pek çok olumsuz koşulun olabileceği müze gezileri gibi etkinliklerin dışında olumlu pek çok yönü ile sanal müzeleri ele almıştır

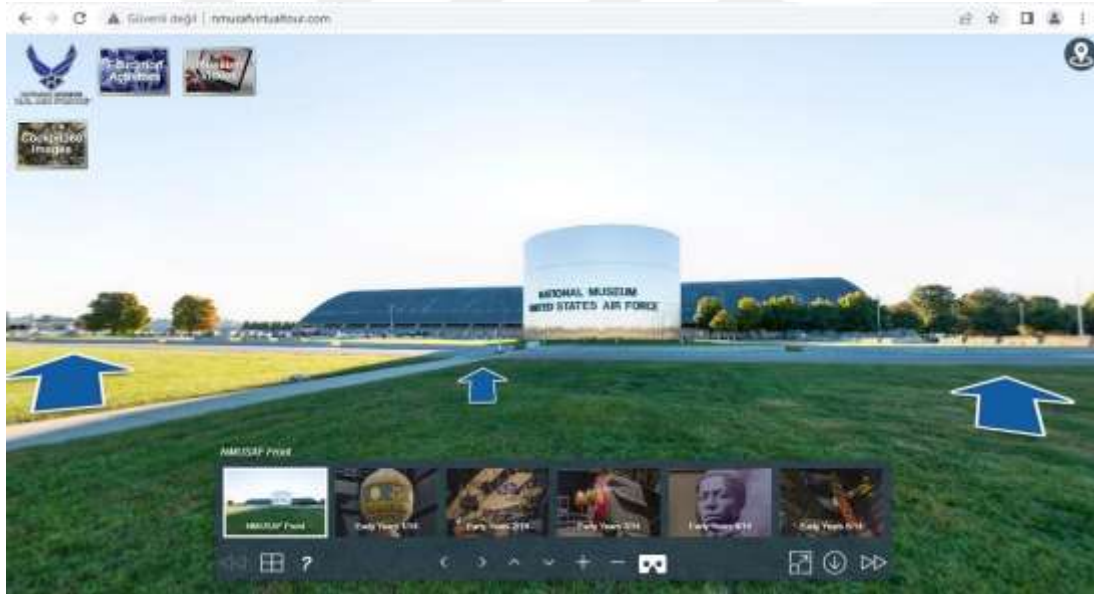
Bu müzelere örnek olarak; National Museum of Natural History, The Drop Zone Virtual Museum, United States Air Force Virtual Museum, Creation Virtual Museum, European Virtual Museum, OI Virtual Museum ve Google Art Project sayfaları örnek olarak verilebilir. Bu müzelerin yanında Google şirketinin yüksek çözünürlüklü eserleri bir araya getirerek oluşturduğu Google Art Project projesi de son derece başarılı sanal müze çalışmalarındandır.



Şekil 1. National Museum of Natural History. ‘National Museum of Natural History’, 2023, <https://naturalhistory.si.edu/exhibits/virtual-tour>. sayfasından erişilmiştir.



Şekil 2. Drop Zone Virtual Museum. 'The Drop Zone Virtual Museum', 2023, <https://www.thedropzone.org/timeportal/pages/north3.html>. sayfasından erişilmiştir.



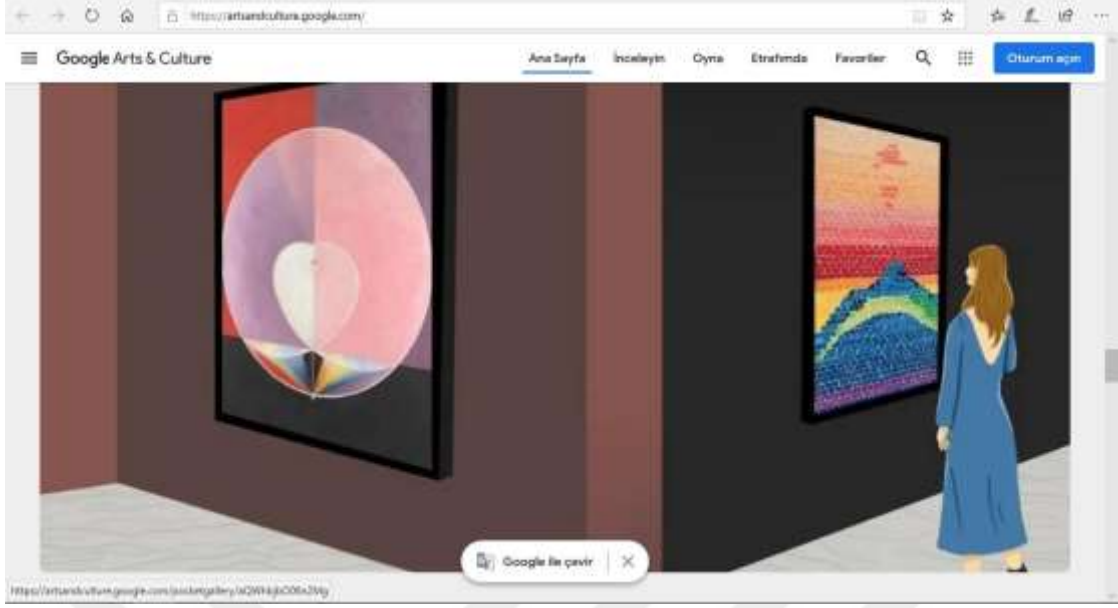
Şekil 3. United States Air Force Virtual Museum. 'United States Air Force Virtual Museum', 2023, <http://nmusafvirtualtour.com/>. sayfasından erişilmiştir.



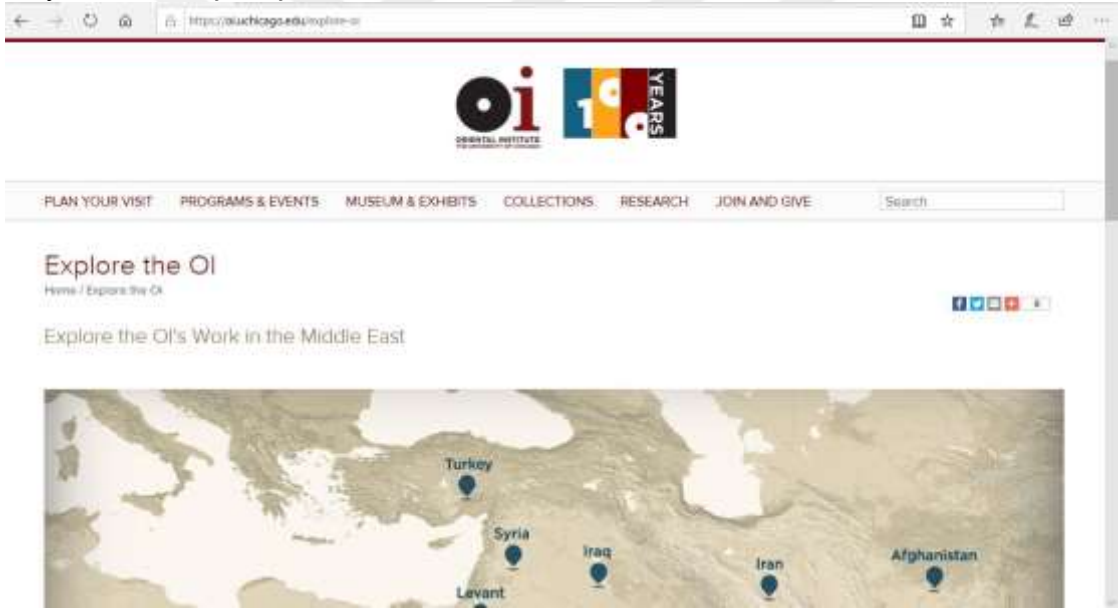
Şekil 4. Creation Virtual Museum. *Creation Virtual Museum.* 2023, <https://creationmuseum.org/eden/>. sayfasından erişilmiştir.



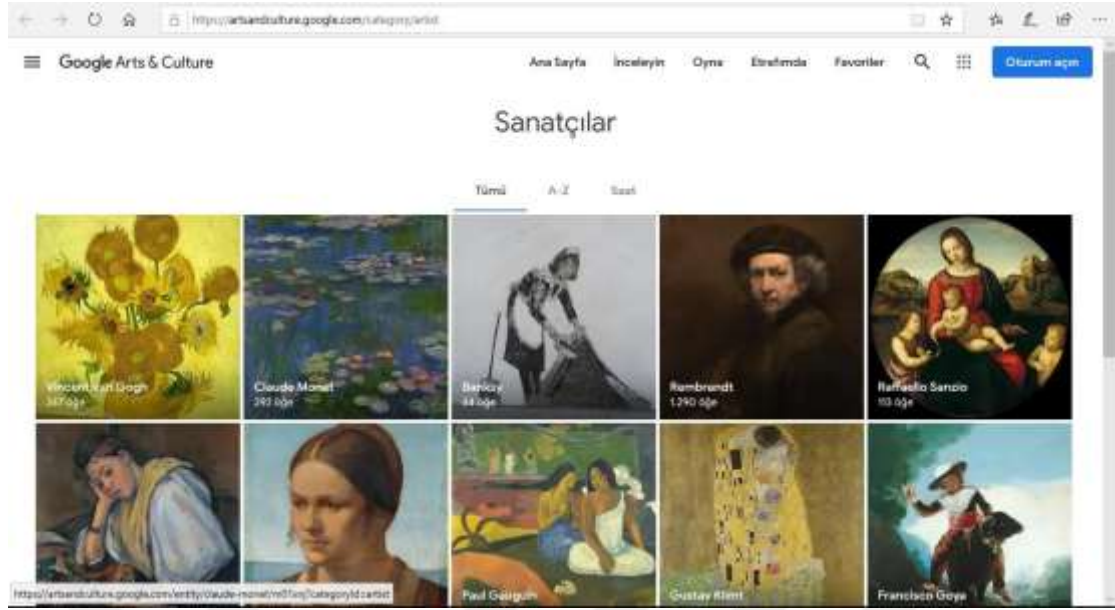
Şekil 5. European Virtual Museum. *European Virtual Museum.* 2023, <http://www.europeanvirtualmuseum.it/>. sayfasından erişilmiştir.



Şekil 6. OI Virtual Museum. *OI Virtual Museum*. 2023, <https://oi100.uchicago.edu/explore-oi>. Sayfasından erişilmiştir.



Şekil 7. Google Art Project. *Google Art Project*. 2023, <https://artsandculture.google.com/>. sayfasından erişilmiştir.



Şekil 8. Google Art Project Artist. Google Art Project Artist. 2023, <https://artsandculture.google.com/category/artist>. Sayfasından erişilmiştir.

2.5.2. Türkiye’de Sanal Müzeler

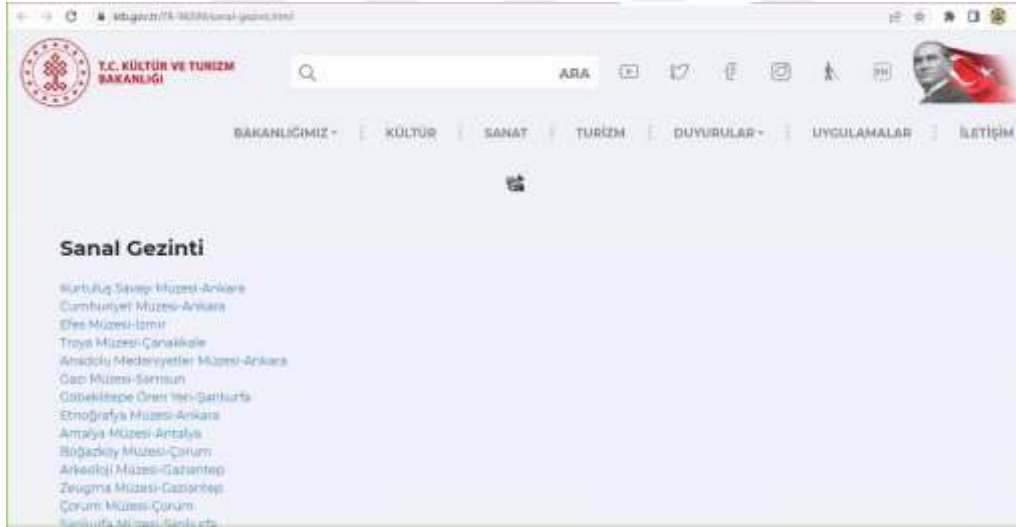
Türkiye’de sanal müze faaliyetlerinin ilki olarak 1990’lı yıllarda Topkapı Sarayı’nın koleksiyonunda yer alan bazı eserlerin internet ortamında bir web site aracılığı ile aktarılmasıyla oluşturulduğu görülmektedir. Bu proje ile gravür, fotoğraf, gibi objelerin ileri düzeyde hazırlanmış bir tasarım ve arayüz aracılığı ile izleyicisine aktarılması hususuna dayanmaktadır. Fakat bu proje yeterli sponsor kaynağının olmaması sebebiyle proje tamamlanamıştır. Fakat bu çalışmayla beraber internetin müzeler tarafından daha fazla kullanılmasının önü açılmış ve daha fazla kitleye ulaşılabilineceği noktasında bir farkındalığın oluştuğu görülmektedir. Bu gelişmelerin neticesinde ilk sanat müzesi web sitesini oluşturan müze İstanbul Resim ve Heykel Müzesi kurulmuştur (Sağdıç, 2008: 35).

1996’da Sabancı Resim ve Heykel Koleksiyonu’nu web sitesi vasıtasıyla tanıtan proje oluşturulmuştur. Çok sayıda kişi tarafından ziyaret edilmesine karşılık oldukça basit bir tasarım ve arayüz vasıtasıyla oluşturulduğu dikkat çekicidir. Bu siteden sonra 1997’de Rahmi Koç Müzesi ve Sadberk Hanım Müzesi siteleri ziyarete açılmaktadır (Demir & Karademir, 2015, s. 227).

Bütün bu çalışmaların ve yaşanan teknolojik gelişmelerin ışığında Avrupa Görsel İşitsel Gözlemevi’nin 1998 yılı raporuna göre; Türkiye’de kamu kurumları ve özel kurumlar başta olmak üzere bu tür çoklu medya olanaklarının desteklendiği ve bu sebeple Türkiye Medya

ve İletişim Teknolojileri kapsamı değerlendirildiğinde multimedya alanında en hızlı büyüyen ülke olduğu tespit edilmiştir (Demir & Karademir, 2015, s. 228). Daha sonra 1997 yılında Rahmi Koç Müzesi bunları takip etmiştir (Karataş, vd. 2016, s. 114). Ülkemizde müzeler ve sanal müzecilik kapsamında özellikle özel kurumların müzelerinde öncülerinden Eczacıbaşı Sanal Müzesisini görmek mümkündür. Eczacıbaşı Sanal Müzesi 1999 yılında hizmete girmiştir (Turan, 2015, s. 191).

Kültür Bakanlığı'nın çalışmalarıyla pek çok müze <http://www.kultur.gov.tr/TR,28897/muzeler.html> adresinden sanal ortamda 360 derece panoramik görüntüleri ile ziyaret edilebilmektedir. Sanal müze gezileri alanındaki dikkat çeken çalışmaları kapsamında Kültür ve Turizm Bakanlığı, önemli sayıda proje ve bunlara bağlı olarak uygulamalarda bulunarak bu alana ne kadar çok önem verdiğini gösteren bir kurum olmuştur. Kültür ve Turizm Bakanlığı web sitesi incelendiğinde sanal müze ve sanal mekân gezintilerinin "Sanal Gezinti" başlığı altında birleştiği görülür.



Şekil 9. Kültür ve Turizm Bakanlığı Resmi Web Sayfası. “ Kültür ve Turizm Bakanlığı”, 2023, www.kultur.gov.tr sayfasından erişilmiştir.

“Sanal Gezinti” başlığı altında, Kurtuluş Savaşı Müzesi-Ankara Cumhuriyet Müzesi-Ankara, Efes Müzesi-İzmir, Troya Müzesi-Çanakkale, Anadolu Medeniyetler Müzesi-Ankara, Gazi Müzesi-Samsun, Göbeklitepe Ören Yeri-Şanlıurfa, Etnoğrafya Müzesi-Ankara, Antalya Müzesi-Antalya, Boğazköy Müzesi-Çorum Arkeoloji Müzesi-Gaziantep, Zeugma Müzesi-Gaziantep, Çorum Müzesi-Çorum, Şanlıurfa Müzesi-Şanlıurfa, Adana

Müzesi-Adana, Arkeoloji Müzesi-Hatay, Van Müzesi-Van, Göreme Açık hava Müzesi-Nevşehir, İhlara Vadisi-Aksaray, Hattuşa Ören Yeri-Çorum, Atatürk Müzesi-İzmir, Nemrut Ören Yeri-Adıyaman, Hierapolis Ören Yeri-Denizli, Laodikeia Ören Yeri-Denizli, Türk ve İslam Eserleri Müzesi-İstanbul Ahlat Selçuklu Meydan Mezarlığı Ören Yeri-Bitlis, Uşak Müzesi-Uşak, Arkeoloji Müzesi-Mersin, Havalimanı Müzesi-İstanbul, Cumhurbaşkanlığı Milli Mücadele Sergisi-Ankara, Assos Ören Yeri-Çanakkale, Arkeoloji Müzesi-İstanbul, Efes Ören Yeri-İzmir, Eskişehir Odunpazarı Modern Müze, Çanakkale Destanı Tanıtım Merkezi, Çanakkale Kilit Bahir Kale Müzesi, Çanakkale 1915 Hilal-i Ahmer Hastanesi Canlandırma Alanı, Çanakkale Hamidiye Tabyası Çanakkale Savaşları Tarih Müzesi, Polis Müzesi- Ankara, ASBÜ-Hazine Müzesi, Ankara Üniversitesi Oyuncak Müzesi, Gökyay Vakfı Satranç Müzesi, isimli müzelere erişim mümkündür (Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2023).



Şekil 10. Etnografya Müzesi'nin Sanal Görüntüleri. “ Etnografya Müzesi' nin Sanal Görüntüleri”, 2023, https://sanalmuze.gov.tr/muzeler/ANKARA_ETNOGRAFYA_MUZESI/ sayfasından erişilmiştir.

Kültür ve Turizm Bakanlığının sunduğu sanal müzelerden Ankara Etnografya Müzesi'ni örnek olarak incelemek istediğimizde tamamını görebildiğimiz bu web sayfası içinde farklı sekmeler açarak birbirinden farklı bölümleri ziyaret edebiliriz. Bu bölümlere ekranın sağ kısmından ulaşmak mümkündür. Bölümleri genel olarak Bahçe, Giriş, Atatürk Anıtı, Kıyafet Salonu, El İşlemeleri Salonu, Dokuma Eserler Salonu, Madeni Eserler Salonu Sünnet Odası, Çini ve Cam Eserler Salonu, Besim Atalay Salonu, Yazma Eserler Salonu, Ahşap Eserler 1

Salonu, Ahşap Eserler 2 Salonu başlıkları altında ele alındığı görülmektedir ve bu alanlarda 360 derece panoramik sistemle serbest gezme imkânı sunulmaktadır. Bu geziler sırasında 360 derece panoramik görüntü kabiliyeti kadar uygulamanın en dikkat çeken yanlarından bir diğeri ise gezi sırasında müze içindeki eserler hakkında videolara, fotoğraflara ve bilgilere ulaşmak için ek panellerin açılabilmesi olmalıdır. Bu ek paneller müze içerisindeki eserler üzerine yerleştirilmiş video, fotoğraf veya yazı imleçlerine dokunularak kolayca elde edilebilmektedir. Bu sayede sanal müze gezisi, müze koleksiyonuna ait olan parçalar hakkında hem görsel hem de işitsel pek çok veriyi ziyaretçilerine sunmaktadır.



Şekil 11. Etnografya Müzesi'nin Sanal Görüntüleri. “Etnografya Müzesi'nin Sanal Görüntüleri”, 2023, https://sanalmuze.gov.tr/muzeler/ANKARA_ETNOGRAFYA_MUZESI/ sayfasından erişilmiştir.



Şekil 12. Etnografya Müzesi'nin Koleksiyonunda Yer Alan Eserlere İlişkin Video Anlatım Panellinin Sanal Görüntüleri. “Etnografya Müzesi”, 2023, https://sanalmuze.gov.tr/muzeler/ANKARA_ETNOGRAFYA_MUZESI/ sayfasından erişilmiştir.

Sanal müzeler incelendiğinde eğitim ortamına ilişkin pek çok avantaja sahip olduğu görülmektedir. Bu tarz sanal müzeler ücretsiz olup internetin olduğu her yerde kullanılabilir. Sanal müzeler içerisinde gezinirken müze koleksiyonuna ait olan parçalar detaylı olarak incelenerek bilgiler edinilebilir. Ekran görüntüleri alınarak ziyaretçiler tarafından kendi sanal müze arşivleri oluşturulabilir. Eğitim ortamında sanal müzelerden farklı düzeydeki sınıf etkinlikleri hazırlanarak bu etkinliklerde kullanmak için hem öğretmenler hem öğrenciler tarafından görsel ve yazılı pek çok bilgiye de ulaşılabilir. Bu tarz sanal müzelere Kültür ve Turizm Bakanlığı dışında; Çanakkale Deniz Müzesi Komutanlığının web sitesinden Çanakkale Deniz Müzesi sayfasına, TBMM'nin web sitesinden Kurtuluş Savaşı Müzesi 1. TBMM Binası sanal müze gezisine ilişkin web sayfalarına, 3D Mekânlar Sanal Müze Sayfasında ülke ve şehir tercihinde bulunarak cami, türbe, saray, müze, han, hamam, kule, kale, ev, meydan, park, doğal mekânlar, dini mekânlar, antik mekânlar ve bazı diğer tarihi mekânlara 360 derecelik açıyla sanal bir gezinti yapılabilir.

1999 yılında kurulan Eczacıbaşı Sanal Müzesi eğitim alanında çarpıcı örnekleri bünyesinde barındırmaktadır. Bu sayfa içerisinde en çok dikkat çeken şey ise eğitim projeleridir.

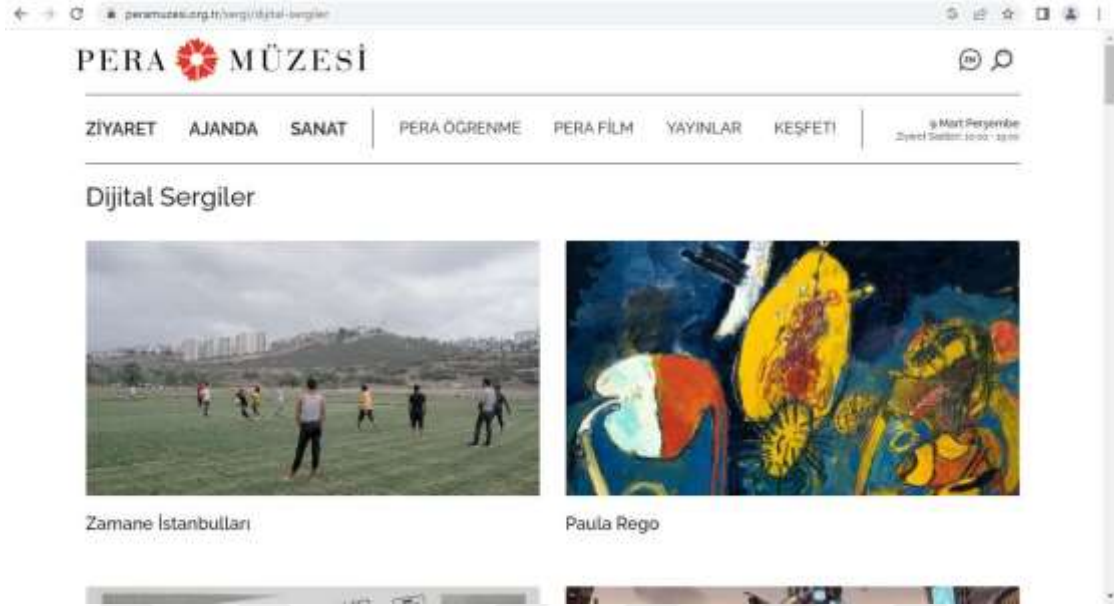
Eğitim Projeleri:

“6-14 Yaş Görsel Sanatlar Eğitimi Projesi” Uygulamaları

14. İstanbul Sanat Fuarı (23 Ekim–31 Ekim 2004), “Kadın İmgeleri”, B. Doğançay
13. İstanbul Sanat Fuarı (25 Ekim–2 Kasım 2003), “Aliye Berger- Gravürler, Metinler” İst. Sanat Fuarı (26 Ekim–3 Kasım), “60 Yıl 60 Sanatçı Sergisi Eğitim Projesi”

Etkinlikler bölümünde, amaç, yaşam içerisinde görme ve gördüklerini algılayabilme hususunda bir disiplin oluşturmalarını sağlamaktır. Bu konu kapsamında dikkat çeken “Algılama Eğitimi” donanımlı ve bu donanıma paralel olarak ülkemize özgü programlarla oluşturulan sanal müze eğitimleri, eğitimde büyük önem arz edebilmektedir.

Özellikle 2000’li yıllarda vakıfların desteklediği özel müzelerin çoğaldığı görülmektedir. Bu gelişmeler neticesinde ve teknolojinin büyük oranda ilerlemesiyle beraber müzecilik ve müze eğitimi kavramlarının da değiştiği ve geliştiği görülmektedir. Bu değişim ve gelişimle beraber müze eğitimi, yaşayarak öğrenme ve beraberinde gelen kalıcı izli öğrenme süreçleri değerini artırmıştır. Bunun akabinde ilk olarak 2003 yılında Sabancı Vakfı’nın destekleriyle Sakıp Sabancı Müzesi açılmış ardından 2004 yılında Eczacıbaşı Vakfı’nın özel olarak destekleriyle ve İstanbul’un ilk modern sanat müzesi olma özelliği taşıyan İstanbul Modern ziyaretçilerine kavuşmuştur. Daha sonra 2005 yılında Suna-İnan Kırac Vakfının destekleriyle Pera Müzesi kurulmuştur. Vakıflar tarafından kurulan bu özel müzeler post modern müzecilik anlayışı çerçevesinde izleyicisine sadece tarihi objeler sunmaktan öte sanat eserleri ve pek çok gelişmenin yer aldığı ve izleyicisine aktif bir öğrenme imkanı sunan mekanlara dönüşmüştür. Vakıf müzeciliğinin öncüsü olan bu üç müzeyi sonra Garanti Bankasının desteklediği Garanti Galer Platform ve Elgiz Vakfının desteklediği İstanbul Çağdaş Sanat Müzesi takip etmiştir. Bu müzeler günümüz çağdaş teknolojinin bütün olanaklarını aktif olarak takip ederek kendi bünyesine uyarlayan ve bu sayede uluslararası pek çok boyutta izleyici kitlesine aynı anda ulaşabilen mekanlara dönüştüğü görülmektedir (Barlas Bozkuş, 2014, s. 336).



Şekil 13. Pera Dijital Müze-Giriş Sayfası. “Pera Dijital Müze”, 2023, <https://www.peramuzesi.org.tr/sergi/paula-rego/1290> sayfasından erişilmiştir.



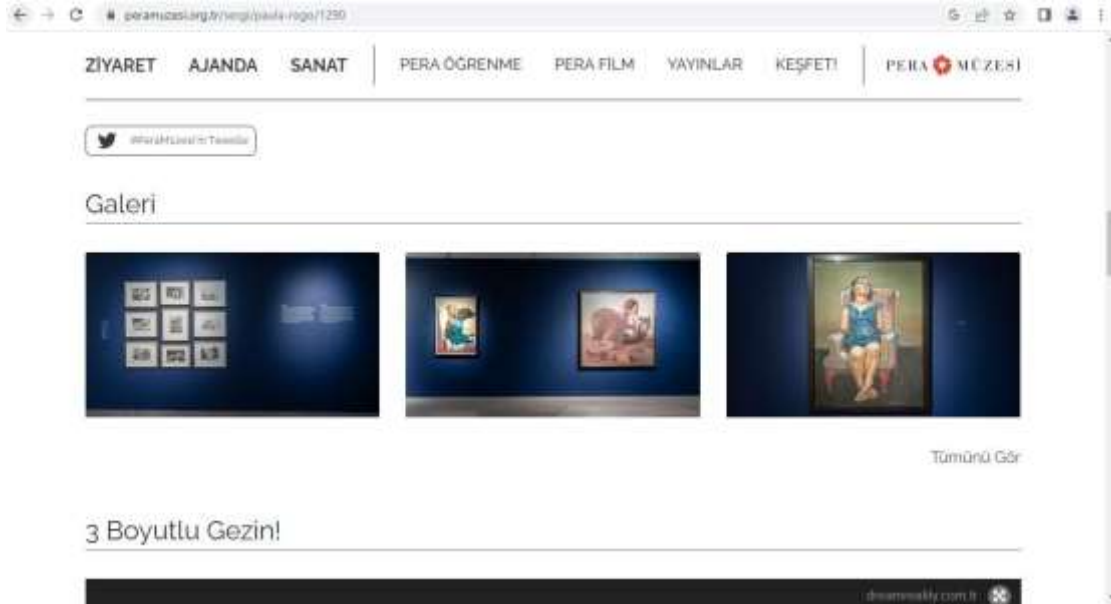
Şekil 14. Paula Rego–Hikâyelerin Hikâyesi. “Paula Rego”, 2023, <https://www.peramuzesi.org.tr/sergi/paula-rego/1290> sayfasından erişilmiştir.

Sanatçılara ait sergiler, sanatçı ve eser bilgileri detaylı olarak sunulmaktadır. Burada yer alan bilgiler arşivlenebilir ve öğrenciler eğitim ortamında kendi bilgisayarlarına da indirerek kendi arşivlerini de oluşturabilirler.

Hem sanatçı ve sergilenen eserleri hakkında ulaşılan bilgiler sayesinde doğru bilgiye ve kaynak konusunda da birinci elden kaynaklara ulaşım kolaylaşmıştır.



Şekil 15. Sanatçı ve Eserleri Hakkında Bilgi. “Sanatçı ve Eserleri Hakkında Bilgi”, 2023, <https://www.peramuzesi.org.tr/sergi/paula-rego/1290> sayfasından erişilmiştir.



Şekil 16. Pera Müzesi-Pula Rego (Hikâyelerin Hikâyesi); Sergilenen Eserlere İlişkin Galeri. “Pera Müzesi”, 2023, <https://www.peramuzesi.org.tr/sergi/paula-rego/1290> sayfasından erişilmiştir.

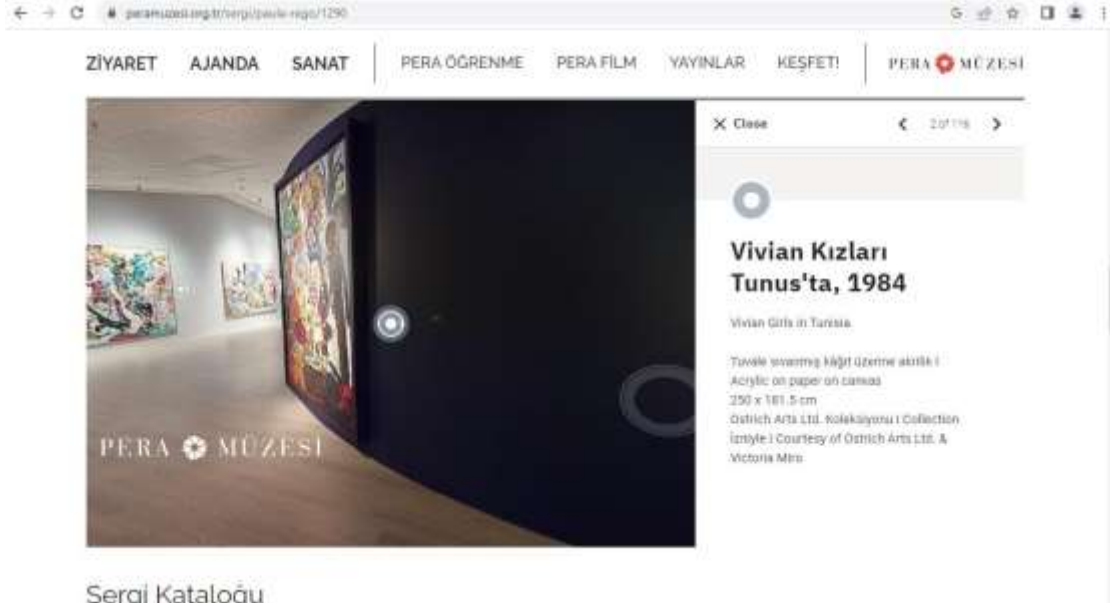


Şekil 17. 3Boyutlu Gezi. Pera Müzesi. 2023, <https://www.peramuzesi.org.tr/sergi/paula-rego/1290>. sayfasından erişilmiştir.



Şekil 18. Pera Müzesi- Pula Rego (Hikâyelerin Hikâyesi) Giriş Sayfası. “Pera Müzesi”, 2023, <https://www.peramuzesi.org.tr/sergi/paula-rego/1290> sayfasından erişilmiştir.

Giriş sayfası üzerindeki imgeçler üzerine tıklandığında sergiye ilişkin bilgilere ulaşmak mümkün.



Sergi Kataloğu

Şekil 19. Pera Müzesi-Pula Rego (Hikâyelerin Hikâyesi); Eser Bilgi Sayfası. “Pera Müzesi”, 2023, <https://www.peramuzesi.org.tr/sergi/paula-rego/1290> sayfasından erişilmiştir.

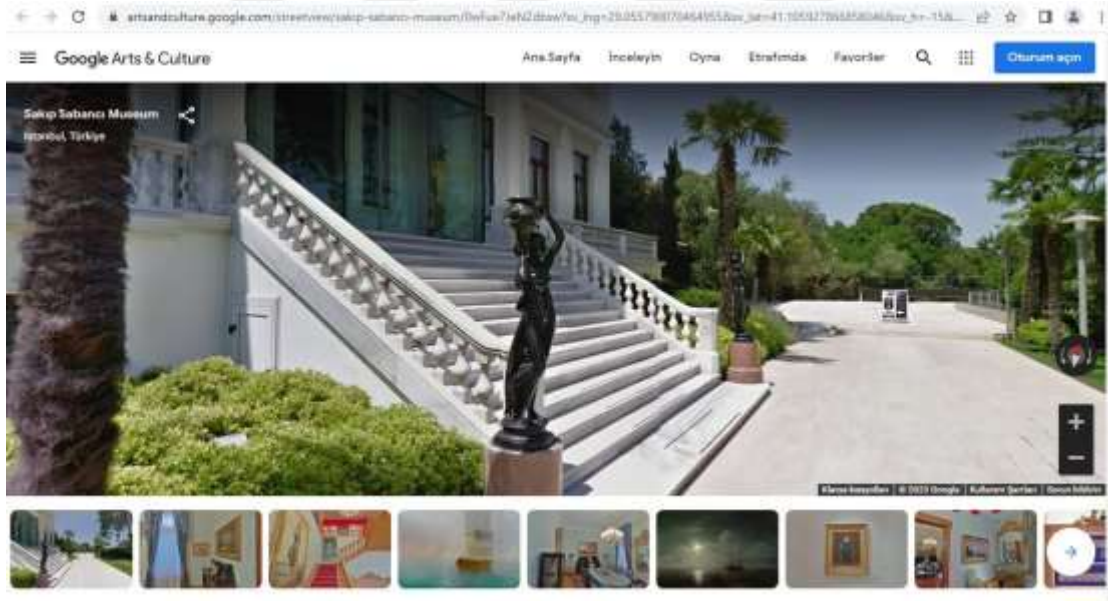
Gezi sırasında sergilenen eserlerin yanlarında bulunan imlece tıklayarak eser hakkında detaylı bilgiye ulaşmak mümkündür. Eserler hakkında elde edilen bilgileri kopyalarak saklama imkânı da sunulmaktadır. Bunun yanında sadece Türkçe olarak değil aynı zamanda İngilizce dil seçeneğiyle de farklı ırklardaki insanlara da ulaşarak ulusal anlamda ortak bir platform oluşturmaktadır.



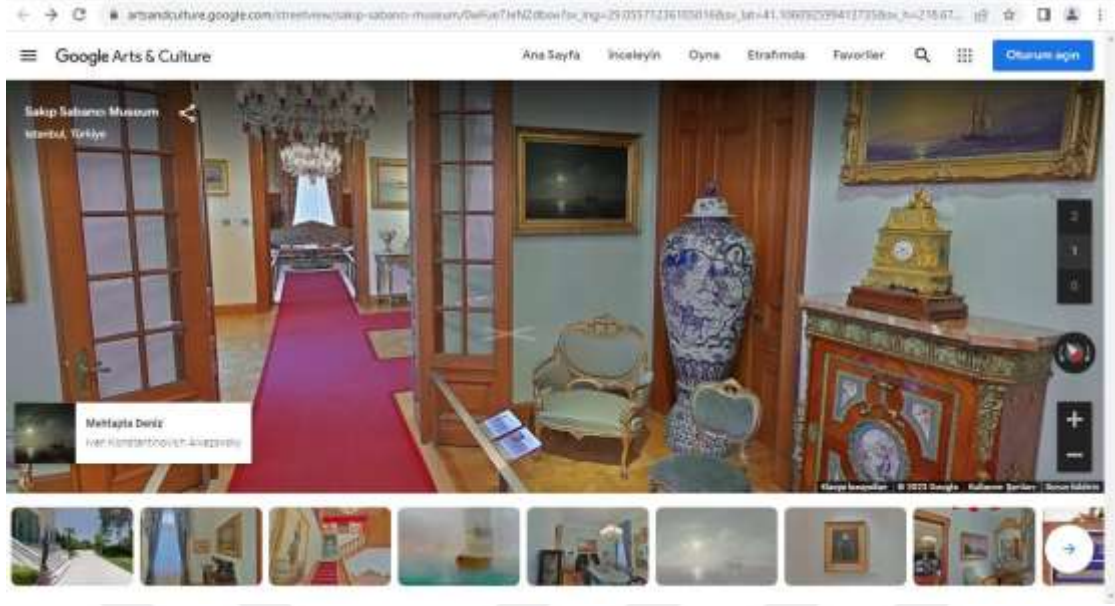
Şekil 20. Pera Müzesi- Pula Rego (Hikayelerin Hikayesi) Sergi Kataloğu. “Pera Müzesi”, 2023, <https://www.peramuzesi.org.tr/sergi/paula-rego/1290> sayfasından erişilmiştir.



Şekil 21. Pera Müzesi-Pula Rego (Hikâyelerin Hikâyesi) Sergi Kataloğu. “Pera Müzesi”, 2023, <https://www.peramuzesi.org.tr/sergi/paula-rego/1290> sayfasından erişilmiştir.



Şekil 22. Sabancı Sanal Müzesi. “Sabancı Sanal Müzesi”, 2023, <https://digitalssm.org/> sayfasından erişilmiştir.



Şekil 23. Sabancı Sanal Müzesi. “Sabancı Sanal Müzesi”, 2023, <https://digitalssm.org/> sayfasından erişilmiştir.

2.6. Sanal Müzede Eğitim

Müzeler içerisinde yaşattığı dünyayı izleyicisine anlatma, izletme hatta yansıttığı dünyayı yaşatma noktasında en etkileyici ortamlardır (Buyurgan, 2019, s. 1).

Müzeler teknoloji sayesinde koleksiyonlarını, artık ziyaretçilerin müzeye gelmeden internetin olduğu her yerde ziyaret edebilmeleri için sanal ortamlara taşımışlardır. Bu sayede uzaklar yakın olmuş hem eğitimciler ve öğrenciler hem de erişim sıkıntısı çeken ziyaretçiler için kullanışlı bir uygulama haline gelmiştir. Sanal müzeler, zaman ve maddi açıdan da olumlu yanlarıyla müze ziyaretlerini kolaylaştırmaktadır. Günümüzde birçok müze sahip olduğu koleksiyonunu sanal ortama taşımıştır. Böylece sanal turla bu müzeler ziyaret edilebilmektedir. Bodrum Su Altı Arkeoloji Müzesi (Muğla), Ankara Resim ve Heykel Müzesi, Anadolu Medeniyetleri Müzesi (Ankara), Sivas Kongre Müzesi, Vehbi Koç Vakfı Sadberk Hanım Müzesi (İstanbul), Efes Müzesi (İzmir), Sakıp Sabancı Müzesi (İstanbul) sanal turla ziyaret edilebilecek müzelere örnektir. New York Modern Sanat Müzesi ve Irak Sanal Müzesi koleksiyonunu dijital ortama taşıyan sanal müzeler arasındadır. Somut olarak erişilebilir müzelerin, koleksiyonlarını dijital ortama yükleyerek internet aracılığıyla erişime açtığı sanal müzelerin yanı sıra sadece internet ortamında ulaşılabilen sanal müzeler de

bulunmaktadır. Bu müzelere örnek olarak Eczacıbaşı Sanal Müzesi verilebilir (Buyurgan, 2019, s. 48-49).

Sanal müze, gerçek müzenin iletişim teknolojileri ve görüntü aktarma teknikleri yardımıyla internet ve bilgisayar ortamına taşınmış halidir. Bir müzenin sanal müze olarak değerlendirilmesi için bazı şartları yerine getirmesi gerekir (Tepecik, 2007, s. 235-236).

Teknolojinin durdurulamaz ilerleyişi müzelerin zaman, mekân, imkân sınırlılıklarını ortadan kaldırılmasını sağlayan sanal müzeleri ortaya çıkarmıştır. Sanal müzelerin eğitimde kullanılabilme düşüncesi, gerçek müzelerin eğitim ve öğretim sürecinde çok sık kullanılmasından ve fayda alınmasından kaynaklanmaktadır. Gerçek müzelere erişimden kaynaklanan sıkıntılar nedeniyle okul dışı bir öğrenme ortamı olarak müzelerin ders sürecinde kullanımı zorlaşmaktadır. Sanal müze ziyaretleri gerçek objelerle karşılaşmayı ve çalışmayı sağlayamaz; ancak bize farklı getirileri olur; örneğin öğretmenin yapması gereken bir takım hazırlıkları ve izin belgelerine gerek kalmaz, müze ziyareti için harcanacak gidiş geliş zamanı ve masraflarından tasarruf etmemize ve daha kısa zamanda daha çok müze tanımamıza olanak sağlar (Buyurgan ve Mercin, 2005, s. 178).

Hayat boyu eğitim ilkesi ile ilişkili olmak üzere günümüz müzeleri; bireyleri bilişsel ve duyuşsal boyutta birtakım hedeflere ulaştırmayı amaçlayıp pek çok eğitsel faaliyetler düzenlemektedir (Atagök, 1999, s. 138-187). Atagök, müzelerin eğitim işlevi boyutunda ele alınan topluma yönelik katkıları aşağıda maddeler şeklinde sıralamıştır: I. Müzeler geçmiş değerleri toplum için korur ve onlara sunar. II. Müzeler objektif ve sistematik bir değerlendirme ile koleksiyonlarını sunduklarından süzülerek günümüze gelmiş değerleri gösterir. III. Müzeler böylelikle insanlığın doğal gelişimini belgeler, bilgi verir. IV. Müzeler geçmişini sunar, insana insanlığın heyecanını verirken onun yaratıcılığına katkıda bulunur; yaratıcı gücü ve düşüncüyü kamçılar. V. Müzeler geleceği yönlendiren ya da yönlendirebilecek değerlerin yerleşmesini sağlar. VI. Müzeler yeni toplumsal değerlerin oluşmasını sağlar. VII. Müzelere insanî değerleri geliştirir. VIII. Müzeler bugünün teknolojik toplumundaki insana insanî değerleri sunarak, yalnızlığını giderir, eğlendirir. IX. Müzeler, toplumun bilimsel ve sanatsal gelişimine katkıda bulunur. X. Müzeler, insanın kendi toplumunu tanımasına neden olur. XI. Müzeler, toplumların birbirlerini tanımalarına, dolayısıyla kültürlerin birbirine yaklaşmasına neden olur. Bu değişim öğrenme süreçlerinin dijital ortama kaymasını sağlamıştır.

Bu bağlamda Kültür ve Turizm Bakanlığı'na bağlı 30 sanal müze erişime açık olarak faaliyettedir. 360 derece panoramik görüntüler içeren ve sanal ortama taşınan bu müzeler; Anadolu Medeniyetleri Müzesi, Ankara Etnografya Müzesi, Antalya Müzesi, Ayasofya Müzesi, Bodrum Sualtı Arkeoloji Müzesi, Burdur Arkeoloji Müzesi, Isparta Müzesi, İkizevler Müzesi, Kahramanmaraş Arkeoloji Müzesi, Kapadokya Açık hava Müzesi, Kars Müzesi, Konya Mevlana Müzesi, Mardin Müzesi, Mersin Anamur Müzesi, Sivas Arkeoloji Müzesi, Sivas Kongre Müzesi, Sümela Örenyeri, Trabzon Müzesi, Uşak Arkeoloji Müzesi, Uşak Atatürk ve Etnografya Müzesi, Side Müzesi, Karatepe Aslantaş Açık hava Müzesi-Osmaniye, Çorum Müzesi, Edirne Arkeoloji ve Etnografya Müzesi, Efes Müzesi, Efsaneler Diyarı Gordion, Yeşilırmak Havzası Sanal Müzesi ve Zeugma Mozaik Müzesi'dir (T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2023).

Türkiye'de gerçek anlamda örnek olabilecek müzelerden biri olan İstanbul Modern Müzesi, 2004 yılında özel sektör girişimi ve sponsorluğu ile kurulmuştur. İstanbul Modern, batıdaki gelişmiş müzeleri aratmayacak özellikleri barındırmaktadır. Müzenin amacı: ülkemizin modern ve çağdaş sanat alanındaki birikimini, yaratıcılığımızı, dinamizmimizi, sahip olduğumuz evrensel değerleri, çağdaş kültür kimliğimizi ortaya koymayı, korumayı ve değerlendirmeyi amaçlayan ve bu amaç doğrultusunda sanat gündemini belirleyen, eğiten, sanatı sevdiren, dinamik ve çok sesli ortamıyla toplumun geniş kesimlerine ulaşan bir kurum haline getirmeyi hedeflemektedir. İstanbul Modern'in amacı, sanatın toplumun geniş kesimiyle, özellikle çocuklar ve gençlerle buluşmasına elverişli bir ortam hazırlama, sanatsal üretimi ve birikimi uluslararası sanat ortamıyla paylaşma, İstanbul'u e-kültürel kimliğini dünyaya daha yakından tanıtmaya yönelik olarak belirtilebilir (Buyurgan, Mercin, 2005, s. 84). Millî Eğitim Bakanlığı'nın da derslerde Müzeler ve sanal müzelerden faydalanılmasını istediği görülmektedir. İlköğretim Sosyal Bilgiler Dersi (MEB, 2018) ile Ortaöğretim Tarih (MEB, 2018) ve Ortaöğretim Görsel Sanatlar Dersi (MEB, 2018) öğretim programlarında müzeler ve sanal müzelerden; İlköğretim Türkçe Öğretim Programında (MEB, 2019) çocuk müzelerinden, İlköğretim Fen Bilimleri Öğretim Programında (MEB, 2018) bilim merkezleri ve müzelerden; İlköğretim Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programında (MEB, 2018) ise müzelerden bahsedilmiş ve bu okul dışı öğrenme ortamlarından faydalanılması istenmiştir. Sanal müzeler öğrenciler kendilerini aktif olacak şekilde öğrenmenin içinde bulurlar ve internet bağlantısının olduğu herhangi bir yerden dünyanın başka bir ucundaki müzenin sanal

halini gezebilir ve öğrenme süreci içinde kullanabilirler (Buyurgan ve Buyurgan, 2019, s. 87).



BÖLÜM III

İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Araştırmanın bu bölümünde yapılmış olan araştırmalarla ilgili bilgiler verilmektedir.

3.1. Türkiye’de Yapılan Araştırmalar

Araştırmanın bu bölümünde, sanal müzelerden yeteri kadar yararlanılıp yararlanılmadığı, sanal müzelerin eğitimin hangi alanlarındaki çalışmalarda kullanıldığı; sanal müze gezilerinin eğitimde kullanılarak öğrencilerin öğrenmelerine etkileri ve sanal müze gezilerinin müfredatla ilişkilendirilmesi ile müzelerde eğitimin öğrenmeye etkisini içeren ilgili araştırmalar yer almaktadır.

Kuruoğlu’nun (2002) “Sosyal Bilgiler Dersinde Sanal Müze Kullanımının Öğretmen Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi” adlı 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.

Süitor’un (2006) “Anadolu Medeniyetleri Müzesi’nin İnteraktif CD yoluyla İlköğretim 6. Kademe Öğrencilerine Tanıtılması” adlı yüksek lisans tezi, interaktif cd yoluyla yapılan müze eğitimi ile klasik gezi yoluyla yapılan müze eğitimi arasındaki olumlu ya da olumsuz farkları görebilmek ve ilköğretim 6. sınıf öğrencileri üzerindeki etkilerini belirlemek amacıyla yapılmıştır. Araştırma verileri için öğrencilere 6 sorudan oluşmuş gezi ve CD gösterimi öncesi ön anket uygulanmıştır. Daha sonra gezi ve gösteri sonrası, 6 sorudan oluşan

son anket uygulaması yapılmıştır. Anketler incelendiğinde, interaktif CD kullanan öğrencilerin diğer gruptaki öğrencilere göre özgüveninin daha yüksek olduğu, cevaplamalarındaki çeşitliliğin daha fazla oluşundan ve yanıtlama sürelerinin diğer gruptan daha kısa sürmesinden anlaşılmıştır. Bu çalışma müze gezilerinde ve eğitim sürecinde hazırlanan materyallerin etkililiği açısından önemli görülmüş ve müze eğitim paketlerinde bu tür interaktif cd'lerin sayılarının artırılması önerisi ile ilgili araştırmalar bölümünde sunulmuştur (Aktaran Güler, 2009, s. 119).

Sağdıç (2008) “Abidin Elderoğlu Sanal Müze” çalışmasını kişisel sanal müzelere dikkat çekmek ve ressam Abidin Elderoğlu'nun eserlerini bir araya getirip sanal ortamda sunmak amacıyla yapmıştır. Bu bağlamda öncelikle sanal müzelerin nasıl olması gerektiği, ne gibi özellikleri taşıması gerektiği ile ilgili araştırmalar yapmış ardından Abidin Elderoğlu'nun hayatı hakkında araştırmalar yapmış, sanatçıyla ilgili fotoğraf, belge ve eserler belirlemiş ve www.abidinelderoglu.org adresinde site oluşturmuştur. Araştırma sonucunda yapılan çalışmanın ressam Âbidin Elderoğlu'nun eserleri ve hayatıyla ilgili bilgilere topluca ulaşılabilmesi açısından faydalı bir çalışma olduğu, ayrıca bundan sonraki benzer çalışmalara örnek teşkil edeceği görülmüştür.

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 ulaşılmıştır.

Demirboğa (2010) “Sanal Müze Ziyaretlerinin Öğrencilerin Duyuşsal ve Bilişsel Kazanımları Üzerindeki Etkileri” ni ortaya koymak amacıyla bir çalışma yapmıştır. Araştırmada betimsel analiz yönteminden faydalanılmış ve ilişkisel tarama yöntemi benimsenmiştir. 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.

Ustaoğlu (2012) “İlköğretim 7. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Türk Tarihine Yolculuk Ünitesinde Sanal Müzelerin Kullanımının Öğrenci Başarısına Etkisi” adlı yüksek lisans tezinde, sanal müze gezilerinin; sosyal bilgiler öğretimine, sosyal bilgiler öğretim programının temelini oluşturan çeşitli öğrenme alanlarına, becerilere ve genel amaçlara olumlu getirileri olabileceği inancından hareketle, sanal müzelerin öğrenci başarısına etkisini ifade etmişlerdir. Araştırmanın amacına uygun olarak “ön test-son test kontrol gruplu desen” tercih edilmiştir. Araştırma sırasında Türk Tarihine Yolculuk ünitesi işlenmeden önce deney ve kontrol gruplarına ön test, deneysel işlem sonunda son test uygulanmıştır. Deney grubu için ders planı hazırlanmış, kontrol grubuna ise ders kitabı temel alınarak ünite işlenmiştir. Tezin konusuna ilişkin uygulama alanı olarak, internet ortamında sanal müze ziyareti imkânı sunan Hz. Mevlâna Sanal Müzesi, İstanbul Deniz Sanal Müzesi, Topkapı Sarayı Sanal Müzesi, Ayasofya Sanal Müzesi, Rahmi Koç Sanal Müzesi ve Ziraat Bankası Sanal Müzesi seçilmiştir. Araştırmada sonuçlarının deney grubu öğrencileri üzerinde anlamlı bir etkisinin olduğu görülmüştür.

Yıldırım ve Tahiroğlu (2012), “Sanal Ortamda Gerçekleştirilen Müze Gezilerinin İlköğretim Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutumlarına Etkisi” adlı araştırmalarında ilköğretim 5. sınıf sosyal bilgiler dersinde sanal ortamda gerçekleştirilen müze gezilerinin öğrencilerin derse yönelik tutumları üzerindeki etkisini belirlemeyi amaçlamışlardır. Araştırma sonucunda ise sanal müze gezileriyle desteklenen etkinliklerin, öğrencilerin sosyal bilgiler dersine ilişkin tutumlarını büyük bir oranda artırdığını ortaya koymuşlardır

Peker (2014) “Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarının Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutumlarının İncelenmesi” adlı araştırmasının çalışma grubunu 2012-2013 eğitim öğretim yılında Aksaray Üniversitesi Eğitim Fakültesi Sosyal Bilgiler Eğitimi Anabilim Dalında 1. 2, 3 ve 4. sınıfta okuyan toplam 197 öğretmen adayı oluşturmuştur. Veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen 21 maddelik 5’li likert tipi tutum ölçeği kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre, öğretmen adayları Sosyal Bilgiler dersinde sanal müze kullanımının faydalı olacağını düşünmektedirler. Müzelerin de bu konuya gereken önemi

vererek; hem müzeye gitme imkânı olmayan bireylere müzeleri gezme imkânı sağlamaları, hem de yapılacak olan etkinliklerin, sergilerin duyurularını yaparak daha çok kişinin müzeye gelmesini sağlamaları gerekmektedir.

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. 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.

Hazırlanılan bu çalışmaya uygun olarak lisansüstü tezlerin incelendiği 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.

3.2. Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar

Tsichritzis ve Gibbs (1991), “Virtual Museums and Virtual Realities” adlı çalışmalarında sanal müzelerin avantajlarına ve dezavantajlarına değinilmiştir. Sanal müzelerin avantajlarını, eserlere ekonomik ulaşmayı sağladığı, bedensel engeli olanlar için fizikî şartlardan dolayı sanal müzeleri daha kolay ziyaret edebilecekleri, sanal müzelerin eserler için de güvenli bir yöntem olduğu vurgulanmıştır.

Schweibenz (1998) “The Virtual Museum”: New Perspectives For Museums to Presentt Objects and Information Using The Internet as a Knowledge Base and Communication System” isimli arařtırmada; müzelerle çok geniş alanda ve çok geniş kitleler üzerinde birleřtirme ortamı oluřturarak bunların yani sanal uygulamaların artabileceęi üzerinde durmuřtur. ‘Sanal Müze’yi müzelere ulařma noktasında, içeriksel ve yine bu içerięe ulařmada ki destekler baęlamından hareketle ortamı deęerlendirmektedir. İnternetin ve teknolojiadaki artan geliřmeler ıřığında sanal müzeyi ve genel anlamda yapılandırılmıř olan bu tarz sanal uygulamaları sanal ziyaretçilerle birebir interaktif bir ortam içerisinde sürdürülebilirlik getirdięinden ve müze gezisi sırasında izleyicisine, gerçek müze gezisine iliřkin sanal müze üzerinden tecrübe kazandırdıęını öne dile getirmektedir. Özellikle artan teknolojinin kullanımı, müzelere sadece sergileme görevinden ziyade ilginç donanımlar ve bu donanımlar sayesinde dijital bir boyut kazandırmıřtır. Böylece sanal müzenin bu çerçevede ortaya çıktıęına dikkat çekmektedir. Özellikle son 10 yıla dikkat çeken arařtırmacı çok sayıda orijinal objenin dijital ve sanal diyebileceğimiz platformlara tařındıęını vurgulamıřtır.

Ulugbek (2020) Tařkent Bilgi Üniversitesinde bařladıęı ve tamamladıęı makale çalıřmasında “Sanal Dünyada Etkileřim Baęlamında Sanal Öğrenme” bařlıęı altında çalıřmasını sürdürmüřtür. Bu çalıřmada sanal gerçeklik uygulamaları ve bu uygulamaların özellikle sanal gerçeklięin öğrenme ortamında olumlu yönde etkileri olduęu fakat bu uygulamalara ve özellikle sanal gerçeklik teknolojisinin üretimi ařamasındaki teknolojik alt yapının saęlanması noktasında maliyetin fazla ve bu tarz teknolojilerin eriřimi hususunda kısıtlamaların çok olduęu üzerinde durmuřtur. Abduganiyev ve Mustafoyeva’nın (2021) Özbekistan Ulusal Üniversitesinde yapmıř oldukları “Sanal Gerçeklięe Dayalı Eğitim Kaynakları” konulu bir makale çalıřması vardır. Çalıřmada bilgisayar teknolojileri ve sanal gerçeklik uygulamaları ve bu uygulamaların alt yapısını oluřturan sanal gerçeklik teknolojileri konularının eğitim ile olan baęını deęerlendirmiřtir. Çalıřmada sanal gerçeklięin ve sanal gerçeklik teknolojilerinin eğitim içerisinde bütünleřmiř bir biçimde kullanımı ve bu kullanım sırasında hangi araç ve gereçlerin çoęunlukta kullanılabileceęi ve buna baęlı olarak kullanım řekilleri üzerinde durulmuřtur. Çalıřma derinlemesine bakıldıęında özellikle sanal gerçeklik hususundaki dünya pazarına da deęinildięi görölmüřtür. Bunun yanında teknolojik imkanların eğitim dıřında bařta savunma sanayii, tıp alanı ve diř hekimlięi gibi alanlarda da daha etkili olarak kullanılabileceęi ama sanal

gerçekliğin gerçek anlamda dış dünyada var olan ve insan hayatını çok yönlü olarak etkileyen duygulardan bağımsız olduğunun unutulmaması gerektiği dile getirilmiştir.

Yaskovich (2007), “Designing Experience in Virtual Museum” (Sanal Müzede Tasarım Deneyimi) başlıklı tez çalışmasında müzelerin görsel araçlarla zenginleştirilerek sanal ortama taşınmasının halkın her kesimine hitap edebilme özelliği sayesinde halkın yararına bir yaklaşım olacağı sonucuna vurgu yapıldığı görülmektedir. (Yaskovich, 2007, Akt: Ermiş, 2010).



BÖLÜM IV

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, çalışma grubu, verilerin toplanması ve analizine yönelik bilgilere yer verilmiştir.

4.1. Araştırmanın Modeli

Araştırmanın verileri nitel araştırma modeli olan “betimsel tarama modeli”ne göre elde edilmiştir. Nitel araştırma, yorumlayıcı yaklaşıma dayanır. Nitel araştırma, yapılandırılmamış gözlem, yapılandırılmamış görüşme ve doküman inceleme gibi nitel veri toplama tekniklerinin kullanıldığı, olgu ve olayların kendi doğal ortamları içinde gerçekçi ve bütüncül bir şekilde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırmadır (Yıldırım ve Şimşek 2005, 39).

“Betimsel araştırmalar, verilen bir durumu olabildiğince tam ve dikkatli bir şekilde tanımlar. Eğitim alanındaki araştırmada, en yaygın betimsel yöntem tarama araştırmasıdır, çünkü araştırmacılar bireylerin, grupların ya da fiziksel ortamların özelliklerini özetler. Etnografik ve tarihi yöntemler de yapıları bakımından aslında betimseldir. (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel. 2014, s. 22). Niyazi Karasar (2000, s. 77) tarama modellerini, geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımları olarak tanımlamaktadır. Sanal müzelerde eğitim ile ilgili yazılmış olan lisansüstü tezler bu araştırmanın veri kaynağı olarak kullanılarak, betimsel tarama modeli ile incelenmiş ve belirlenen ölçütler doğrultusunda değerlendirilerek konunun olabildiğince tam ve dikkatli bir şekilde açıklanması sağlanmıştır.

4.2. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu sanal müze eğitimi alanında Türkiye’de Necmettin Erbakan, On Dokuz Mayıs, Gazi, Pamukkale, Sakarya, Afyon Kocatepe, Mersin, Ankara, Adnan Menderes, Akasaray ve Marmara Üniversitelerinde, bu üniversitelerin Eğitim Bilimleri Enstitülerinde; İlköğretim, Görsel Sanatlar Eğitimi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri, Eğitim Programları ve Öğretimi, Eğitim Bilimleri Anabilim Dallarında ve buna ek olarak Sosyal Bilimler Enstitüsünde; Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalında gerçekleştirilen yüksek lisans ve doktora tezleri bu çalışmanın çalışma grubunu oluşturmaktadır. Çalışma kapsamında yer alan yüksek lisans ve doktora tezleri incelenmiştir.

Çalışmada amaçlı örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Bazı durumlarda örneklem evrenin özellikleri hakkındaki bilgiye dayanılarak ve araştırmanın amacına göre seçilir. Bu tip örneklemeye amaçsal örnekleme adı verilir (Turhanoglu-Koçak, Suğur, Gönç-Şavran & Çetin, 2013, s.155). Amaçlı örneklemede örnekleme seçilen kişilerin ya da objelerin araştırmacının amaçlarına en uygun yanıtı verebilecek birey ve objeler arasından seçilmesi amaçlanır. Seçimde ölçüt kolaylık yanında amaca uygunluktur (Aziz, 1994, s. 59). Bu çalışma grubunu 1985-2022 yılları arasında yazılmış olan, 17 lisansüstü tez ve 2 doktora tezi oluşturmaktadır. Bu tezler eğitimin farklı alanlarında sanal müze eğitimi hakkında yazılmış olan tezlerdir. Belirli bir enstitü, ana bilim dalı veya alan sınırlaması olmaksızın eğitim alanlarında yazılmış olan tezleri içermektedir.

4.3. Verilerin Toplanması

Araştırmada, lisansüstü tezlerin tümünün Yüksek Öğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi’nde bulunması zorunluluğundan hareket edilmiş ve Yüksek Öğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi’nin web sitesinden veri tabanına ulaşılmıştır. Sanal müze, sanal müze eğitimi ve müzecilik kavramları ve bazı araştırmacı isimleri de kullanılarak alana dair konu, hazırlayan, üniversite, enstitü ve bölüm bilgileriyle tanımlanan tüm lisansüstü tezler ve doktora tezleri listelenerek dökümü alınmıştır. Çalışma kapsamını oluşturan bu araştırmalardan lisansüstü tezler ve doktora tezleri olarak tanımlanan ve tamamı YÖK Ulusal Tez Merkezi veri tabanında kayıtlı olup, kullanılmasında herhangi bir sakınca görülmeyen tezler PDF dosyası olarak indirilmiştir. Bu sürecin sonunda, 1985-2022 yılları arasında yapılmış 17 yüksek lisans tezi, 2 doktora tezi olmak üzere 19 araştırmaya ulaşılmıştır. Ulaşılan araştırmalar

lisansüstü tezler ve doktora tezleri olarak öncelikle türleri altında sınıflandırılarak incelenmiştir. İncelenen lisansüstü ve doktora tezlerinde belirlenen ölçütler çerçevesinde yıllar, araştırma modelleri, veri toplama araçları, ele alınan müzeler, tezlerin konuları, yapıldıkları üniversiteler ve yapıldıkları enstitü ve anabilim dallarına göre dağılımları; lisansüstü ve doktora tezlerinin sonuçları incelenerek veriler elde edilmiştir.

4.4. Verilerin Analizi

Lisansüstü tezlerden elde edilen veriler betimsel analiz yönteminin aşamalarına uygun olarak değerlendirilmiştir. Betimsel analiz, “belirli kurallara dayalı kodlamalarla bir metnin bazı sözcüklerinin daha küçük içerik kategorileri ile özetlendiği sistematik, yinelenebilir bir tekniktir” (Büyüköztürk ve diğerleri, 2013, s. 250). Bu amaç doğrultusunda 17 yüksek lisans ve 2 doktora tezi, yıllar, araştırma modeli, veri toplama araçları, hedef grupları, ele alınan müzeler, konuları, yapıldığı üniversiteler, enstitü ve anabilim dallarına göre dağılımları; lisansüstü tezlerin alt amaçları ve sonuçları doğrultusunda analiz edilmiştir.

BÖLÜM V

BULGULAR VE YORUM

Araştırmanın bu bölümünde analiz edilen 17 yüksek lisans ve 2 doktora tezinden elde edilen verilere ait bulgular ve yorumlar araştırmanın alt amaçları doğrultusunda sunulmuştur.

5.1. Birinci Alt Amaca İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Birinci alt problem ve bu problemin alt başlıkları belirlenmiştir. Birinci alt probleme ait alt başlıklara yönelik bulgular ve yorumlar tablolar halinde incelenmiştir.

5.1.1. Araştırma Kapsamında İncelenen Lisansüstü Tezlerin Yıllara Göre Dağılımına Yönelik Bulgular ve Yorumlar

Tablo 1

1985-2022 Yılları Arasında Yapılan Lisansüstü Tezlerin Yıllara Göre Dağılımı

Yıllar	Araştırma Türü		
	Yüksek Lisans Tezleri	Doktora Tezleri	Toplam
	Sayı	Sayı	Sayı
2008	1	-	1
2009	-	-	-
2010	2	-	2
2011	-	-	-
2012	1	-	1
2013	-	-	-

2014	1	-	1
2015	2	-	2
2016	2	1	3
2017	1	-	1
2018	-	-	-
2019	1	-	1
2020	2	-	2
2021	4	1	5
Toplam	17	2	19

Tabloda son yıllarda sanal müze üzerine yapılan tezlerde artış görülmektedir. Bu artışın sebebi olarak son yıllarda artan teknoloji kullanımı, gelişen teknolojik cihazlar olarak sayılabileceği gibi 2019 yılında yaşanan pandemi süreciyle bu tarz sanal ve dijital platformların eğitimde kullanımının artışı da bu alanda çalışmaların artmasına sebep olarak gösterilebilmektedir. Ermiş'e (2010, s. 21) göre bilginin kullanımını, paylaşımını ve erişimini sağlayan internet teknolojileri müzeleri de etkilemiştir.

5.1.2. Araştırma Kapsamında İncelenen Lisansüstü Tezlerin Problem ve Alt Problemlerine Göre Dağılımına Yönelik Bulgular ve Yorumlar

Tablo 2

1985-2022 Yılları Arasında Yapılan Lisansüstü Tezlerin Problem ve Alt Problemlerine Göre Dağılımı

Alt Problemlerin Ana Kategorileri	Toplam
Görüş	18
Sınıf Öğretmenlerinin Görüşleri	1
Öğrencilerin Görüşleri	16
Velilerin Görüşleri	1
Anlamlı Bir Farklılık Olup Olmama Durumları	46
Akademik Başarı Puanı	21
Tutum Ölçeği	14

Okuduğunu Anlama Becerisinin Belirlenmesi	1
Estetik Algı Puanlarının Belirlenmesi	3
Öz Değerlendirme Formu	1
Motivasyon Düzeyleri	1
Kazanımlar	2
Öğretmen Adaylarının Sınıf Seviyesi	1
Görüşler	1
Cinsiyet	1
Diğer	
Öğrenci Çalışmasında Anlamli Bir Bütünlük Olup Olmadığı	1
Öğrencide Bilişsel Duyuşsal Açidan Yansıma	1
Öğrenci Motivasyonu	1
Akademik Başarı Puanı	1
Hedeflere Ulaşma	3
Memnuniyet Düzeyi	3
Görsel Sanatlar Dersine Yönelik	3
Kazanımların Aktarılmasına Yönelik	1
Kültürel Bilincin Aktarılmasına Yönelik	1

Alt problemler incelendiğinde anlamlı bir fark olup olmama durumlarının belirlenmesine yönelik olan çalışmaların çoğunlukta olduğu görülmektedir. Yapılan çalışmaların alt problemlerinin 46'sında bu durum ele alınmıştır. Görüşlerin belirlenmesine yönelik alt problemlerin sayısının 18 olduğu görülmüştür. Anlamlı bir fark olup olmama durumları ve görüşlerinin belirlenmesine yönelik alt problemlerin çoğunlukta olduğu tespit edilmiştir.

Ele alınan alt problemler ana maddeler ve ana alt başlıklar halinde aşağıda ele alınmıştır.

Öğretmenlere İlişkin Alt Problemler:

1. Sanal müzelerin eğitimde kullanımı noktasında sınıf öğretmenlerinin görüşleri nelerdir?

2. Öğretmen adaylarının cinsiyetleri doğrultusunda sanal müze kullanımına yönelik tutum düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
3. Öğretmen adaylarının sınıf düzeyleri dikkate alındığında sanal müze kullanımına yönelik tutum düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
4. Öğretmen adaylarının müze eğitimi konusunda üniversitede ders alma durumları değerlendirildiğinde sanal müze kullanımına yönelik tutum düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
5. Öğretmen adaylarının sanal müze ziyareti yapma konusunda sanal müze kullanımına yönelik tutum düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
6. Sanal müze kullanımı hususunda tutum puanları yaş, cinsiyet, meslek, meslek dallarının değişimi, mesleki kıdem, eğitim düzeyi ve medeni durumuna göre farklılık göstermekte midir?
7. Öğretmen adayları ile yapılan çalışmada adayların maaşlarına göre sanal müzeleri tercih etme durumlarına yönelik tutumları arasında anlamlı farklılık var mıdır?
8. Öğretmen adaylarının yaşadığı evde teknolojik imkânlar ve bilgisayar olma durumlarına göre sanal müze kullanımına yönelik tutumları arasında anlamlı farklılık var mıdır?
9. Öğretmen adaylarının müze ziyaret sayılarına göre sanal müze kullanımına yönelik tutumları arasında anlamlı farklılık var mıdır?
10. Öğretmen adaylarının sanal müze gezintisi yapıp yapmama durumlarına göre sanal müze kullanımına yönelik tutumları arasında anlamlı farklılık var mıdır?
11. Öğretmen adaylarının sanal müzenin tanımı, tanım genişliği ve uygulamaların ne olduğu hakkında bilgi sahibi olma durumuna göre sanal müze kullanımına yönelik tutumları arasında anlamlı farklılık var mıdır?

Öğrencilere İlişkin Alt Problemler:

1. Sanal müzelerin eğitim ortamında kullanımına dair öğrencilerin görüşleri nelerdir?
2. Öğrenciler sanal müze ziyaretinde ulaştıkları bilgileri sanatsal çalışmalarında anlamlı bir bütünlük oluşturacak şekilde aktarabilmişler midir?

3. Öğrenciler sanal müze ziyaretinde gözlemledikleri objeleri bilişsel ve duyuşsal açıdan sanatsal çalışmalarına yansıtabilmişler midir?
4. Uzaktan eğitim süreci içerisinde sanal müze kullanımı, öğrencileri sanatsal çalışma yapmaya karşı motive etmekte midir?
5. Sanal müze uygulamaları ile öğretimin çok yönlü bir şekilde yürütüldüğü deney grubu öğrencileri ile öğretim programının çerçeveleri dâhilinde ön görülen şekilde öğretimin gerçekleştirildiği kontrol grubu öğrencilerinin akademik başarı puanları nelerdir?
6. Derse yönelik tutum puanları açısından ön test–son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
7. Öğrencilerin cinsiyet farklılıklarına göre sanal müze kullanımına yönelik tutum düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
8. Öğrencilerin sınıf düzeylerine göre sanal müze kullanımına yönelik tutum düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
9. Öğrencilerin müze eğitimi ile ilgili ders alma durumlarına göre sanal müze kullanımına yönelik tutum düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
10. Öğrencilerin sanal müze ziyareti gerçekleştirme sıklıklarına göre sanal müze kullanımına yönelik tutum düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
11. Öğrencilerin sınıf düzeylerine göre sanal müze kullanımı hususundaki önerileri nelerdir?
 - Sanal müze tanımları yeterli midir?
 - Sanal müzeyi daha etkili kullanabilmeleri için görüşleri nelerdir?
 - Sanal müze kullanımı hususunda önerileri nelerdir?
12. Üniversite öğrencilerinin, müzelerin etkileşimli araçlar doğrultusunda yaptığı eğitim ve tanıtım faaliyetlerini algılamaları nedir?
13. Üniversite öğrencilerinin, FSG tekniğinin müzelerde uygulanmasına dair görüşleri nedir?
14. Üniversite öğrencilerinin, FSG'nin müzelere olan ilgiyi artırmasına dair görüşleri nelerdir?

15. Üniversite öğrencilerinin, müzelerde FSG uygulaması ile zaman ve mekândan bağımsız olmaya ilişkin görüşleri nelerdir.
16. Sanal müze gezisi kullanılmadan ders yapılan kontrol grubunun ön test ve son test başarı puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
17. Sanal müze gezileri kullanımı ışığında hazırlanan etkinliklerinin uygulandığı deney grubunun ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
18. Sanal müze gezileri kullanımına göre planlanan etkinliklerin uygulandığı deney grubuyla, sanal müze gezisi olmadan ders yapılan kontrol grubunun son test başarı puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
19. Öğrencilerin sanal müze gezisi sırasında yaşanan zorluklar hakkındaki görüşleri nelerdir?
20. Öğrencilerin sanal müzelerin avantajları ve dezavantajları hakkındaki görüşleri nelerdir?
21. 21. Deney grubu öğrencilerinin sanal müze destekli işbirlikçi İngilizce öğrenme ortamına ilişkin görüşleri nasıldır?
22. Sanal tura katılan öğrencilerin, sanal tura dair memnuniyet düzeyleri (memnuniyet ölçeği son test puanları) nedir?
23. Sanal müzelerden faydalanma noktasında hazırlanan etkinlik programına ilişkin öğrenci görüşleri nelerdir?
24. Öğrenciler verilen kazanıma uygun bir sanal müze hazırlayabilirler mi?

Velilere İlişkin Alt Problemler:

1. Sanal müzelerin eğitimde kullanımına ilişkin velilerin görüşleri nelerdir?

Diğer Alt Problemler:

1. Sanal müzelerin eğitimde kullanımı eğitim alanlarının kazanımlarına uygun mudur?
2. Sanal müzeler, uzaktan eğitim yöntemi ile derslerin işlenmesi etkili midir?
3. Kültürel bilincin kazandırılmasında sanal müzeler etkili midir?

4. Sanal müzelerden faydalanılması için hazırlanan etkinlik planı, kazanımların aktarılmasına etkisi nasıldır?

5.1.3. Araştırma Kapsamında İncelenen Lisansüstü Tezlerin Araştırma Modeline Göre Dağılımına Yönelik Bulgular ve Yorumlar

Tablo 3

1985-2022 Yılları Arasında Yapılan Lisansüstü Tezlerin Araştırma Modellerine Göre Dağılımı

Araştırma Modelleri	Araştırma Türü		
	Yüksek Lisans Tezleri	Doktora Tezleri	Toplam
	Sayı	Sayı	Sayı
Nitel Araştırma Yöntemleri	9	-	9
Durum Çalışması Deseni	3	-	3
Betimsel Araştırma Yöntemi	4	-	4
Fenemoloji Deseni	1	-	1
Eylem Araştırması	1	-	1
Nicel Araştırma Yöntemleri	5	2	7
Deneyisel Desen	2	-	2
Yarı Deneyisel Desen (Ön Test-Son Test Kontrol Gruplu)	2	2	4
Tarama Modeli	1	-	1
Karma Yöntem	3	-	3
Açıklayıcı Desen	3	-	3
Toplam	17	2	19

Tabloda görüleceği üzere 17 yüksek lisans, 2 doktora tezi olmak üzere incelenen tezlerde en çok nitel araştırma modeli kullanılmıştır. Nitel araştırma modellerinde amaç bir konu hakkında “ne kadar çok?” veya “ne kadar iyi?” gibi verilerden çok daha geniş bilgilere ulaşmak için kullanıldığı görülmektedir. Nitel araştırmalarda çoğunlukla yapılan araştırmaya ilişkin “nasıl?” sorusunun daha ön planda olduğu tespit edilmiştir. Çalışmanın nasıl uygulandığı, nasıl değerlendirildiği, bu süreç de nelerden faydalandığı, neden bu

yöntemlerin tercih edildiği gibi sorular ön plandadır. Nitel araştırmada 2 adet durum çalışması yöntemi, 4 adet betimsel araştırma yöntemi, 2 adet durum çalışması deseni, 1 adet fenomenoloji deseni ve bir adet de eylem araştırması kullanılmıştır. “Durum çalışmasında esas olan bir yâda birden fazla değişkenin bireyleri ile ilişkilendirilerek detaylı bir biçimde incelenmesi esasına dayanmaktadır. Burada zaman, mekân ve pek çok fiziksel unsurun ilişkisi irdelenir” (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2010, s. 20). Durum çalışmaları bir olayı oluşturan detayları tanımlamak, olaya ilişkin olası açıklamaları ayrıntılı bir şekilde tanımlayabilmek ve olayı değerlendirmek amacıyla kullanılmıştır. “Bu tür araştırmalarda herhangi bir nicelleştirme olmaksızın bulgulara ulaşma söz konusudur (Strauss ve Corbin, 1990). Diğer bir kullanılan nitel araştırma yöntemi ise betimsel analiz yöntemidir. Betimsel analizde görüşülen ya da gözlenen katılımcıların görüşlerini dikkat çekici bir biçimde çalışmaya yansıtabilmek amacıyla alıntılara sıklıkla yer verilmiştir. Bu tür araştırmada amaç, çalışmalar sonucunda elde edilen verilerin düzenleyip yorumlayarak okuyucuya sunulmasıdır. Bunun içinde çalışmalar önceden belirli mantık çerçevesinde betimlenmiştir. Bu betimlemelerden yola çıkarak neden sonuç ilişkisi içerisinde bağlamlar açıklanmaya çalışılmıştır.

Kullanılan diğer bir desen Fenomenolojik desendir. Fenomenolojik desen kişinin bir duruma, olaya ve deneyime yönelik bakış açısını ele alan bir modeldir (Patton, 2014).

Son olarak da nitel araştırma kısmında eylem araştırması yöntemi kullanılmıştır. Eylem araştırmalarında çoğunlukla öğretmenler, öğrenciler veya veliler gibi bizzat uygulamaya katılan, uygulayıcıya uygulama sürecinde ortaya çıkan sorunları çözmeye yönelik sistematik verilerin toplanarak analiz edildiği bir yaklaşım olarak kullanılmıştır.

Araştırma yöntemleri tablosunda ele alınan ikinci başlık ise nicel araştırma yöntemleri olmuştur. Bu başlık altında 2 adet deneysel desen, 4 adet yarı deneysel desen (ön test-son test kontrol gruplu) ve 1 adet tarama modeli kullanılmıştır. Deneysel araştırmalar da araştırmacı tarafından bağımlı farklar ile değişkenler üzerindeki etkisini belirlemek için kullanılan modeldir. Neden ve sonuç ilişkisini gözlemlemede en güvenilir yoldur. Nedenler değiştiğinde aynı ölçüde sonuçlarında değiştiği gözlemlenmiştir. “Deneysel desenler, değişkenler arasındaki farklılıkları ve neden sonuç ilişkilerini ortaya çıkarmak amacıyla tercih edilen araştırma yöntemidir” (McMillan ve Schumacher, 2010). Yarı deneysel desen ise deney ve kontrol gruplarında yer alacak öğrencilerin seçiminde mevcut sınıfların kullanılmasıyla

gerçekleştirilen çalışmalardır (Creswell ve Clark, 2008). Yarı deneysel desenlerde deney birimleri, seçkisiz atama yapılamadığından deney kontrolünün gerekliliklerini tam olarak karşılamayan deneysel analiz ve yorumlama biçimleridir (Campbell ve Stanley, 1963).

Karma yöntem araştırması modeli için Dede ve Demir (2014)b karma yöntem ile ilgili şunları söylemiştir: “temel öncülü nitel ve nicel verilerin birlikte kullanımı olup, araştırma probleminin tek başına kullanılan herhangi bir yöntemden çok daha iyi bir şekilde anlaşılmasını sağlamaktadır.” Bir konu ya da olaya ilişkin katılımcıların ilgi, beceri, tutum veya görüşlerinin belirlendiği bir araştırma modeli olarak tercih edilmiştir. Diğer araştırma yöntemlerine göre daha büyük gruplarla çalışmak için kullanıldığı görülmektedir. Araştırma yöntemleri tablosunda yer alan 3. Başlık ise karma yöntemidir. Karma yöntem başlığı altında açıklayıcı desen kullanılmıştır. “Açıklayıcı desende, ilk aşamada nicel verilerin belirli temalar altında elde edilmesi ardından detaylı bir şekilde nitel bulgularla incelenmesi ve ilişkilendirilmesi esasına dayanır.” (Plano-Clark, Huddleston-Casas, Churchill, O’Neil Green & Garrett, 2008). Bu sayede nitel ve nicel araştırma yöntemleri bir arada kullanılmıştır.

5.1.4. Araştırma Kapsamında İncelenen Lisansüstü Tezlerin Veri Toplama Araçlarına Göre Dağılımına Yönelik Bulgular ve Yorumlar

Tablo 4

1985-2022 Yılları Arasında Yapılan Lisansüstü Tezlerin Veri Toplama Araçlarına Göre Dağılımı

Veri Toplama Araçları	Araştırma Türü		
	Yüksek Lisans Tezleri	Doktora Tezleri	Toplam
	Sayı	Sayı	Sayı
Anket	4	-	4
Öğrenci Ürünleri	2	-	2
Başarı Testi	4	-	4
Memnuniyet Ölçeği	1	1	2
Tutum Ölçeği	7	-	7
Kişisel bilgi Formu/Akademik Başarı Testi/ Tutum Ölçeği	1	1	3
Literatür Taraması	3	-	1

Görsel Algı Testi	1	-	-
Öz değerlendirme Formu	1	-	1
Araştırmacı Notları	1	-	1
Görüşme Formu	1	-	1

Tezlerin veri toplama araçlarına göre yüksek lisans ve doktora tezlerinin dağılımını gösteren tablo incelendiğinde, tüm araştırmalar toplamını 17 lisansüstü tez ve 2 doktora tezi oluşturmaktadır. Bu tezlerde en çok kullanılan veri toplama aracı olarak tutum ölçeği olmuştur. Tutum ölçeği yüksek lisans tezlerinde 7 kez tercih edilmiştir. Tutum ölçekleri sadece yüksek lisans tezlerinde kullanılmış olduğu görülmektedir. Anket ve başarı testi ise 4'er kez tercih edilmiştir. Bu veri toplama teknikleri yüksek lisans tezlerinde tercih edilmiştir. Doktora tezlerinde; memnuniyet ölçeği, kişisel bilgi formu, akademik başarı testi ve tutum ölçeği birer kez tercih edilmiştir. Kişisel bilgi formu, akademik başarı testi ve tutum ölçeği aynı yüksek lisans tezinde tercih edilmiştir. Bu sebeple aynı kategoride yer almaktadır. Diğer veri toplama araçları ise birer kez kullanıştır. Bunlar görsel algı testi, öz değerlendirme formu, araştırmacı notları ve görüşme formu oluşturmaktadır.

5.1.5. Araştırma Kapsamında İncelenen Lisansüstü Tezlerin Hedef Gruplarına Göre Dağılımına Yönelik Bulgular ve Yorumlar

Tablo 5

1985-2022 Yılları Arasında Yapılan Lisansüstü Tezlerin Hedef Gruplarına Göre Dağılımı

Hedef Gruplar		Araştırma Türü		
		Yüksek Lisans Tezleri	Doktora Tezleri	Toplam
		Sayı	Sayı	Sayı
Okul Öncesi Öğrenciler		-	-	-
İlköğretim	Öğrenciler	55	-	55
	Öğretmenler	10	-	10
	Okul Müdürü	-	-	-
	Veliler	36	-	36
Ortaöğretim	Öğrenciler	296	64	357
	Öğretmenler	126	-	126
	Okul Müdürü	-	-	-

	Veliler	-	-	-
	Öğrenciler	480	200	680
	Öğretmenler	-	-	-
	Okul Müdürü	-	-	-
	Veliler	-	-	-
	Öğrenciler	636	-	636
	Öğretim üyeleri	-	-	-
	Yöneticiler (Müze Müdürü)	-	-	-
	Araştırmacı Uzman/ Uzman	-	-	-
	Toplam	1639	264	1903

Tezlerin hedef gruplarına göre düzenlemiş olan tablo incelendiğinde 680 kişi ile en çok lise grubunda araştırma yapıldığı ardından 636 kişi ile lisans grubunda araştırma yapıldığı görülmektedir. İlköğretim kategorisinde 91 kişi üzerinde araştırma yapılmıştır. Ortaöğretim grubunda ise 483 kişi üzerinde araştırma yapılmıştır. Bu araştırma gruplarında toplamda 1467 öğrenci üzerinde araştırma yapılmıştır. Bu öğrencilerin 264 tanesi doktora tezlerinde üzerinde çalışılan öğrenciler oluşturmaktadır. Doktorada üzerinde çalışılan kişi sayısının yüksek lisans tezlerine göre daha az olduğu görülmektedir.

Yüksek lisans tezlerinde 136 öğretmen ve 36 veli araştırmalara katılmıştır. Araştırmaya katılan öğretmenlerin 136 tanesi ortaöğretim öğretmenidir. Okul müdürleri, müze görevlileri ve öğretim üyeleri üzerinde hiç araştırma yapılmamıştır. Bu alandaki eksiklik dikkat çekicidir. Velilerden ise sadece ilköğretim öğrencilerinin velileri araştırmalara dâhil edilmiştir. Dâhil edilen veli sayısı 36 olup ilköğretim grubunda çalışılan öğrenci sayısı ise 55'tir.

Fenemoloji deseni ve bir adet de eylem araştırması kullanılmıştır. "Durum çalışması bir ya da daha fazla olayın, ortamın, programın, sosyal grubun ya da diğer birbirine bağlı sistemlerin derinlemesine incelendiği, bir varlığın, durumun mekâna ve zamana bağlı tanımlandığı ve özelleştirildiği araştırmadır (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2010, s. 20). Durum çalışmaları bir olayı oluşturan detayları tanımlamak, olaya ilişkin olası açıklamaları ayrıntılı bir şekilde tanımlayabilmek ve olayı değerlendirmek amacıyla kullanılmıştır. 'Bu tür araştırmalarda herhangi bir nicelleştirme olmaksızın bulgulara ulaşma söz konusudur (Strauss ve Corbin, 1990). Diğer bir kullanılan nitel

araştırma yöntemi ise betimsel analiz yöntemidir. Betimsel analizde görüşülen ya da gözlenen katılımcıların görüşlerini dikkat çekici bir biçimde çalışmaya yansıtılabilmek amacıyla alıntılara sıklıkla yer verilmiştir. Bu tür araştırmada amaç, çalışmalar sonucunda elde edilen verilerin düzenleyip yorumlayarak okuyucuya sunulmasıdır. Bunun içinde çalışmalar önceden belirli mantık çerçevesinde betimlenmiştir. Bu betimlemelerden yola çıkarak neden sonuç ilişkisi içerisinde bağlamlar açıklanmaya çalışılmıştır.

Kullanılan diğer bir desen Fenomenolojik desendir. Fenomenolojik desen kişinin bir duruma, olaya ve deneyime yönelik bakış açısını ele alan bir modeldir (Patton, 2014).

Son olarak da nitel araştırma kısmında eylem araştırması yöntemi kullanılmıştır. Eylem araştırmalarında çoğunlukla öğretmenler, öğrenciler veya veliler gibi bizzat uygulamaya katılan, uygulayıcıya uygulama sürecinde ortaya çıkan sorunları çözmeye yönelik sistematik verilerin toplanarak analiz edildiği bir yaklaşım olarak kullanılmıştır.

Araştırma yöntemleri tablosunda ele alınan ikinci başlık ise nicel araştırma yöntemleri olmuştur. Bu başlık altında 2 adet deneysel desen, 4 adet yarı deneysel desen (ön test-son test kontrol gruplu) ve 1 adet tarama modeli kullanılmıştır. Deneysel araştırmalar da araştırmacı tarafından bağımlı farklar ile değişkenler üzerindeki etkisini belirlemek için kullanılan modeldir. Neden ve sonuç ilişkisini gözlemlemede en güvenilir yoldur. Nedenler değiştiğinde aynı ölçüde sonuçlarında değiştiği gözlemlenmiştir. “Deneysel desenler, değişkenler arasındaki farklılıkları ve neden sonuç ilişkilerini ortaya çıkarmak amacıyla tercih edilen araştırma yöntemidir” (McMillan ve Schumacher, 2010). Yarı deneysel desen ise deney ve kontrol gruplarında yer alacak öğrencilerin seçiminde mevcut sınıfların kullanılmasıyla gerçekleştirilen çalışmalardır (Creswell ve Clark, 2008). Yarı deneysel desenlerde deney birimleri, seçkisiz atama yapılamadığından deney kontrolünün gerekliliklerini tam olarak karşılamayan deneysel analiz ve yorumlama biçimleridir (Campbell ve Stanley, 1963).

Bir konu ya da olaya ilişkin katılımcıların ilgi, beceri, tutum veya görüşlerinin belirlendiği bir araştırma modeli olarak tercih edilmiştir. Diğer araştırma yöntemlerine göre daha büyük gruplarla çalışmak için kullanıldığı görülmektedir.

Araştırma yöntemleri tablosunda yer alan 3. başlık ise karma yöntemidir. Karma yöntem başlığı altında açıklayıcı desen kullanılmıştır. “Açıklayıcı desende, öncelikle elde edilen nicel veriler ardından nitel verilerle ilişkilendirilir” (Plano-Clark, Huddleston-Casas,

Churchill, O'Neil Green&Garrett,2008). Bu sayede nitel ve nicel araştırma yöntemleri bir arada kullanılmıştır.

5.1.6. Araştırma Kapsamında İncelenen Lisansüstü Tezlerin Müzelere Göre Dağılımına Yönelik Bulgular ve Yorumlar

Tablo 6

1985-2022 Yılları Arasında Yapılan Lisansüstü Tezlerin Müzelere Göre Dağılımı

Müzeler	Araştırma Türü		
	Yüksek Lisans Tezleri	Doktora Tezleri	Toplam
	Sayı	Sayı	Sayı
Hiz. Mevlâna Müzesi	2	-	2
Ankara Devlet Resim ve Heykel Müzesi	1	-	1
Kurtuluş Savaşı Müzesi	-	1	-
Anıtkabir	2	-	2
Anadolu Medeniyetleri Müzesi	1	-	1
İstanbul Deniz Sanal Müzesi	1	-	1
Topkapı sarayı Sanal Müzesi	1	-	1
Ayasofya Sanal Müzesi	1	-	1
İstanbul Rahmi Koç Sanal Müzesi	1	-	1
Panorama 1453 Tarih Sanal Müzesi	1	-	1
Ziraat Bankası Müzesi	1	-	1
Rahmi M. Koç	1	-	1
Sanal Hava Müzesi	-	1	-
Çanakkale Deniz Müzesi	1	-	1
Çorum Sanal Müzesi	1	-	1
Toplam	15	2	17

Toplamda ise yüksek lisans ve doktora 17 araştırmada sanal müzeler tercih edilmiştir. Tercih edilen sanal müzelerin büyük bir çoğunluğu yüksek lisans tez araştırmalarında tercih edilmiş olup bunların sayısı 15' tir. Doktora tezleri incelendiğinde ise bu rakamın 2 ile sınırlı olduğu görülmektedir.

Yüksek lisans ve doktora tezlerinde Kültür ve Turizm bakanlığına bağlı sanal müzelerin yanı sıra kurumlara ait olan sanal müzelerinde kullanıldığı görülmektedir. Kullanılan Sanal müzeler içerisinde Kültür ve Turizm Bakanlığının web sayfasında yer alan müzelerden sadece 2 tanesinin kullanıldığı görülmektedir.

Bu tablo içerisinde Kültür ve Turizm Bakanlığının web sayfasında yer alarak araştırmalarda kullanılan sanal müzeler; Ankara Anadolu Medeniyetler Müzesi ve Çorum Sanal Müzesidir. Bu veriden hareketle Kültür ve Turizm Bakanlığının sayfasında yer alan 52 sanal müzeden sadece 2' sinin araştırmalarda tercih edildiği gözlenmiştir.

Kurumlara ait olan sanal müzeler; Hz. Mevlâna Müzesi, Ankara Devlet Resim Heykel Müzesi, Kurtuluş Savaşı Müzesi, Anıtkabir, İstanbul Deniz Sanal Müzesi, Topkapı Sarayı Sanal Müzesi, Ayasofya Sanal Müzesi, İstanbul Rahmi Koç Sanal Müzesi, Panorama 1453 Tarih Sanal Müzesi, Ziraat Bankası müzesi, Rahmi M. Koç Sanal Müzesi, Sanal Hava Müzesi, Çanakkale Deniz Müzesi olmak üzere toplam 13 tane müze araştırmalarda kullanılmıştır. Bu verilerden hareketle en çok kurumlara ait olan sanal müzelerin yüksek lisans ve doktora tezlerinde tercih edildiği görülmektedir.

5.1.7. Araştırma Kapsamında İncelenen Lisansüstü Tezlerin Konularına Göre Dağılımına Yönelik Bulgular ve Yorumlar

Tablo 7

1985-2022 Yılları Arasında Yapılan Lisansüstü Tezlerin Tez Adı/Grubu/Gruplarına Göre Dağılımı

Tez Adı/ Grubu/Grupları	Yüksek Lisans Tezleri	Doktora Tezleri	Toplam
	Sayı	Sayı	Sayı
Sanal Müze uygulamasına ilişkin Öğretmen/ Öğrenci/Veli Görüşleri	3	-	3
Sanal Müze Kullanımının Öğrencilerin Çizimlerine Yansıması	1	-	1
Sanal Müzelerin Ders Alanlarına katkısı (Görsel Sanatlar/Tarih)	3	-	3
Sanal Müze Kullanımına İlişkin Öğretmen/Öğretmen Adaylarının Tutumları	4	-	4
Sanal Müze kullanımın Öğrenci Başarısına/Tutumuna/Memnuniyetine ve Motivasyonuna Etkisi	4	2	6

Sanal Müze Kullanımının Okuduğunu Anlama Başarılarına ve Memnuniyetlerine Etkisi	1	-	1
Sanal Müze kullanımının Öğrencilerin Bilişsel ve duyuşsal Başarısına Etkisi	1	-	1

Tez adı/grubu/grupları başlıkları altında; en çok yüksek lisans ve doktora tez çalışmasında toplam 6 kez kullanılan başlığın öğrenci başarısına/tutumuna/memnuniyetine ve motivasyonuna etkisi başlığı olduğu görülmektedir. Ardından 4'kez yüksek lisans tezlerinde kullanılan başlığın sanal müze kullanımına ilişkin öğretmen/öğretmen adaylarının tutumları başlığı olduğu görülmektedir. Ardından müze uygulamasına ilişkin öğretmen/öğrenci/veli görüşleri başlığı ve sanal müzelerin ders alanlarına katkısı (görsel sanatlar/tarih) başlıkları yüksek lisans tezlerinde 3 kez kullanılmıştır. Sanal müze kullanımının öğrencilerin çizimlerine yansımaları, sanal müze kullanımının okuduğunu anlama başarılarına ve memnuniyetlerine etkisi ve sanal müze kullanımının öğrencilerin bilişsel ve duyuşsal başarısına etkisi başlıkları yüksek lisans tezlerinde birer kez kullanılmıştır.

5.1.8. Araştırma Kapsamında İncelenen Lisansüstü Tezlerin Üniversitelere Göre Dağılımına Yönelik Bulgular ve Yorumlar

Tablo 8

1985-2022 Yılları Arasında Lisansüstü Tezlerin Üniversitelere Göre Dağılımı

Üniversiteler	Araştırma Türü		
	Yüksek Lisans Tezleri	Doktora Tezleri	Toplam
	Sayı	Sayı	Sayı
Necmettin Erbakan Üniversitesi	1	-	1
On Dokuz Mayıs Üniversitesi	1	-	1
Gazi Üniversitesi	8	-	8
Pamukkale Üniversitesi	2	-	2
Sakarya Üniversitesi	-	1	1
Afyon Kocatepe Üniversitesi	1	-	1
Mersin Üniversitesi	1	-	1
Ankara Üniversitesi	1	-	1
Adnan menderes Üniversitesi	1	-	1
Aksaray Üniversitesi	1	-	1

Marmara Üniversitesi	1	-	1
Toplam	17	2	19

Tezlerin yazıldığı üniversitelerin olduğu tablo incelendiğinde en çok Gazi Üniversitesi öğrencilerinin bu alanda tez hazırladığı görülmektedir. Müzelerin eğitim alanındaki tezlerde tercihindeki rakamlar dikkat çekicidir. Gazi Üniversitesi’de toplam 8 tane tez hazırlanmıştır. Pamukkale Üniversitesi’nde ise bu alanda 2 adet tez yazıldığı görülmektedir. Necmettin Erbakan Üniversitesi, On dokuz Mayıs Üniversitesi, Afyon Kocatepe Üniversitesi, Mersin Üniversitesi, Adnan Menderes Üniversitesi, Aksaray Üniversitesi ve Marmara Üniversitesi Yüksek Lisans Grubunda 1’er adet tez yazılmıştır. Sakarya Üniversitesi ve Ankara Üniversitesi doktora grubunda 1’er adet tez yazılmıştır. Türkiye’de 93 eğitim ve eğitim bilimleri fakültesi ile 50 eğitim bilimleri enstitüsü bulunmaktadır. Toplam 143 üniversiteden sadece 10 tanesi bu alanda tez hazırlamıştır.

5.1.9. Araştırma Kapsamında İncelenen Lisansüstü Tezlerin Yapıldığı Enstitü ve Anabilim Dallarına Göre Dağılımına Yönelik Bulgular ve Yorumlar

Tablo 9

1985-2022 Yılları Arasında Yapılan Lisansüstü Tezlerin Enstitü, Anabilim Dalı ve Bilim Dalına Göre Dağılımı

Tezlerin Yazıldığı Enstitü, Anabilim Dalı ve Bilim Dalı	Araştırma Türü		
	Yüksek Lisans Tezleri	Doktora Tezleri	Toplam
	Sayı	Sayı	Sayı
Eğitim Bilimleri Enstitüsü			
İlköğretim Anabilim Dalı- Sınıf Öğretmenliği Bilim Dalı	1	-	1
Görsel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı	6	-	6
Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı-Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri bilim Dalı	-	2	2
İlköğretim Anabilim Dalı- Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Bilim Dalı	3	-	3
Eğitim Programları ve Öğretimi Anabilim Dalı	1	-	1
Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı	1	-	1

Sosyal Bilimler Enstitüsü			
Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı- Sosyal bilgiler Öğretmenliği Bilim Dalı	1	-	1
Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı- Tarih Eğitimi bilim Dalı	2	-	2
Diğer			
Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı	1	-	1
Türkçe Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı Tarih Eğitimi Bilim Dalı	1	-	1

5.2. İkinci Alt Amaca ve Alt Başlıklarına İlişkin Bulgular ve Yorum

İkinci alt problem ve bu problemin alt başlıkları belirlenmiştir. Bu başlıklar çerçevesinde ele alınan yüksek lisans ve doktora tezlerinden elde edilen veriler belirlenen alt amaçlar doğrultusunda değerlendirilmiştir.

5.2.1. Müze Eğitimi Alanındaki Gelişmelere Sağladıkları Katkılarına Yönelik Bulgular ve Yorumlar

İkinci alt probleme ait birinci alt başlıkta yer alan lisansüstü tezler ve doktora tezlerinin sanal müze eğitimi alanındaki gelişmelere katkı sağlamakta mıdır alt başlığı tez sonuçları ele alınarak incelendiğinde; öğretmenlerin ve öğrencilerin çoğunluğunun derslerde sanal müzeleri temalar dâhilinde ve ders kazanımlarıyla uyumlu olarak yürütülebileceği vurgulanmıştır. Diğer dersler dışında çoğunlukla; Sosyal Bilgiler, Görsel Sanatlar ve Serbest Etkinlikler derslerinde çoğunlukla tercih edildiği gözlemlenmiştir.

Eğitim öğretim yılı boyunca en az bir kere programlı müze ziyareti gerçekleştirilmeye çalışılmalı; bunun yanında okulumuzun imkânları varsa sanal ortamda da olabildiğince sık müze ziyaretlerini sürdürmeliyiz (Buyurgan, Mercin, 2005, s. 178). Derslerin işlenmesinde müze eğitimi hususunda modern bir üslup ve yaklaşım çerçevesinde, teknolojik “interaktif” imkânlardan yararlanılabilmektedir. Öğretmenler, öğrenciler ve veliler sanal müzelerin, müzeleri yerinde ziyaret etme isteği uyandırdığı, istenildiği kadar müzenin gezilebilme şansının olmasını, maddi açıdan her kesimden kişiye uyabilir olması, görsel imkânından dolayı öğretilen bilgilerin kalıcı izli olduğu ve müzelere çok farklı sebeplerle gidemeyen

öğrenciler ve başta eğitim kurumları olmak üzere pek çok alanda bir avantaj olarak görülmektedir. Öğretmenler, öğrenciler ve veliler müze mekânlarının bilgisayar ortamına taşınmasının müze eğitimi açısından faydalı olduğunu düşünmektedirler. Dünyanın bir ucundaki müzeyi bile oturduğumuz yerden içindeymiş gibi gezme imkânı sunan bu teknolojilerin eğitimde gerekli ilgiyi görmesi derslerde kaynak olarak kullanılması gerekmektedir. Müzelere gezi amacıyla giden öğrencilerin neredeyse tamamı bunu okul gezileri vasıtasıyla gerçekleştirdiklerini belirtmiştir. Bunun bir sonucu olarak da öğrencilerin bireysel olarak ya da aileleriyle müze gezisi yapma oranlarındaki düşüklük dikkat çekici noktadadır. Bundaki en belirleyici faktör olarak velilerin eğitim düzeylerindeki değişimler olduğu ve bu değişiklikler arasında anlamlı farklılıklar olduğu göze çarpmaktadır. Bu sonuca benzer bir çalışma Ustaoglu (2012), “İlköğretim 7. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Türk Tarihinde Yolculuk Ünitesinde Sanal Müzelerin Kullanımının Öğrenci Başarısına Etkisi” tarafından yapılmıştır. Ustaoglu (2012), çalışma grubunu kontrol ve deney grubu olarak ayırmış ve ön test-son test uygulamasına göre sanal müze gezileri yapan öğrencilerin başarılarında anlamlı bir fark olduğu belirtilmiştir. Peker (2014), “Sosyal Bilgiler Dersinde Sanal Müze Kullanımı ve Sosyal Bilgiler Öğretmeni Adaylarının Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutumları” adlı çalışmada Sosyal Bilgiler öğretmeni adayları, Sosyal Bilgiler dersinde sanal müze kullanımının yararlı olduğunu belirtmişlerdir. Benzer bir sonuç Turgut (2015), tarafından hazırlanan “Sosyal Bilgiler Dersinde Bir Eğitim Aracı Olarak Sanal Müzelerden Yararlanma” adlı çalışmada görülmektedir. Müze ziyaretinden elde edilmesi beklenen bilgileri her kesimden öğrenci tarafından ulaşılır kılmıştır. Sanal Müze ziyareti uzaktan eğitime olumlu katkı sağladığı görülmektedir. Tez sonuçları bakımından ele alındığında sanal müze eğitimi alanında hazırlanmış olan lisansüstü tezler ve doktora tezleri sanal müze eğitimi alanındaki gelişmelere katkı sağlamaktadır adlı alt amaca uygunluğu görülmektedir.

5.2.2. Eğitim Kurumlarının Sanal Müzelerden Eğitim-Öğretim Ortamı Olarak Yararlanma Durumlarına Yönelik Bulgular ve Yorumlar

İkinci başlık altında yer alan ikinci alt amaç olan eğitim kurumlarının sanal müzelerden bir eğitim öğretim ortamı olarak ne kadar yararlandığını ortaya koymakta mıdır sorusuna ilişkin tez sonuçları incelendiğinde; öğretmenler, öğrenciler ve veliler müze mekânlarının bilgisayar ortamına taşınmasının müze eğitimi açısından faydalı olduğunu düşünmektedirler. Eğitim

ortamında sanal müze ile yapılan çalışma ve etkinliklerin öğrencilerin edindikleri bilgilerin kalıcılığını sağladığını düşünmektedirler Geleneksel eğitim anlayışının tamamen dışında teknolojinin sunduğu yeniliklerin eğitime aktararak bireysel öğrenmenin desteklenerek daha çok etkileşimli bir eğitim ortamı sunulduğunda sanal müzenin aktif yönde kullanımının anlamlı sonuçlarının olduğuna değinilmiştir. Sanal müze gezilerinin öğretmen adaylarının derslerinde de kullanılması gerekliliği ve buna bağlı olarak üniversitelerde öğretmen adaylarına ilişkin müze eğitimi ve bu ders içeriğine uygun olarak sanal müzelerin eğitim ortamında kullanımına ilişkin derslerin özellikle öğretmen yetiştiren kurumlar olan eğitim fakültelerinde artırılması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır. Böylelikle öğretmenlerin dersler de sanal müzelerden ve sanal müze uygulamalarından nasıl faydalanacağına dair bilgilendirmeler artırılmalıdır. Sanal Müze uygulaması ile işlenen dersler öğrencilerin dikkatlerini çekmekle kalmayıp aynı zamanda öğrencilerin motivasyonlarını arttırmakta, onları öğrenmeye özendirerek ilgi düzeylerinde artışa sebep olmaktadır. Öğrenciler sanal müze ile işlenen dersleri ilgi ile takip ederek hoşnut olmanın dışında, klasik anlatım yoluyla işlenen dersleri tercih etmemektedirler. Müze ziyaretinden elde edilmesi beklenen bilgileri her öğrenci ve imkân dâhilinde ulaşılır kılmıştır. Sanal Müze ziyareti uzaktan eğitime olumlu katkı sunmuştur.

Ardahan'ın (2004) da yapmış olduğu araştırmada belirttiği gibi; “Sadece metin veya sadece sözel ifade yoluyla öğretimi sürdürmek, öğrenmeyi kalıcı izli hale getirme de yetersiz kalmıştır. Sözel bir ifade biçimiyle öğrencinin bu bilgiyi yaşam ile ilişkilendirildiğinde kalıcı öğrenme gerçekleşebileceğine değinilmiştir.” Bu hususta en belirleyici nokta olan arşivleme özelliğinin getirdiği en büyük avantaj olarak öğretmenin dersi geleneksel yolla işlenmesinin ötesine taşınması olarak görülmektedir. Bu sayede kalıcı izli bir öğrenmenin temelini oluşturan araştırma, keşfetme ve en önemlisi merak dürtüsünü tetiklediği görülmüştür. Bu sayede de öğrencinin daha önce aşına olmadığı bir yolla dersin işlenmesinin merak duygusunu artırdığı ve bundaki en önemli faktörün dersin işleyen öğretmen tarafından bu müzenin bilinmesi ve öğrenciye sürpriz teşkil etmesi sebebiyle oluştuğu görülmektedir. Bu özelliğiyle sanal müzeler öğrencide merak duygusunu tetikleyen bir araç olarak eğitim ortamındaki önemi vurgulanmıştır. Bu sebeple öğrencilerin sanal müzeler yoluyla işlenen derslerde kullanılan etkinlikler için olumlu bir tutumlarının olduğu görülmüştür. Bu sonuç, sanal müze gezilerine dair yapılan diğer çalışmaların sonuçlarıyla uyumlu görülmüştür. Yıldırım ve Tahiroğlu (2012), “Sanal Ortamda Gerçekleştirilen Müze Gezilerinin ilköğretim

Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutumlarına Etkisi” adlı araştırmalarında sanal müze gezisi doğrultusunda ve ders kapsamında yürütülen etkinliklerin öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersine dair tutum puanlarını fazlasıyla yükselttiği görülmüştür. Demirboğa (2010), sanal müze ziyaretleri ile desteklenerek yapılan ders içi uygulamalarının öğrencilerin duyuşsal kazanımlarını olumlu yönde etkilediğini belirlemiştir.

Ermiş (2010), “İlköğretim 6. Sınıf Öğrencilerinin Görsel Sanatlar Dersinde “Üç Boyutlu Sanal Müze Ziyareti” Etkinliğine İlişkin Görüşleri” adlı çalışmada öğrencilerin, üç boyutlu sanal müze ziyaretine karşı olumlu görüş bildirdikleri sonucuna varmıştır.

Bu sonuçlar doğrultusunda araştırma problemine dair belirlenen alt amaçlarında ikinci alt başlık altındaki ikinci alt başlığı olan eğitim kurumlarının sanal müzelerden bir eğitim ortamı olarak ne kadar yararlandığını tez sonuçları detaylı bir şekilde ortaya koymaktadır.

5.2.3. Sanal Müze Gezilerinin, Müze Eğitimi Alanı Bağlamında Sundukları Eğitim ve İş Birliği Olanaklarına Yönelik Bulgular ve Yorumlar

Alt amaçlar içerisinde ikinci alt amaçlar başlığı altında yer alan üçüncü alt başlıkta sanal müze gezilerinin, müze eğitimi konusu içerisinde insanlara sundukları eğitim ve iş birliği imkânlarını ortaya koymakta mıdır alt amacı ele alındığında; çalışma sırasında incelenen tezlerde eğitim ortamı olarak gerek gezi sırasında gerekse gezi sonrasında ziyaretçilerin rahatça bilgi almasına ilişkin metinlerin ve sanal müze arşivlerinin yer aldığı görülmektedir. Ders aşamasında sanal müze ziyareti, gerçek yaşamda ziyaret edilen müzeler öğrenciler tarafından daha önce hiç ziyaret edilmemiş olmasına karşın öğrenciler bireysel olarak veya grupla müzede geziyormuş ve o ortamı canlı canlı yaşıyormuş gibi hissettiklerini belirtmişlerdir. Yapılan etkinliklerde; farklı fikirlerin ortaya çıkması, iş birliği ve iş bölümünün sağlanması, akran öğrenmesinin gerçekleşmesi gibi kolaylıklar sağlanması nedeniyle grup çalışmasının daha çok tercih edildiği ancak bazı öğrencilerin bireysel karar almada ve çalışmada daha başarılı olduğu öğrenciler tarafından ifade edilmiştir. Bu gelişmeyle beraber sanal müze gezileri hem öğrenciler arasındaki etkileşimi hem de bireysel olarak aktif öğrenmeyi sağlayacak eğitim ve iş birliği olanaklarını sağladığı görülmektedir. Abacı (1996, s. 5) ise “Bu değişimle birlikte müzeler; artık edilgen bir kurum kimliğinden çıkarak, aktif ve toplumun eğitimi için sorumluluk alan ve sorumluluğu yaptığı etkinliklerle kanıtlayan kurumlar olmuşlardır.”

Yapılan çalışmalarda elde edilen veriler doğrultusunda öğretmenlerin avantaj olarak özellikle sanal müzelerin gerçek müzelere oranla görsel imkânlarındaki çeşitliliklerden dolayı öğretilen bilgilerin kalıcılığını sağladığı vurgulanıyor. Müzelere gitme imkânı olmayan veya çeşitli maddi ve coğrafi sebeplerden dolayı müzelere ulaşamayan öğrenci ve okullar için büyük avantaj sağladığını söylüyorlar. Bunların sanal müzelerin, gerçek mekâna sahip müzelere gitme isteği uyandırdığının, bu amaçla ele alındığında etkileşimi ve merak duygusunu tetiklediği ve kalıcı izli öğrenme ortamının sağlam temellerde teşvik edildiği, maddi açıdan bir külfetinin olmadığına altını çiziyorlar. Özel kuruluşların kamu içerisinde de kültürel ve sosyal açıdan pek çok sorumluluk projesi ve kendi ilkeleri doğrultusunda bu kapsamın içine sanal müzelerin de girdiği görülmekte, bu kapsam dâhilinde çalışmalara yer verme ve sivil toplum örgütleri başta olmak üzere pek çok kurum ve kuruluşun desteğini alarak hayata geçirilen sanat eğitimi projelerinin ülkemizin çoğu yerinde, birbirine kilometrelerce mesafede olan ve eşit imkânlarla sahip olmayan sayısız öğrenciye yarar sağlama gayesi içerisinde olduğu gözlenmektedir. Genç nesil içerisinde daha çok sanat ve kültür yaklaşımını, bilgisini ve deneyimini geliştirme bu kapsamda yaratıcı düşünme, eleştirel yönde bir bakış açısıyla hayatı değerlendirme yaklaşımlarını eğitim ortamı içerisinde kazanma, eğitimde her yerde ve her şartta ki bireyi eşit seviyeye olabildiğince getirme noktasında katkı sağlamak gibi amaçları olan ve bu amaçları ön planda tutan girişimlerin, firmaların sosyal sorumluluk dâhilinde ayırdıkları bütçelerle yaşama dâhil edildiği ve sayılarının her geçen gün daha çok artarak sanat eğitimi kapsamında çalışmalar yürüttükleri rahatlıkla gözlemlenebilmektedir. Ders içerisindeki konuların eğitim öğretim kapsamı içerisinde daha çok geliştirilmesi amacıyla, ders müfredatının kazanımlarına da uyan bütün gerçek müze gezilerinin neredeyse hepsinin yapılmasındaki zorlukların hiç azımsanmayacak kadar fazla olması, müze gezisi yapma hususundaki sadece izinlerin alınması sırasında yaşanan sıkıntılar değil aynı zamanda ülkenin ücra köşelerinde yaşayan öğrencilerin maddi imkânlarının elverişsizliği, öğrencilerde müze bilincini artırma ve kalıcı izli bir öğrenme ortamının sağlanması amacıyla, Sosyal Bilgiler dersi içerisinde kendi gözlemleri ve dolayısıyla yaşam boyu öğrenme unsurlarını tetikleyen pek çok unsurun yanı sıra gerçek müze gezilerinin yapılmasından önce hazırlık aşamalarının uzaması ve gezilerden sonra bilgilerin pekiştirilme amacı çerçevesinde ele alındığında başta Sosyal Bilgiler dersinde bu tarz sanal müze gezilerinin önemli olduğu görülmüştür. Bu bağlamda Kültür ve Turizm Bakanlığının sanal müze uygulamalarına daha çok önem vermesi ve daha çok kaynak

ayırması gerektiği düşünülmektedir. Müzelerin ve okulların eğitim ve işbirliği hususunda daha çok kendilerini geliştirmeleri gerektiği vurgulanmıştır. Müzelerin de sanal müze konusuna önem vermesi gerektiği söylenmiştir.

5.2.4. Sanal Müze Ziyaretçi Profillerinin Çeşitliliği ve Uygulama Zenginliğine Yönelik Bulgular ve Yorumlar

Alt amaçlarda ikinci başlık altında yer alan dördüncü alt amaç olan sanal müze ziyaretçi profillerinin çeşitliliği, beklentilerinin karşılanabilirliği ve uygulamaların zenginliğini ortaya koymakta mıdır adlı tez sonuçları dikkate alınarak değerlendirildiğinde; öğrencilerin sanal müze gezisi öncesi müze hakkındaki düşüncelerini öğrenmek ve bu konuda düşüncelerinin daha doğru bir şekilde tespit edilebilmesi noktasında açık-uçlu sorulardan oluşan ön-anket sorularını ve öğrencilerin sanal müze ile ilgili dersin kazanımları çerçevesinde sanal müze ilgili daha önceki öğrenmeleri yani ön öğrenmeleri ve hazır bulunuşluklarını temel alarak görüşlerini öğrenmek için yine açık-uçlu sorulardan oluşan son-anket sorularını çalışmada kullanılmıştır. Sanal müze uygulaması, 5 aşamada ve toplam 11 ders saatinde, üç haftada gerçekleştirilmiştir. Birinci aşamada Ders Planı 1 uygulayıcı tarafından dersin kazanımları doğrultusunda uygulanmış ve uygulama sürecinin 1 ders saat olduğu gözlemlenmiştir Birinci aşamada uygulanan ön ankette ki sorulara örnek vermek gerekirse müze tanımları, sanal müzelerin neler olduğu, eğitimde kullanımı noktasında ne düşündükleri gibi sorulara yer verildiği görülmektedir.

Çalışmanın ikinci aşamasında Ders Planı 2 uygulanmış ve yine uygulamanın 1 saat sürdüğü gözlemlenmiştir. Bu aşamada; ikinci ders saatinde öğrencilerin dikkatini çekmek için çarpıcı bir girişle derse başlanmış ve öğrencilerin Hz. Mevlana'yla ilgili neler öğrendiniz, Hz. Mevlana Müze'si hakkında ve sanal gezileri hakkında detaylıca son anket sorularına yer verilmiş ve bu sorular sanal müze gezisi öncesinde Hz. Mevlana'nın hayatı ile ilgili ön öğrenmeler tamamlanmıştır. Bu aşamada öncelikle ön-anket uygulanmış ve anket çalışmasının ardından çalışma kapsamında öğrencilere; Müze kelimesini daha önce hiç duydunuz mu? Sizce müzeler nasıl mekânlardır? Müzeler neden vardır? Müzeler neden eserleri korurlar? Koleksiyon yapmak ne demektir? Nelerin koleksiyonu yapılabilir? Daha önce hiç koleksiyon yaptınız mı? Neden müzelere gideriz, gitmeliyiz? Müzelerin insanlara faydaları nelerdir? Gibi sorular yöneltilerek öğrencilerin müzelerin nasıl mekânlar olduğu,

neden var oldukları, bünyelerindeki eserleri neden koruduklarına dair bilgi sahibi olmaları sağlanmıştır.

Üçüncü aşamada Ders Planı 3 kullanılmıştır. Uygulamanın bu aşamasında Kültür Bakanlığının internet sitesi (<http://www.kultur.gov.tr/genel/SanalMuzeler/mevlana-tr/index.html>) üzerinden sanal müze gezisi yapılmış ve bu aşamada etkinliklerle ders yürütülmüştür.

“Üç Boyutlu Sanal Müze Ziyareti Etkinliği” nin İlköğretim 2. kademe 6. sınıf öğrencilerinin görüşlerinin belirtmesi amacı ile ön bir kaynak tarama ve bilgi edinme maksadı ile literatür taramasına yer verildiği görülmektedir. Araştırmada ayrıca, müze eğitimi ile ilgili bilgilerin belirlenmesi için derse katılan öğrencilerin düzeyleri, soruları cevaplayabilme istek ve düzeyleri, müze bilgileri göz önünde tutularak hazırlanan açık uçlu sorulardan oluşan bir anket formundan yararlanılmıştır.

Yapılan bu araştırmada uygulamaya katılmış olan öğrencilerin yapmış oldukları çalışmalardan elde edilen veriler içerik analizi tekniği ile çözümlenmiştir. Öğrencilerle yapılan başka bir araştırmanın alt problemi çerçevesinde deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin etkinliklere başlamadan önce ölçülen ön test başarı puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığı bağımsız örneklem için t testi ile analiz edilmiş ve sonuçları tablo şeklinde gösterilmiştir.

Araştırma içeriği doğrultusunda 360 derece panoramik sistem kullanılarak oluşturulmuş olan sanal müze uygulaması kullanılarak öğrencilerin derse yönelik tutumları ve akademik başarı puanları arasındaki etkinin belirlenmesi amacıyla yapılmıştır. Bu amaç doğrultusunda araştırmada yer alan öğrencilerin deneysel çalışma öncesi ve sonrası uygulanan akademik başarı testi ile SBDTÖ'nün istatistiksel analizi sonucu elde edilen bulgularla ortaya çıkan sonuçlar özetlenmiştir.

Özel kuruluşların sanat eğitime verdiği destek bağlamında sanal müzelerin değerlendirildiği çalışmada, özel kuruluşların kurumsal sosyal sorumluluk kapsamında girişimleri ve sivil toplum desteği ile hayata geçirilen sanat eğitimi projelerinin ülkemizin pek çok yerinde sayısız çocuğa katkı sağladığı görülmektedir.

“Görsel Sanatlar Dersinde Sanal Müze Kullanımına ve Görsel Sanatlar Öğretmen Adaylarının Sanal Müze Kullanımına İlişkin Tutumları” temalı başka bir çalışmada

üniversite öğrencilerinin sanal müze ile ilgili tutumları araştırılmıştır. Tez çalışmasına katılan kadınların oranı %74, erkeklerin oranı %26 olarak bulunmuştur; bu oran Peker' in araştırmasında kadınlar %53, erkekler ise %47'dir. Yapılan çalışmanın %32'sini 4. sınıflar ve %31'ini 2. sınıflar oluşturduğu görülmüştür. Buradan hareketle çalışmanın sınıf bazında homojen bir dağılım göstermektedir.

Sanal müzeler, öğretmen adayı öğrencilerin eğitimi kapsamında yüksek oranda önem taşıdığı görülmüştür. Bu çerçevede yapılan tez çalışmasında veri toplama aracı olarak anket çalışmasının kullanıldığı görülmektedir. Bu çalışmayla öğretmen adaylarının sanal müze hakkındaki tutumları gözden geçirilerek detaylı bir şekilde ele alınmıştır. Bu bağlamda özellikle bölüm dâhilinde elde edilen sayısal verilerin incelenmesi ve değerlendirilmesi sonucu kapsamında ortaya çıkan veriler detaylı olarak incelenmiştir. Çalışma kapsamında, çalışmaya dâhil olan öğrencilerin sayısı 97 olarak belirlenmiştir. Bu öğrencilerin 72 tanesi kadın, 25 tanesi erkektir. Bu verilerden de anlaşılabileceği üzere %74'nün kadın öğrenciler ve %26'sını erkek öğrenciler olduğu görülmektedir. Cinsiyet dağılımına göre Kruskal Wallis analizi ile inceleme yaptığımızda tutum puanlarını 66.30 (kadınlar)-64.43 (erkekler) gibi oldukça yakında sayılarda bulunmuş olduğunu görmekteyiz. Bu analiz sonucunda elde edilen verilerdeki sayıların oldukça çeşitlilik ortaya koymasına rağmen analiz sonucunun bu kadar geniş bir aralığının olmaması yani yakın olması cinsiyet çeşitliliğinin sanal müze kullanımı hakkında anlamlı bir etkisinin olamayacağı sonucuna ulaşılmıştır. Anket uygulamasına dâhil olan öğrencileri sınıf düzeyleri kapsamında ele alındığında %32'sini dördüncü sınıf öğrencilerinin oluşturduğunu ve en yüksek katılımı 31 öğrenci ile bu dördüncü sınıf öğrencilerinin oluşturduğunu görmekteyiz. Bu sınıfın akabinde 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 okuyan öğrencilerinin sayısının az olmasının nedeni olarak 2018 yılında yetenek sınavı giriş koşulu olarak TYT puan türlerinin en az birinden 230 ve daha fazla puan alınmış olma şartı aranmakta olması sonucu tespit edilmiştir. Sınıflar seviyelerine bakıldığında elde edilen 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.

Başka bir çalışmada üniversite öğrencilerinin görüşlerine göre; FSG yönteminin sanal müzelerde tercih edilmesi görsel sanatlar eğitimine yüksek oranda katkı sağladığı sonucunu ortaya koymuştur.

İlköğretim 7. sınıf Sosyal Bilgiler dersi Türk Tarihinde Yolculuk ünitesinde sanal müze gezileri kullanımının öğrencilerin derslerde gösterdiği başarılarla oranı değerlendirildiği bir araştırmada ön test-son test kontrol gruplu araştırma deseni tercih edilmiştir.

Bu araştırma öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersinde sanal müze kullanımları sonucunda görüşlerinin ortaya konması amacıyla nitel araştırma yöntemine göre hazırlanmıştır. Açık uçlu sorulardan oluşan anket ile İstanbul’ da bulunan bir ortaokulun 7. sınıfında devam etmekte olan 100 öğrencinin görüşü alınmıştır. Elde edilen sonuçlar betimsel analizle değerlendirilmiş ve bu bağlamda sonuçlar analiz edilmiştir.

Sanal bilim ve teknoloji müzelerinde eğitsel arayüz ajanı kullanımının öğrencilerin ilgi ve başarı puanları üzerindeki etkisini belirlemeyi amaçlayan bir çalışma Kırşehir merkez ilçesinde bulunan Prof. Dr. Erol Güngör ilköğretim okulunda öğrenim gören 67 altıncı sınıf öğrencisi, Maden Tetkik ve Arama Genel Müdürlüğüne bağlı olarak hizmet veren Enerji Parkı sanal müzesi kapsamında oluşturulan Enerji Parkı Sanal Müzesi ve deney grubu üzerindeki etkisi araştırılan “Pil Arkadaş” eğitsel arayüz ajanı kullanılarak hazırlanmıştır.

Bu bölümde “Sanal müze destekli İngilizce öğrenme ortamlarının ortaokul 7. sınıf öğrencilerinin okuduğunu anlama başarılarına ve sanal müze memnuniyetlerine etkisi adlı yarı deneysel araştırmanın alt problemleri doğrultusunda sunulan bulgular tartışılmıştır.

Ortaöğretim 9. sınıf Tarih dersi Türkiye Tarihi ünitesinde sanal müze gezileri kullanımının öğrenci başarısına etkisinin incelendiği bir araştırmada ön test-son test kontrol gruplu araştırma deseni kullanılmıştır.

İlköğretim II. Kademe Görsel Sanatlar dersinde Sanal Müze Ziyareti etkinliğinin öğrencilerin bilişsel ve duyuşsal kazanımları üzerindeki etkileri konulu araştırmada ortaya çıkan bulgulara göre; bu araştırma, öğrenmenin bağlamsal modelinin; sanal müze ortamında öğrencilerin akademik başarısı, motivasyonu ve memnuniyet düzeylerine etkisini, sanal müzelerden öğrenmeyi sağlamak için yararlı bir çerçeve oluşturup oluşturmadığını tespit etmek amacıyla yürütülmüştür. Sosyal Bilgiler derslerinde sanal müzelerden yararlanmak üzere hazırlanan etkinlik programının, kazanımları aktarmadaki etkililiğini ölçebilmek

amacıyla, uygulanan dört etkinlik ve bir proje ödevi ile elde edilen ve öğrenci ürünlerinden oluşan dokümanlar incelenmiştir.

Öğrencilerin sanal müzelerden faydalanması için ders kapsamı dahilinde hazırlanan etkinlik planına dair görüşlerin tespit edilebilmesi maksadı ile ilk olarak yapılan her 118 dersin bitiminde öğrencilere etkinlik değerlendirme formu uygulanmış, program bitiminde da öğrencilerle yüz yüze görüşmeler yapılarak bu programı değerlendirebilecekleri 4 açık uçlu sorudan faydalanılmıştır. Öğrenci cevapları dijital ortamda yazıya aktarılarak detaylı ir şekilde incelenmiştir.

“Sosyal Bilgiler Dersinde Sanal Müze Kullanımı ve Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarının Sanal Müze Kullanımına İlişkin Tutumları” başlıklı bu çalışma ile üniversite öğrencilerinin sanal müze olgusu ile ilgili tutumları araştırılmıştır.

"Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutumları" başlıklı bir çalışma ile Sosyal Bilgiler öğretmenlerinin sanal müze olgusu ile ilgili tutumları araştırılmıştır.

Tarih öğretmen adayları tarafından sanal müze gezisi erçekleştirmeye yönelik olarak tutum düzeylerinin neler olduğunu belirlemek ve tarih öğretmen adaylarının demografik yapısını baz alarak sanal müze kullanımına dair tutumları arasındaki farklılıkları tespit etmek amacıyla yapılan bir çalışmada yine öğretmen adaylarının tutumlarının belirlenmesine yönelik çalışıldığı görülmektedir.

Araştırmalar incelendiğinde 9 adet nitel araştırma yöntemi, 7 adet nicel araştırma yöntemi ve 3 adet de karma yöntem kullanıldığı ve bunların çoğunda öğrencilerin çalışmalara dâhil edildiği görülmektedir. Bu bağlamda profillerdeki çeşitliliğin sınırlı kaldığı görülmektedir. Özellikle öğrencilere yönelik tutum ölçeğinin kullanım sayısının çokluğu da dikkat çekicidir. Uygulama noktasında pek çok yöntemin tercih edildiği ve bu sebeple uygulama noktasında zenginlik içerdiği görülmektedir.

5.2.5.Görsel Sanatlar Dersi Bağlamında Sanal Müzelerden Eğitim-Öğretim Ortamı Olarak Ne Kadar Yararlanıldığına Yönelik Bulgular ve Yorumlar

Alt Amaçlarda ikinci başlık altında yer alan beşinci alt amaç olan görsel sanatlar dersi bağlamında sanal müzelerden bir eğitim-öğretim ortamı olarak ne kadar yararlanılabildiği alt

amacına uygun olarak tez sonuçları incelendiğinde; görsel sanatlar dersi bağlamında sanal müzelerden 7 adet yüksek lisans tezinde faydalanılmıştır. Bu faydalanmalar sırasında sanal müzelerin verimli bir şekilde eğitim öğretim ortamı olarak kullanıldığı görülmektedir.

Elde edilen sonuçlar doğrultusunda görsel sanat eğitimi alanında kültürel miras eğitimi konusunda tercih edilmesinin çoğunlukta olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Canlı (2016), “İlkokul 4. sınıf Görsel Sanatlar Dersinde Sanal Müze Uygulamasına ilişkin Öğretmen, Öğrenci ve Veli Görüşleri” adlı çalışmasında sanal müze gezilerinin görsel sanatlar dersine olumlu katkısı olduğu sonucuna ulaşmıştır. Sanal müzelerin görsel sanatlar dersinde bir eğitim-öğretim ortamı olarak diğer dallardan daha çok tercih edilmesi ne kadar yararlanabildiğini ortaya koymada etkili olduğunu açıkça göstermektedir.

“Görsel Sanatlar Dersinde Sanal Müze Kullanımına ve Görsel Sanatlar Öğretmen Adaylarının Sanal Müze Kullanımına İlişkin Tutumları” temalı bir çalışma ile üniversite öğrencilerinin sanal müze ile ilgili tutumları üzerinde bir araştırma yapılmıştır. Öğrencilere yöneltilen “Sanal Müze Sizce Nedir?” sorusuna verilen cevaplar detaylı olarak değerlendirilmiştir. Verilen cevaplar etraflıca değerlendirildiğinde sanal müze, fiziksel anlamda var olan bir müzenin çevrimiçi olarak sanal uygulamalar yolu ile her şartta herkese ulaşabilmesini sağlayan uygulamalardır. Sanal müzeler, gerçek anlamda müzelere ulaşma imkânımızın kısıtlı olduğu hatta neredeyse hiç olmadığı durumlarda basit bir şekilde amaçlanan derin veya temanın kazanımları doğrultusunda müzeye ulaşılmasını sağlar. “Ayrıca sanal müzeler sınırsız arşiv ve sergi mekânına sahiptirler. Ziyaretçi sanal müzelerde bir sergiyi gezerken dönüp arşivde konu ile ilgili araştırma yapabilir” (Glosset, 2007, s. 230). Gerçek bir müze gezisine alternatif olmakla birlikte gerçek müze gezisinden önce bir ön hazırlık, sonrasında ise öğrenilenleri pekiştirme amacıyla kolaylıkla kullanılabilen sanal müzeler alternatif bir öğrenme ortamı olma özelliği 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 yanıtlar detaylı bir şekilde değerlendirildiğinde dersin yürütücüsü tarafından müzelere dair bilgi birikimin yeterli düzeyde olması gerektiği ve bunu sağlamada ki en önemli faktören yalnızca yurt içi değil yurt dışındaki de pek çok müzeye hakim olması

gerektiđi üzerinde durulmuştur.Bu hususta öğretmenin kendisini güncel tutmasının gerekliliđi vurgulanmış ve bunu sağlamanın en iyi yolu olarak yabancı dillerininde yeterli düzeyde olması gerektiđne dair değerdendirmelerin olduđu görölmüştür. Buna ek olarak öğretmenlerin hizmet içi eğitim dahilinde ve kendilerininide geliştirmeleri için müze eğitimi hususunda destek almalarının gerekliliđinin altı çizildiđi görölmektedir. Bu yetkinliđin yanında etkili ders içi etkinliklere yer vererek kalıcı izli öğrenmenin sağlanmasının ders kapsamında hedeflenmesinin önemli bir unsur olduđu belirtilmiştir.



BÖLÜM VI

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde araştırmanın alt amaçları doğrultusunda sunulan bulgular neticesinde elde edilen sonuçlara ve önerilere yer verilmektedir.

6.1. Sonuçlar

Araştırmanın alt amaçları doğrultusunda sonuç ve öneriler alt başlıklar halinde sunulmuştur.

6.1.1. Birinci Alt Amaca Yönelik Sonuçlar

Birinci alt problemde; lisansüstü tezler ve doktora tezlerinin, yıllara göre, araştırma modeline göre, veri toplama araçlarına göre, hedef gruplarına göre, ele alınan müzelere göre, konularına göre, yapıldığı üniversitelere göre ve yapıldığı enstitü ve anabilim dallarına göre dağılımları nasıldır başlıkları yer almaktadır. Bu başlıklar doğrultusunda yıllara göre tezler incelendiğinde özellikle 2010 yılından sonraki yıllarda sanal müze kullanımında artış görülmektedir. Bu artışta teknolojik imkânların gelişip yaygınlaşmasının ve eğitim ortamındaki düzenlemelerin yerinin büyük olduğu görülmektedir.

Bu aktif katılımı beraber sanal müze ile ilgili yapılan araştırmalarda da son yıllarda artışın olduğu gözlemlenmiştir. Tezlerin hazırlandığı üniversiteler ise yine oldukça sınırlı sayıda kalmıştır.

Tezlerinin alt problemlerinin genel başlıklar altında sınıflandırılması başlığının üç başlık altında ele alındığını görmek mümkündür. Bunlardan ilki öğretmenlere ilişkin alt problemlerdir. Sanal müzelerin eğitimde kullanımına ilişkin öğretmenlerinin görüşleri, öğretmen adaylarının cinsiyete göre sanal müze kullanımına yönelik tutum düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığı, öğretmen adaylarının sınıf seviyesine göre sanal müze kullanımına yönelik tutum düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır, öğretmen adaylarının müze eğitimi ile ilgili ders alma durumlarına göre sanal müze kullanımına yönelik tutum düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır, öğretmen adaylarının sanal müze ziyareti gerçekleştirme durumlarına göre sanal müze kullanımına yönelik tutum düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır, sanal müze kullanımına yönelik tutum puanları cinsiyet, yaş, mesleki kıdem, eğitim düzeyi, medeni durum ve dal değişkenine göre farklılık göstermekte midir, öğretmen adaylarının aylık maaş miktarlarına göre sanal müze kullanımına yönelik tutumları arasında anlamlı farklılık var mıdır, öğretmen adaylarının evinde bilgisayar olma durumlarına göre sanal müze kullanımına yönelik tutumları arasında anlamlı farklılık var mıdır, öğretmen adaylarının müzeleri ziyaret etme sayılarına ilişkin olarak değerlendirildiğinde sanal müzeleri ders kapsamında kullanmalarına dair tutumları arasında anlamlı farklılık var mıdır, öğretmen adaylarının sanal müze gezisine katılmaları durumlarına ilişkin olarak derslerde, dersin ilgili kazanımları dahilinde sanal müze kullanımına yönelik tutumları arasında anlamlı farklılık var mıdır, öğretmen adaylarının sanal müzenin ne olduğu hakkında bilgi sahibi olma durumuna göre sanal müze kullanımına yönelik tutumları arasında anlamlı farklılık var mıdır başlıkları incelendiğinde alt problem olarak çoğunlukla öğretmen adayların sanal müze hakkında tutumları ve tutumları belirleyen yaş, cinsiyet, gelir durumu gibi faktörlerin belirleyici olduğu görülmektedir.

Tezlerin alt problemlerinin genel başlıklar altında sınıflandırılmasında ele alınan ikinci başlık öğrencilere ilişkin alt problemlerdir. Bu alt problemler; sanal müzelerin eğitimde kullanımına ilişkin öğrencilerin görüşleri nelerdir, öğrenciler sanal müze ziyaretinde elde ettiği bilgileri çizimlerinde anlamlı bir bütünlük oluşturacak şekilde aktarabilmişler midir, öğrenciler sanal müze ziyaretinde gözlemledikleri eserleri bilişsel ve duysal açıdan çizimlerine yansıtabilmişler midir, uzaktan eğitimde sanal müze kullanımı, öğrencileri resim yapmaya karşı motive etmekte midir, sanal müze etkinlikleri ile öğretimin desteklendiği deney grubu öğrencileri ile öğretim programının ön gördüğü şekilde öğretimin gerçekleştirildiği kontrol grubu öğrencilerinin; akademik başarı puanları, derse yönelik

tutum puanları açısından ön test– son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır, öğrencilerin cinsiyete göre sanal müze kullanımına yönelik tutum düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır, öğrencilerin sınıf seviyesine göre sanal müze kullanımına yönelik tutum düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır, öğrencilerin müze eğitimi ile ilgili ders alma durumlarına göre sanal müze kullanımına yönelik tutum düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır, öğrencilerin sanal müze ziyareti gerçekleştirme durumlarına göre sanal müze kullanımına yönelik tutum düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır, öğrencilerin sınıf seviyelerine göre sanal müze kullanımı konusundaki önerileri nelerdir, sanal müze tanımları yeterli midir, sanal müzeyi etkili kullanabilmeleri için görüşleri nelerdir, sanal müze kullanımı için önerileri nelerdir, üniversite öğrencilerinin, sanal müzelerde kullanılan “Fotoğrafta Sanal Gerçeklik” kavramına ilişkin algıları nelerdir, üniversite öğrencilerinin, müzelerin interaktif (etkileşimli) araçlar ile yaptığı eğitim ve tanıtım faaliyetlerini algılamaları nedir, üniversite öğrencilerinin, FSG tekniğinin müzelerde uygulanmasına ilişkin görüşleri nedir, üniversite öğrencilerinin, FSG’nin müzelere olan ilgiyi artırmasına ilişkin görüşleri nelerdir, üniversite öğrencilerinin, müzelerde FSG uygulaması ile zaman ve mekândan bağımsız olmaya ilişkin görüşleri nelerdir, sanal müze uygulamaları kullanılmadan yürütülen derslerde belirlenen kontrol grubunun ön test ve son test başarı puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır, sanal müze gezilerini ilgili dersin kapsamı doğrultusunda kullanmaya yönelik olarak planlanan ders içi etkinliklerin uygulandığı deney grubunun ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır, sanal müze gezilerinin ders kapsamında kullanılmasına ilişkin olarak etkinliklerin uygulandığı deney grubuyla, sanal müze gezisi yapılmadan planlanan ders dahilinde değerlendirilen kontrol grubunun son test başarı puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır, öğrencilerin sanal müze kullanımında yaşanan zorluklar hakkındaki görüşleri nelerdir, öğrencilerin sanal müzelerin avantajları ve dezavantajları hakkındaki görüşleri nelerdir, deney grubu öğrencilerinin sanal müze destekli işbirlikçi İngilizce öğrenme ortamına ilişkin görüşleri nasıldır, sanal tura katılan öğrencilerin, sanal tura ilişkin memnuniyet düzeyleri (memnuniyet ölçeği son test puanları) nedir, sanal müzelerden yararlanmak üzere hazırlanan etkinlik programına ilişkin öğrenci görüşleri nelerdir, öğrenciler verilen kazanıma uygun bir sanal müze hazırlayabilirler mi başlıkları altında öğrencilere ilişkin hazırlanmış olan alt problemleri ele almak mümkündür.

Alt problemler dikkatlice incelendiğinde Öğrencilerin tutumları, başarı düzeylerinden yaşlarına, cinsiyetlerine göre çok çeşitli alanlarda çalışmaların yapıldığı görülmektedir. Bu alt problemlerin özellikle öğrencilerle olan kısmının sayısındaki fazlalık öğrencilerle yürütülen tezlerin sayısındaki yüksek oranla ilişkilendirilebilir.

Tezlerin alt problemlerinin genel başlıklar altında sınıflandırılmasında 3. başlıkta velilere ilişkin alt başlıklar yer almakta ve bu alt başlıkta sadece sanal müzelerin eğitimde kullanımına ilişkin velilerin görüşlerinin alt problem olarak ele alındığı görülmektedir. Bunun sebebi olarak da velilerin pek fazla araştırmaya dâhil edilmiş olmaması önemli bir faktör olarak gösterilebilir.

Tezlerin alt problemlerin genel başlıklar altında sınıflandırılmasını içeren son başlık ise diğer kısmıdır. Bu başlıkta; sanal müzelerin eğitimde kullanımı eğitim alanlarının kazanımlarına uygun mudur, sanal müzeler, uzaktan eğitim yöntemi ile derslerin işlenmesi etkili midir, kültürel bilincin kazandırılmasında sanal müzeler etkili midir, sanal müzelerden yararlanmak üzere hazırlanan etkinlik programının, kazanımların aktarılmasına etkisi nasıldır başlıkları incelendiğinde daha ziyade sanal müzelerin eğitimde kullanımının eğitimin içeriğine ve müfredata uygun olup olmadığını içeren alt problemler ve kültürel bilinci temel alan alt problemlerin ele alındığı görülmektedir.

Tezlerde incelenen araştırma modelleri dikkate alındığında; 17 yüksek lisans, 2 doktora tezi olmak üzere incelenen tezlerde en çok nitel araştırma modeli kullanılmıştır. Nitel araştırmalar belli bir konu ile ilgili araştırma yapılırken o konu hakkında “ne kadar” ya da “ne kadar iyi” gibi verilerin elde edilmesinden çok daha geniş bir bakış açısıyla verilerin elde edilmesi için kullanıldığı görülmektedir.

Araştırma yöntemleri tablosunda ele alınan ikinci başlık ise nicel araştırma yöntemleri olmuştur. Bu başlık altında 2 adet deneysel desen, 4 adet yarı deneysel desen (ön test-son test kontrol gruplu) ve 1 adet tarama modeli kullanılmıştır. Deneysel araştırmalar neden ve sonuç ilişkisini gözlemlemede en güvenilir araç olarak görülmektedir. Bunun sebebi olarak bilimsel yöntemler içinde en kesin sonuçların elde edilebildiği araştırma olması dikkat çekicidir. Çünkü burada araştırmacı birbirleriyle karşılaştırabileceği işlemler uygular ve daha sonrasında bu işlemlerin etkililiğini inceleyebildiği görülmektedir. Bu sayede araştırmacı en kesin yorumlara ulaşabilmiştir. Karma yöntem araştırmaları; bir konu ya da olaya ilişkin katılımcıların ilgi, beceri, tutum veya görüşlerinin belirlendiği bir araştırma modeli olarak

tercih edilmiştir. Diğer araştırma yöntemlerine göre daha büyük gruplarla çalışmak için kullanıldığı görülmektedir.

Tezlerin veri toplama araçlarına göre yüksek lisans ve doktora tezlerinin dağılımını gösteren tablo incelendiğinde, tüm araştırmalar toplamını 17 lisansüstü tez ve 2 doktora tezi oluşturmaktadır. Bu tezlerde en çok kullanılan veri toplama aracının olarak tutum ölçeği olduğu görülmektedir. Tutum ölçeği yüksek lisans tezlerinde 7 kez tercih edilmiştir. Tutum ölçekleri sadece yüksek lisans tezlerinde kullanılmış olduğu görülmektedir. Anket ve başarı testi ise 4'er kez tercih edilmiştir. Sosyal bilimler alanında çokça tercih edilen ölçme araçlarından birinin de anket olduğu görülmektedir. Cevapları sürekli olmaktan ziyade belirli kategoriler ve sınıflandırmalar kullanılarak elde edilen ve sınıflama düzeyindeki ölçmelerin ifade edilmesinde kullanılan bir ölçme aracı olarak tercih edilmiştir. Bu veri toplama teknikleri yüksek lisans tezlerinde tercih edilmiştir. Doktora tezlerinde; memnuniyet ölçeği, kişisel bilgi formu, akademik başarı testi ve tutum ölçeği birer kez tercih edilmiştir. Kişisel bilgi formu, akademik başarı testi ve tutum ölçeği aynı yüksek lisans tezinde tercih edilmiştir. Bu sebeple aynı kategoride yer almaktadır. Diğer veri toplama araçları ise birer kez kullanıştır. Bunlar görsel algı testi, öz değerlendirme formu, araştırmacı notları ve görüşme formu oluşturmaktadır.

Tezlerin hedef grupları incelendiğinde, 680 kişi ile en çok lise grubunda araştırma yapıldığı ardından 636 kişi ile lisans grubunda araştırma yapıldığı görülmektedir. İlköğretim kategorisinde 91 kişi üzerinde araştırma yapılmıştır. Ortaöğretim grubunda ise 483 kişi üzerinde araştırma yapılmıştır. Bu araştırma gruplarında toplamda 1467 öğrenci üzerinde araştırma yapılmıştır. Bu öğrencilerin 264 tanesi doktora tezlerinde üzerinde çalışılan öğrenciler oluşturmaktadır. Doktorada üzerinde çalışılan kişi sayısının yüksek lisans tezlerine göre daha az olduğu görülmektedir. Bu sonuçlar dikkate alındığında tabloda yer alan okul öncesi öğrencilerin, ilköğretim düzeyinde görev alan okul müdürlerinin, ortaöğretimde görev alan okul müdürü ve yine ortaokul öğrencileri velilerinin, lise öğretmenlerinin ve yine lisede görev alan okul müdürleri ile lise öğrencilerini velilerinin, lisans düzeyinde görev alan öğretim görevlilerinin ve müzede çalışan müze yöneticileri ve araştırmacıları üzerinde herhangi bir çalışmanın yapılmadığı, çalışmaların çoğunlukla öğrenci gruplarıyla sınırlı kaldığı sonucuna ulaşılmaktadır.

Tezlerin müzelere göre dağılımı incelendiğinde, özellikle yüksek lisans tezlerinde Hz. Mevlâna Müzesi' nin araştırmalarda daha çok kullanıldığı görülmektedir. Toplamda ise yüksek lisans ve doktora 17 araştırmada sanal müzeler tercih edilmiştir. Tercih edilen sanal müzelerin büyük bir çoğunluğu yüksek lisans tez araştırmalarında tercih edilmiş olup bunların sayısı 15 tir. Doktora tezleri incelendiğinde ise bu rakamın 2 ile sınırlı olduğu görülmektedir.

Tez adı/grubu/grupları başlıkları altında; en çok yüksek lisans ve doktora tez çalışmasında toplam 6 kez kullanılan başlığın öğrenci başarısına/tutumuna/memnuniyetine ve motivasyonuna etkisi başlığı olduğu görülmektedir. Ardından 4 kez yüksek lisans tezlerinde kullanılan başlığın sanal müze kullanımına ilişkin öğretmen/ öğretmen adaylarının tutumları başlığı olduğu görülmektedir. Ardından müze uygulamasına ilişkin öğretmen/öğrenci/veli görüşleri başlığı ve sanal müzelerin ders alanlarına katkısı (görsel sanatlar/tarih) başlıkları yüksek lisans tezlerinde 3 kez kullanılmıştır. Sanal müze kullanımının öğrencilerin çizimlerine yansımaları, sanal müze kullanımının okuduğunu anlama başarılarına ve memnuniyetlerine etkisi ve sanal müze kullanımının öğrencilerin bilişsel ve duyuşsal başarısına etkisi başlıkları yüksek lisans tezlerinde birer kez kullanılmıştır.

Türkiye' de 93 eğitim ve eğitim bilimleri fakültesi ile 50 eğitim bilimleri enstitüsü bulunmaktadır. Toplam 143 üniversiteden sadece 10 tanesi bu alanda tez hazırlamıştır. Bu üniversiteler; Necmettin Erbakan Üniversitesi, On Dokuz Mayıs Üniversitesi, Gazi Üniversitesi, Pamukkale Üniversitesi, Sakarya Üniversitesi, Afyon Kocatepe Üniversitesi, Mersin Üniversitesi, Ankara Üniversitesi, Adnan Menderes Üniversitesi, Aksaray Üniversitesi ve Marmara Üniversitesinde çoğunlukla bu tarz çalışmaların yürütüldüğü fakat bunların içindede 8 yüksek lisans tezi ile en çok Gazi Üniversitesinin bu alanda çalışmalar yaptığı görülmektedir.

Tezlerin yazıldığı anabilim dalı ve bilim dalı incelendiğinde en çok görsel sanatlar eğitimi anabilim dalında yazıldığı bununda sayısının 7 olduğu görülmektedir. Burada özellikle eğitim programlarında yer alan kültürel miras eğitimine ilişkin kazanımların önemli bir yer tuttuğu söylenebilir. Özellikle görsel sanatlar alanında görsel argümanların önemli yer tutması da bu alanda sanal müzeler ile ilgili araştırma sayısının fazla olmasında etken olarak düşünülebilir. İlköğretim anabilim dalı sosyal bilgiler öğretmenliği bilim dalı ve Türkçe ve sosyal bilimler eğitimi anabilim dalı- tarih eğitimi bilim dallarında yüksek lisans düzeyinde

3' er kez tercih edildiği görülmektedir. Doktorada yalnızca bilgisayar ve öğretim teknolojileri eğitimi anabilim dalı- bilgisayar ve öğretim teknolojileri bilim dalında 2 kez araştırma konusu olarak tercih edilmiştir. Türkçe ve sosyal bilimler eğitimi anabilim dalı-sosyal bilgiler öğretmenliği bilim dalında yüksek lisans düzeyinde 2 kez tercih edildiği görülmektedir. İlköğretim anabilim dalı sınıf öğretmenliği bilim dalı ve eğitim programları ve öğretimi Anabilim dallarında yüksek lisans düzeyinde 2'ser kez tercih edildiği görülmektedir.

6.1.2. İkinci Alt Amaca Yönelik Sonuçlar

İkinci alt problemde lisansüstü tezler ve doktora tezlerinin sonuçları; sanal müze eğitimi alanındaki gelişmelere katkı sağlamakta mıdır, eğitim kurumlarının sanal müzelerden bir eğitim-öğretim ortamı olarak ne kadar yararlanabildiğini ortaya koymakta mıdır, sanal müze gezilerinin, müze eğitimi alanı bağlamında sundukları eğitim ve iş birliği olanaklarını ortaya koymakta mıdır, sanal müze ziyaretçi profillerinin çeşitliliği, beklentilerinin karşılanabilirliği ve uygulamaların zenginliğini ortaya koymakta mıdır, görsel sanatlar dersi bağlamında sanal müzelerden bir eğitim-öğretim ortamı olarak ne kadar yararlanılabildiğini ortaya koymakta mıdır alt problemleri çerçevesinde ele alınmıştır. Elde edilen sonuçlarda; öğretmenlerin çoğunluğunun derslerinde sanal müzeleri konularla ve kazanımlarla bağlantılı olarak, ihtiyaç hissettiklerinde, daha çok Görsel Sanatlar, Sosyal Bilgiler ve Serbest Etkinlikler derslerinde kullandıkları görülmüştür. Derslerin öğretiminde müze eğitimi konusunun işlenişinde çağdaş bir yaklaşımla, teknolojik “interaktif (etkileşimli)” imkânlardan yararlanılabilmektedir. Öğretmenlere göre sanal müzelerin gerçek mekâna sahip müzelere göre olumlu özellikleri de olumsuz özellikleri de vardır. Sanal müze gezilerinin istenilen zamanda yapılabilmesi, müze gezisi yapılırken aynı zamanda müze ilgili bilgilere ulaşılabilmesi, zamandan tasarruf sağlaması, dünyanın her yerindeki müzelere ulaşma imkânı sağlaması, gerçek mekâna sahip müze gezilerindeki gibi sorumluluk gerektirmemesi, maddi bir külfetinin olmaması, kalabalık sınıflar için birebir olması, gerçek mekâna sahip müze gezilerinde bakıp geçtiğimiz, dikkat etmediğimiz ayrıntıları sanal müzelerde büyük ekranda daha dikkatli inceleme fırsatı olması, öğretmenlere göre sanal müzelerin gerçek mekâna sahip müzelere göre olumlu özellikleridir. Öğretmenler sanal müzelerin tarihi dokunun kokusundan ve havasından uzak olmasını, sanal müzeleri gezerken sadece görüntünün olup sesli bir

anlatımın olmamasını, bilgilerin gerçeğini görmeye göre daha çabuk unutulmasını ise sanal müzelerin gerçek mekâna sahip müzelere göre olumsuz özellikleri olarak sıralamışlardır. Öğretmenlerde genel kanı sanal müzelerin gerçek mekâna sahip müzelerin yerini tamamen alamayacağı, ancak sanal müzelerin gerçek mekâna sahip müzelerin sahip olmadığı önemli artılara sahip olduğu noktasındadır. Öğretmenler; sanal müzelerin, gerçek mekâna sahip müzelere gitme isteği uyandırmasını, istenildiği kadar müzenin gezilebilme şansının olmasını, maddi açıdan bir külfetinin olmamasını, görsel imkânından dolayı öğretilen bilgilerin kalıcılığını sağlamasını, müzelere gitme imkânı olmayan öğrenci ve okullar için bulunmaz bir nimet olmasını sanal müzelerin avantajları olarak görmekteler. Sanal müze gezileri sırasında internetten kaynaklı sorunlar yaşanmasını, öğrencilerin nesnelerin gerçeğini görmek istemelerini, gerçek mekâna sahip müze gezisinden alınan hazzın sanal müze gezisinde alınamamasını, sanal müze gezisinde dikkat çekmenin zor olmasını, sanal müzelerde sadece görselliğe yer verilip açıklayıcı bilgilere yer verilmemesini sanal müzelerin dezavantajları olarak görmekteler. Öğretmenler müze mekânlarının bilgisayar ortamına taşınmasının müze eğitimi açısından faydalı olduğunu düşünmekteler.

Dolayısıyla öğrencilerin bağımsız ya da aileleriyle müze gezisi yapma oranlarının çok düşük olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca müze gezisi yapılma oranları ile anne-baba eğitim durumları arasında pozitif bir ilişkinin olduğu düşünülmektedir. Sanal müze ziyareti etkinlikleri yapılmadan önce ve sonra anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir. Bu sonuca benzer bir çalışma Ustaoglu (2012), “İlköğretim 7. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Türk Tarihinde Yolculuk Ünitesinde Sanal Müzelerin Kullanımının Öğrenci Başarısına Etkisi” tarafından yapılmıştır. Ustaoglu (2012), çalışma grubunu kontrol ve deney grubu olarak ayırmış ve ön test-son test uygulamasına göre sanal müze gezileri yapan öğrencilerin başarılarında anlamlı bir fark olduğu belirtilmiştir. Canlı (2016), “İlkokul 4. sınıf Görsel Sanatlar Dersinde Sanal Müze Uygulamasına ilişkin Öğretmen, Öğrenci ve Veli Görüşleri” adlı çalışmasında sanal müze gezilerinin görsel sanatlar dersine olumlu katkısı olduğu sonucuna ulaşmıştır. Peker (2014), “Sosyal Bilgiler Dersinde Sanal Müze Kullanımı ve Sosyal Bilgiler Öğretmeni Adaylarının Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutumları” adlı çalışmasında Sosyal Bilgiler öğretmeni adayları, Sosyal Bilgiler dersinde sanal müze kullanımının faydalı olduğunu ifade etmişlerdir. Benzer bir sonuç Turgut (2015), tarafından hazırlanan “Sosyal Bilgiler Dersinde

Bir Eğitim Aracı Olarak Sanal Müzelerden Yararlanma” adlı çalışmada görülmektedir. Sanal Müze uygulaması ile işlenen dersler öğrencilerin dikkatlerini çekmekte, öğrencilerin motivasyonlarını arttırmakta, onları öğrenmeye özendirilmektedir. Öğrenciler sanal müze ile işlenen dersleri beğenip hoşnut olmakla birlikte, düz anlatımla işlenen dersleri tercih etmemektedirler. Sanal müze gezisi sırasında ve sonrasında yapılan puzzle, bilmece, kelime oyunu gibi etkinlikleri öğrencileri eğlendirmekte, sıkılmadan, farkına varmadan öğrenmelerini sağlamakta, öğrencilerin öğrenmelerini pekiştirmekte ve kalıcılığı sağlamaktadır. Öğrenciler sanal müze gezisi yapmakla müzeye gitmiş kadar bilgi sahibi olduklarını düşünmektedirler. Öğrenciler sanal müze ziyaretlerinin anlatılanların not edilmesi, daha çok oyun oynatarak anlatılması, nesnelerin daha ayrıntılı gösterilmesi ve ara ara bunların hikâyesi veya öykülerinin anlatılması halinde çok daha güzel ve etkili olacağı kanaatinde dirler. Öğrenciler sanal müze gezileri sırasında sesli bir anlatımın olması gerektiğine inanmaktadırlar. Sanal müze kullanımı bilgiyi somutlaştırması, şekillendirmesi, çoğu öğrenciye ulaşılabilir olması, ekonomik olması gibi açılardan öğrenciler tarafından işlevsel olarak görülmüştür. Müze ziyaretinden elde edilmesi beklenen bilgileri her öğrenci açısından ulaşılır kılmıştır. Sanal Müze ziyareti uzaktan eğitime olumlu katkı sunmuştur. Ardahan’ın (2004) da yapmış olduğu araştırmada belirttiği gibi; “Sadece metin veya sadece sözel ifade etmek, öğrenmeyi sağlamada yetersiz kalmaktadır. Sözel ifade, hayatla ve bir model ile ilişkilendirildiğinde kalıcı öğrenme gerçekleşmektedir. Öğrencilere bilgi aktarmak. İçin çok iyi yollar bulmak, çok iyi öğrenmeyi gerçekleştirmez. Öğrencilerin kendi bilgilerini oluşturmaları, anlamlı ve kalıcı öğrenmeyi gerçekleştirmeleri için daha iyi olanaklar sağlamak, daha iyi öğrenmeyi sağlar”. Sanal müze tarafından sunulan içerikler, bireyin kendisini geliştirme ve kendi kendine eğitim ihtiyacını artırmak için bir araç olarak da ortaya çıkmaktadır. Sanal müzelerin öğrencilere; sanal sanat müzesi ve sanal galerilerin kullanılarak sanat eserlerini inceleme fırsatı vermesi ve bireysel olarak bilgisayar ortamında eğitim yapılmasının olumlu etkisini göstermektedir. Sanal müze gezileri kullanımı ile gerçekleştirilen öğretim yönteminin öğrenciler arasındaki bireysel bilişsel farklılıkları azalttığı, grubu bilişsel anlamda daha homojen hale getirdiği sonucunu göstermektedir. Derste uygulayıcının geleneksel olarak nitelendirilen yöntemle dersleri işleminin ve öğrenciler tarafından da bu yöntem sürecinde derste neler olabileceğini bilmelerinin sebep olduğu düşünülmektedir. Buna karşılık daha önce hiç karşılaşmadıkları bir uygulama ile ders işlenmesine ve ders esnasında ziyaret edilecek sanal müzelerin, sadece uygulayıcı tarafından

bilinmesi faktörüne bağlı olarak sonraki ders saatleri için öğrencilerde merak uyandırdığı fark edilmiştir. Merak unsuruna bağlı olarak derse karşı duyulan ilgiyi ve sonuç olarak başarı sürecini olumlu yönde etkilediği düşünülmektedir. Öğrenciler konuları işlenirken müze gezisi yapmalarının derslerine katkı sağlayacağını belirtmişlerdir. Konuları pekiştirme ve anlamaya yardımcı olma vurgusuyla belirtmişlerdir. Öğrenciler, tüm müzelere gezi düzenlemenin ya da bireysel olarak gezmenin zor olduğunu ancak sanal müze turları ile derste o müzeleri gezebileceklerini ifade etmişlerdir. Sanal müze destekli işbirlikçi öğrenme etkinliklerinin öğrencilerin okuduğunu anlama erişimleri üzerinde daha etkili olduğu görülmüştür. Ders sırasında sanal müzesi ziyaret edilen müzeler gerçekte öğrenciler tarafından ziyaret edilmemiş olmasına rağmen öğrenciler kendilerini müzede gibi hissettiklerini ifade etmişlerdir. Uygulanan etkinlik programında yer alan etkinliklerin, öğrencilerin yeteneklerini fark etmelerine, geliştirmelerine ve bu konuda kendilerini ifade etmeleri için cesaret kazanmalarına katkı sağladığı öğrenciler tarafından ifade edilmiştir. Yapılan etkinliklerde; Farklı fikirlerin ortaya çıkması, iş birliği ve iş bölümünün sağlanması, akran öğrenmesinin gerçekleşmesi gibi kolaylıklar sağlaması nedeniyle grup çalışmasının daha çok tercih edildiği ancak bazı öğrencilerin bireysel karar almada ve çalışmada daha başarılı olduğu öğrenciler tarafından ifade edilmiştir. Öğrencilere göre, ziyaret edilecek sanal müzenin derse hazırlık sürecinde öğrenciye bildirilmesi, öğrencinin derse hazırlanması, araştırma yapması açısından faydalı olmaktadır ancak her öğrencinin okul dışında bilgisayar ve internet bağlantısının olmaması bu hazırlığın önünde bir engel oluşturmaktadır. Öğrencilerin sanal müzelerden yararlanmak üzere hazırlanan etkinlik programına ilişkin görüşlerinin olumlu yönde olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuç, sanal müze gezisi ile ilgili yapılan diğer araştırmaların sonuçlarıyla tutarlılık göstermektedir.

Yıldırım ve Tahiroğlu (2012), “Sanal Ortamda Gerçekleştirilen Müze Gezilerinin ilköğretim Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutumlarına Etkisi” adlı çalışmalarında sanal müze gezisi ile desteklenerek yapılan etkinliklerin öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersine ilişkin tutum puanlarını oldukça yükselttiğini saptamışlardır. Demirboğa (2010), sanal müze ziyaretleri ile desteklenerek yapılan etkinliklerin öğrencilerin duyuşsal kazanımlarını olumlu etkilediğini belirlemiştir. Ermiş (2010). “İlköğretim 6. Sınıf Öğrencilerinin Görsel Sanatlar Dersinde 'Üç Boyutlu Sanal Müze Ziyareti' Etkinliğine İlişkin Görüşleri” adlı çalışmada öğrencilerin, üç boyutlu sanal müze ziyaretine karşı olumlu görüş bildirdikleri sonucuna varmıştır. Uslu (2008) tarafından yapılan çalışmada öğrencilerin müze temelli eğitim

etkinliklerini eğlenceli ve eğitici buldukları ve öğrencilerde istenen davranış değişikliklerinin sağlandığını belirtmiştir. Südor (2006) yaptığı çalışmada interaktif CD yardımıyla gerçekleştirilen müze gezilerinin öğrenciler tarafından eğlenceli bulunduğu ve derse ilgiyi arttırdığı sonucuna ulaşmıştır. Veliler ile Yapılan Çalışmalar Sonucunda Elde Edilen Tez Sonuçlarının Değerlendirilmesi; veliler müze ziyareti yapmaktalar ancak düzenli aralıklarla değil, fırsat buldukça yapmaktalar. Veliler müzelere gidilmeme sebeplerini tarihi kültürel değerlere gereken önemin verilmemesine, müzeler konusunda bilgi sahibi olunmamasına, müzelerle ilgili yeterli tanıtımın yapılmamasına, maddi yetersizliklere, müze giriş fiyatlarının yüksek olmasına, müzelere gereken değer ve önemin verilmemesine, müzelere zaman ayrılmamasına, müzelere uzak olmalarına, yoğun iş temposuna bağlamaktalar. Tüm bu sorunların ortadan kalması için müzelere gereken önem verilmesini, insanların müzeler hakkında bilgilendirilmesini, giriş fiyatlarının düşürülmesini, velilerle birlikte turlar düzenlenmesini, internette sanal müze gezilerinin yapılmasını önermektedir. Veliler müze gezilerinin çocuklara faydalı olacağını ve derslerde müze etkinliklerine yer verilmesi gerektiği düşünmektedir. Veliler çocukları ile birlikte sanal müze gezisi yapmıştır. Veliler sanal müze ziyaretlerinin öğrencilere olumlu etkileri olduğunu, öğrencilerin sanal müze ziyareti yaparken heyecanlandıklarını, mutlu olduklarını ifade etmektedir. Velilere göre sanal müze ziyaretleri öğrencilerin meraklarını daha kamçulamakta ve öğrencilerde gerçek mekâna sahip müzeye gitme isteğini uyarmaktadır. Veliler sanal müzelerin olması gerektiğine inanıyorlar. Veliler çeşitli Sebeplerle gidemedikleri müzeleri sanal müzeler sayesinde ziyaret etme fırsatını yakaladıklarını, ziyaret sırasında çocukları gibi heyecanlandıklarını, ziyaret sonunda kendilerinde gerçek mekâna sahip müzeye gitme isteği uyandığını söylemektedir. Diğer başlıklar incelendiğine, sanal müze gezileri için gerekli olan teknolojik araç gereçler uygun fonlarla desteklenmelidir. 2. 2020 yılında tüm dünyayı etkisini alan Covid-19 salgını nedeniyle evlere kapanılmış ve evde yapılabilecek faaliyetlere ağırlık verilmiştir. 3. Müze bilgisi ve etkinliklerini içeren eğitim CD'lerinin, çeşitli sebeplerle okullarda müze ziyareti yapamayan öğrenciler için bir kaynak olabileceği, müze ziyareti yapabilen okullar için de müze ön bilgisi kazandıracağı belirtilmiştir. 4.

Üniversitelerde sanal müzelerin önemine dikkat çekilerek sanal müze uygulamalarına yönelik çalışmalar yapılmalıdır. Müze eğitime ve sanal müze eğitime uygun dersler verilmelidir.

Bu tez sonuçlarından yola çıkarak alt amaçlarım doğrultusunda elde edeceğim sonuçlar; Lisansüstü tezler ve doktora tezlerinde elde edilen sonuçlar doğrultusunda sanal müze eğitimi alanında öğretmen, veli ve öğrenci ağırlıklı yürütülen çalışmaların çoğunlukta olduğu görülmektedir. Bu çoğunluk dikkate alınarak Sanal müze eğitimi alanındaki gelişmelere katkısının olduğu görülmektedir. Bu alanda yapılan çalışmalara toplamda 1903 gibi büyük bir çoğunluğun katıldığı görülmektedir.

19 adet çalışmanın incelendiği bu tezde elde edilen sonuçlar neticesinde eğitim kurumlarının sanal müzelerden faydalandıkları fakat etkinlikleri yürütme konusunda öğretmen adaylarının, okul yöneticilerinin ve okul teknolojilerinin iyileştirilmesi gerektiği görülmektedir. Sanal müze eğitimi ile ilgili yapılmış olan sanal müze gezilerinin, müze eğitimi alanı bağlamında sundukları eğitim alanındaki zenginlerinin çoğunlukta olmakla beraber iş birliği olanaklarının aynı zenginlikte olmadığı görülmektedir. Sanal müze ziyaretçi profilleri dikkate alındığında bu alanla ilgili yeterli bilgiye tezler aracılığıyla rahatlıkla ulaşılabilir. Bu profilde dikkat çeken detay ziyaretçi profilinin çoğunlukla öğrencilerden oluştuğudur.

Özellikle görsel sanatlar alanında sanal müzelere ağırlık verilmesi sebebiyle görsel sanatlar dersi bağlamında sanal müzelerden bir eğitim-öğretim ortamı olarak ne kadar yararlanılabildiği elde edilen tez sonuçları neticesinde ortaya konulmaktadır.

6.2. Öneriler

Bu araştırmaya başlarken yapılan alan yazın taramasında sanal müze ve sanal müze eğitimi araştırmaların yeterli olmaması, yapılan araştırmalarda da özellikle veli, okul yöneticileri ve müze görevlilerini içeren hiçbir çalışmanın yapılmadığı görülmüştür. Literatür de ki bu eksikliğe dikkat çekmek ve yapılan tezlere ilişkin bilgilerin raporlaştırılarak sunulmasına ilişkin genel bir bilgi birikimi hususundaki eksikliği giderebilmek için bu araştırmanın yapılmasına ihtiyaç duyulmuştur.

Tezlerin nicel olarak değerlendirilmesine ilişkin öneriler; tezlerdeki sanal müze konusunun seçilmesine ilişkin belirli üniversitelerin ağırlıkta olduğu, ülkemizdeki pek çok üniversitede bu alanda çalışmanın yapılmadığı görülmektedir. Tezlerin uygulanma süreci dikkate alındığında sanal müzenin eğitimde kullanımına ilişkin öneriler; sanal müze gezileri

sırasında internetten kaynaklı sorunlar yaşanmasını, öğrencilerin sanal müzede sergilenen eserlerin aslını görmek istemelerini, gerçek mekâna sahip müze gezisinden alınan hazzın sanal müze gezisinde alınamamasını, sanal müze gezisinde dikkat çekmenin normal müze gezilerine oranla daha zor olduğu görülmektedir. Bu zorluklarla baş edebilmek için eğitim ortamları sanal müze gezilerine uygun olarak teknolojik malzemelerle donatılmalı ve öğrencinin dikkatini çekebilme hususunda yapılan anketlerde öğretmenlerin yeterli mesleki bilgiyi almadıklarını ve bu konuda da eğitim fakülteleri müfredatında yer alan müze eğitimi dersinin içeriğinin sanal müzeleri ve sanal müze etkinliklerini içine alacak şekilde geliştirilmesi hatta bunlara ilişkin öğretmen adaylarının örnek etkinliklerde bulunması hususunda ders programlarında geliştirmeler yapılması gerekmektedir. Ders işleme sırasında özellikle yaşanan internet bağlantısı problemlerine ilişkin okullarda sanal müze gezilerine ilişkin kayıtların tutulması hatta bu konuda sanal müze sahibi olan kurum, kuruluş veya firmalarla bağlantı içerisinde bulunması gerekmektedir. Bu hususunda etkileşimler artırılarak öğrenme ortamındaki etkinlikler sanal müze uygulamaları içerisinde de zenginleştirilerek sadece öğretmen ve okul temelli etkinliklerden ziyade sanal müze içerisinde yer alan etkinliklerin geliştirilmesine de ağırlık verilebilir. Etkinlik düzeyindeki artış ve çeşitlilikle beraber merak unsuruna bağlı olarak derse karşı duyulan ilgi artırılarak başarı sürecinin olumlu yönde etkilenmesi sağlanabilir. Öğrencilere göre, ziyaret edilecek sanal müzenin derse hazırlık sürecinde öğrenciye bildirilmesi, öğrencinin derse hazırlanması, araştırma yapması açısından faydalı olmaktadır. Ancak her öğrencinin okul dışında bilgisayar ve internet bağlantısının olmaması bu hazırlığın önünde bir engel oluşturmaktadır. Bu hazırlık sürecinde okullardaki bilgisayar laboratuvar sayıları artırılarak öğrencilerin ders dışında okullarda da bu tarz araştırmalara ağırlık vermesinin önü açılabilir.

Sanal müzelerde genellikle öğrenciler sergilenen eserle ilgili yazılı ve görsel bilgilere bunun yanında esere ve eser koleksiyonuna ilişkin arşivlere ulaşabilmektedir. Fakat sesli anlatım mevcut değildir. Sanal müzeler kalıplarının dışına çıkarak, sergilenen eserlerle ilgili görüntülerin ve metinlerin yanında eserle ilgili sesli olarak anlatıma ve videolara da yer verebilir. Hatta öğrencilerin dikkatlerini çekecek animasyonlar ile pek çok esere ilişkin bilginin daha eğlenceli bir şekilde aktarımına özen gösterilebilir. Burada sanal müzeler ile eğitim-öğretim ortamlarındaki etkileşimin artırılması konusu dikkat çekmektedir. Sanal müzelerin bir eğitim ortamı olarak düzenlenmesinin önü açılmalı ve bu sanal alan içerisinde öğrenme yollarını artırmaya ilişkin projeler oluşturulabilir.

Bu projelerde yaşı gruplarına uygun olarak sanal müze gezisi sırasında öğrencilerin sürece bire bir katılacağı oyun ağırlıklı bulmaca, bilmece, puzzle, kelime oyunu, drama, grup çalışmaları, yarışmalar gibi eğlenceli etkinlikler geliştirilmeli ve süreçte bu etkinliklere yer verilmelidir. Derslerde öğretim alanlarının kazanım, beceri ve değerleri ile paralellik taşıyan sanal müzeleri kullanılarak, gezi öncesi, gezi sırası ve sonrasındaki etkinlikler detaylıca planlanmalıdır. Müzedeki nesneler gösterilip içeriği ile ilgili bilgilerin okutulmasından ziyade belirli bir program içerisinde ders müfredatına uygun etkinliklerle kendi arşivlerinin ve kendi sanal müze koleksiyonlarının oluşturmalarına katkıda bulunulmalı. Bu sayede çocuklar sıkılmadan severek derse katılabilirler. Hazırlanan ders programları da bu doğrultuda zenginleştirilebilir.

Ülkemizde müze gezilerine ilişkin aksaklıklara dair öneriler; müzelere planlı gezilerin düzenlenememesi, planlı geziler düzenlense bile planlanan sürede bitirilememesi, müzelerin eğitim amaçlı kullanılmaması, ulaşımın ücretli olması ve sınıfların kalabalık olması sebeplerinden dolayı yeterince müzelerden eğitim ortamı olarak faydalanılamamaktadır. Bu tarz aksaklıklar sanal müzelerle giderilebilir.

Müzelere ilişkin ön yargılar dair öneriler; Müzeler, ülkemizde sadece sanatsal veya tarihsel değere sahip eserlerin sergilendiği kurumlar olarak bilindiği gözlemlenebilir. Hâlbuki “eğitim”, müzelerin en temel görev ve hizmetlerinden birisi olarak son zamanlarda müze tanımına eklendiği görülmektedir. Bu durumda sanal müzelerde sadece eser görmek için yapılan etkinlikler olmamalıdır. Bu sayede müzelere ilişkin en büyük ön yargılardan biri olan entelektüel çevrelerin hizmetinde olmalarının dışında daha büyük amaçlarının olduğu insanlara aşılmalıdır.

KAYNAKLAR

- Abacı, O. (1996). Müze eğitimi. Sanatta Yeterlilik Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Abduganiyev, A. ve Mustafoyeva, M. (2021) Educational Resources Based On Virtual Reality. *Academic Research Educational Sciences*, 2(4), 2035-2042.
- Akyol, Z. (2020). “Kültürel Emperyalizmin Göstergebilimsel İncelemesi: McDonald’s Örneği”, *Medya ve Kültürel Çalışmalar Dergisi*, 11(1,16), 6-75.
- Alav, O. Altıngövde, S. & Kaplan, A. (2006). Sanal Müzelerde Panoramik ve 3 Boyutlu Görüntü Teknikleri ve İçerik Sorgulama: Isparta Müzesi Örneği. Erişim: <http://www.kaynak.unak.org.tr/bildiri/unak06/u06-12.pdf>. Erişim Tarihi: 26.04.2022.
- Allan, A. D. (1963). “Eğitim”. *Müzelerin Teşkilatlanması-Pratik Öğütler*. Unesco. Icom Türkiye Milli Komitesi.
- Ardahan, H. (2004). Bilgi teknolojilerinin rolü ve bilgisayar destekli öğretim. Yüksek Lisans Tezi, Selçuklu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Artun, A. (2006). Sanat Müzeleri 2, Müze ve Eleştirel Düşünce, İstanbul: İletişim.
- Artun, A. (2012). Çağdaş Sanatın Örgütlenmesi Estetik Modernizmin Tasfiyesi.
- Ata, B. (1999). İngiltere’de Piaget ve Bruner’in Görüşlerinin İlköğretimde Tarih Öğretimine Yansıması Üzerine Bir Araştırma. Ulusal Sınıf Öğretmenliği Sempozyumu-15-16 Ekim 1998. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi. (6, Özel Sayı) Web: <http://www.acikarsiv.gazi.edu.tr/dosya/Ingiltere.pdf> adresinden 27.07.2022 tarihinde alınmıştır.
- Ambrose, Timothy, Crispin Paine. (2012). Museum Basics. Milton Park, New York: Routledge.

- Atagök, T. (1999). Yeniden Müzeciliği Düşünmek İçinde Atagök, T. Çağdaş Müzeciliğin Anlamı; Müze ve İlişkileri 131-142. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Atagök, T. (1999). Çağdaş müzeciliğin anlamı: müze ve ilişkileri. İçinde, T. Atagök (Ed.), Yeniden Müzeciliği Düşünmek (s. 131-223). İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Basım-Yayın.
- Atagök, T. (1994). *Anons Plastik Sanatlar Dergisi. Sayı: 6- 40. Çağdaş Müzecilikte Toplum Müze İlişkisi Bağlamında Müzelerin Konumu*, s. 6. Asır Matbaası.
- Atik, Ş. (1999). Müzelerin Yeniden Yapılanması Kapsamında Müze-Toplum İlişkisi, Müze-Toplum İlişkisi Bağlamında Müze Tanıtımı Ve İletişim. T. Atagök (Derleyen). Yeniden Müzeciliği Düşünmek. İstanbul: YTÜ , s.155-172.
- Aziz, A. (1994). Araştırma yöntemleri teknikleri ve iletişim (2. Baskı) Ankara: Turhan.
- Balcı, Y. (2000). *Sosyal Bilimlerde Araştırma: Yöntem Teknik ve İlkeler*. Ankara: Pegem.
- Barlas Bozkuş, Ş. (2014). Kültür ve sanat iletişimi çerçevesinde Türkiye’de sanal müzelerin gelişimi. The Journal of Academic Social Science Studies, 26, 329-344. <http://dx.doi.org/10.9761/JASSS2408>.
- Britannica, (2021). Virtual Museum. Erişim adresi: <https://www.britannica.com/search?query=virtual+museum>
- Burnham, S. ve Kai- Kee, E. (2015). Müze dersleri yorum ve deneyim. İstanbul: Koç Üniversitesi.
- Buyurgan, S ve Mercin, L. (2005). Görsel Sanatlar Eğitiminde Müze Eğitimi ve Uygulamaları. Ankara: Görsel Sanatlar Eğitimi Derneği.
- Buyurgan, S. ve Mercin, L. (2008). *Görsel Sanatlar Eğitiminde Müze Eğitimi ve Uygulamaları*. (Editör: Vedat Özsoy). Ankara: Görsel Sanatlar Eğitimi Derneği.
- Buyurgan, S. (2006). Müze Eğitimi. Sanat Sokağı Üç Aylık Kültür ve Sanat Dergisi. Mayıs/Haziran/Temmuz.
- Buyurgan, U. ve Buyurgan, S. (2007). Sanat eğitimi ve öğretimi, eğitimin her kademesine yönelik yöntem ve tekniklerle. (2. Baskı), A Pegem, Ankara.

- Buyurgan, S. (2019). *Müzedede Eğitim Öğrenme ve Öğretme Ortamı Olarak Müzeler*. Ankara: Pegem.
- Bülbül, H. (2017). Müze ile eğitimde bir seçenek “Second Life” müzeleri. Giresun Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi. 214, 167-180.
- Büyüköztürk, Ş. Çakmak, E. K. Akgün, Ö.E. Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2010). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem.
- Büyüköztürk, Ş. Çakmak, E. K. Akgün, Ö.E. Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2014). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem.
- Campbell, D. T. ve Stanley, J. C. (1963). Experimental and quasi-experimental designs for research on teaching. N. L. Gage (Ed.). In *Handbook of research on teaching* (p.171 -246). Chicago: Rand McNally.
- Canlı, K. (2016). İlkokul 4. sınıf görsel sanatlar dersinde sanal müze uygulamasına ilişkin öğretmen, öğrenci ve veli görüşleri. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Clutterbuck, R. (2008). Müzeleri anlamak. İ. San (Yay. Haz.), *Eğitim ve müze semineri içinde* (s. 63- 81). Ankara: Kök.
- Coşkun, C. (2020). Sanat Müzelerinde Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları, Hacettepe Sanat Müzesi İçin Bir Öneri. SanattaYeterlik Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Creation Virtual Museum <https://creationmuseum.org/eden> (06.04.2023).
- Çakır İlhan, A. (2017). Müze Eğitimi Alanında Yapılmış Tezler. Yaratıcı Drama Dergisi, 12(2), 93-104.
- Dede, Y. Demir, B, S. (2014). *Karma Yöntem Araştırmaları, Tasarımı ve Yönetilmesi*. İstanbul: Anı.
- Demirboğa, E. (2010). Sanal müze ziyaretlerinin öğrencilerin bilişsel ve duyuşsal kazanımları üzerindeki etkileri. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Demirdelen, Halil. “Anadolu Medeniyetleri Müzesi Eğitim Etkinlikleri”. *Müzebilimin ABC’si*. der. Nevra Ertürk ve Hanzade Uralman. İstanbul: Ege, 2012: 209- 227.

- Demirsoy, A. (1996). Bilim ve Teknik. *Doğa Tarihi Müzeleri*. Aylık Popüler Dergi.Sayı: 364. s. 64. Tubitak.
- Dolmaz, M. & Metin, Ö. (2021). Ebeveynlerin gözüyle Covid-19'un eğitim-öğretim sürecine ve öğrencilerin sosyal hayatlarına etkileri. *International Journal of Social Science Research*, 10(1), 96-121.
- Drop Zone Virtual Museum. Erişim: 06.04.2023.
<https://www.thedropzone.org/timeportal/pages/north3>
- Er, A.G. ve Ünal, S. "2019 Koronavirüs Salgını–Anlık Durum ve İlk İzlenimler", *Flora Dergisi*, 25 (8 Şubat 2020),
http://www.floradergisi.org/2019_Koronavirus_Salgini_Anlik_Degerlendirme.pdf.
- Erkmen, A. E. Kılıç, M. A. & Kutsal, D. (2020). Covid-19 salgını sürecinde İstanbul'daki sanat müzelerinin erişilebilirliği: sosyal medya ve dijital uygulamalar üzerinden bir değerlendirme. *MSGSÜ Sosyal Bilimler*, 2(22), 271-289.
- Ermiş, B. (2010). "İlköğretim 6. Sınıf Öğrencilerinin Görsel Sanatlar Dersinde Üç Boyutlu Sanal Müze Ziyareti" Etkinliğine İlişkin Görüşleri" Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Etnografya Müzesi'nin Sanal Görüntüleri, https://sanalmuze.gov.tr/muzeler/ANKARA_ETNOGRAFYA_MUZESI (06.04.2023).
- European Virtual Museum <http://www.europeanvirtualmuseum.it/> (06.04.2023).
- Gerçek, F. (1999). Türk Müzeciliği. Ankara: Kültür Bakanlığı.
- Glosset, N. Ş. (21-22 Mayıs 2007). Sanal mimarlık müzesi: Sanal Müzecilik. İçinde, Z. Önen, G. Tunç, & M. Yılmaz (Ed.), *Geçmişten Geleceğe Türkiye'de Müzecilik I Sempozyumu* (s. 229-232). Ankara: Vekam.
- Google Art Project Artist. 2023, <https://artsandculture.google.com/category/artist>. Sayfasından erişilmiştir.
- Greenhill, H. E. (2002). Museum education.: post, present and future. In R. Miles and L. Zavala (Eds.) *Towards the museum of the Future* (pp.133-146). London: Roudletge.
- Google Art Project. 2023, <https://artsandculture.google.com/>. Sayfasından erişilmiştir.

- Guerriery, M. (2002). Müze: Hatıra ve Gerçeğin Sahnesi. Sabancı Üniversitesi Sabancı Müzesi: Bir Kuruluşun Öyküsü. R. Alp. (Editör). İstanbul: Sabancı Üniversitesi Sabancı Müzesi Yayını, s. 53-117.
- Güleç, S. ve Alkış, S. (2003). “Sosyal Bilgiler Öğretiminde Müze Gezilerinin İletişimsel Boyutu” Uludağ Üniversitesi, *Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt: XVII, 1: 63-78.
- Güler, A. (2009). Programlı ve Etkili Bir Müze Gezisi İçin Geliştirilen Müze Eğitim Paketinin Etkinliğinin Ölçülmesi. Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi.
- Haseki, S. (2008). Günümüzdeki Müzecilik Anlayışı Ve Müze Mimarisindeki Değişimler: Antalya Müzesi Örneği. Uzmanlık Tezi, Kültür Ve Turizm Bakanlığı Kültür Varlıkları Ve Müzeler Genel Müdürlüğü, Ankara.
- Hein E. G. (1998). Learning in The Museum. London and New York: Routledge
- Hooper-Greenhill, E. (1994). Museum Education: Past, Present and Future. In R. Milles, & L. Zavala (Eds.), Towards the Museum of the Future (pp. 133-146). London, New York: Routledge.
- Hooper-Greenhil, E. (1999). Müze ve Galeri Eğitimi (Çev.: M. Ö. Evren ve E. G. Kapçı). Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi.
- ICOM. (Erişim tarihi: 03.03.2019)
<https://icom.museum/en/resources/standardguidelines/museum-definition/>.
- ICOM. (Erişim tarihi: 03.03.2020)
<https://icom.museum/en/resources/standardguidelines/museum-definition/>.
- ICOM. (Erişim tarihi: 03.03.2022)
<https://icom.museum/en/resources/standardguidelines/museum-definition/>.
- Jane K. N., Erbay, F., Çetin, F. (2021). Postmodern Müzedeki Dönüşümler (Ö. Çetin ve F. Erbay, Çev.). *Anatolia: Turizm Araştırmaları Dergisi*, 32(1), 91-99. DOI: 10.17123/atad.948498.
- Kahraman, M. E. (2020). Covid-19 salgınının uygulamalı derslere etkisi ve bu derslerin uzaktan eğitimle yürütülmesi: Temel tasarım dersi örneği. *İMÜ Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 6(1), 4456.
<https://doi.org/10.46641/medeniyetsanat.741737>.

- Karadeniz, C. ve ıldır, Z. (2014). İngiltere’de müze eğitimi Londra’dan izlenimler. B. Onur (Yay. Haz.) Ankara: Kalem.
- Karadeniz, C. (2015). Postmodern Müzede Kadın. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 6(1), 132-147. https://doi.org/10.1501/sbeder_00000000095
- Karasar, N. (2007), *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Nobel.
- Karataş, S. vd. (2016). “Öğretmenlerin Sanal Müzelere Dair Görüşlerinin İncelenmesi”. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*. 5(1). 112-125.
- Karpuz, Haşım (1997). Müzecilik. (Ders Notları). Konya: Y.Y. Kaymakçı, S. ve Şimşek, A. (2015). Okul Dışı Sosyal Bilgiler Öğretiminde Sanal Müze Ve Turlar, Ankara: Pegem.
- Keene, S. (1998). Digital Collections: Museums and The Information Age Butterworth Heinemann, Oxford.
- Keleş, V. (2003). MODERN MÜZECİLİK ve TÜRK MÜZECİLİĞİ. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2(2-3), Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunisobil/issue/2812/37813>
- Koçer, H. A. (1992). *Türkiye’de Modern Eğitimin Doğuşu ve Gelişimi*. Ankara:Milli Eğitim.
- Kuruoğlu, N. (2002). Müzelerin Eğitim Ortam Olarak Kullanımı. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1) 275-285.
- Kültür ve Turizm Bakanlığı. Erişim: 06.04.2023. www.kultur.gov.tr
- Kültür ve Turizm Bakanlığı (KTB). Erişim: 06.04.2023. <https://www.ktb.gov.tr/>
- Madran, B. ve ÖNAL, Ş. (2000), “Yerellikten Küreselliğe Uzanan Çizgide Tarihin Çokpaylaşımlı Vitrinleri: Müzeler ve Sunumları”, *Müzecilikte Yeni Yaklaşımlar Küreselleşme ve Yerelleşme* (s. 170–186). Ankara: Türkiye Ekonomik ve Toplumsal Tarih Vakfı.
- McMillan, J. H. ve Schumacher, S. (2010). Research in education: Evidence-based inquiry. (7th edition). Boston: Pearson.
- Millî Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı [MEB, TTKB]. (2008). İlköğretim 1-8. Sınıflar Türkçe, Matematik, Sosyal Bilgiler, Hayat Bilgisi ile Fen ve

Teknoloji Dersi Öğretim Programlarında Müze ile Eğitim.
<http://ttkb.meb.gov.tr/www/ogretim-programlari/icerik/72>.

National Museum of Natural History. Erişim: 06.04.2023.
https://naturalhistory.si.edu/exhibits/virtual_tour

Oruç, Z. (2016). New Reality in Museum. The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC, 6 (2) s. 273-290.

OECD (2017). Fighting Tax Crime: The Ten Global Principles. OECD Publishing, Paris.

Okan, B. (2015). Günümüzde müzecilik anlayışı. *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 5(2), 187-198. Doi: 10.20488/austd.24699

OI Virtual Museum. (06.04.2023). <https://oi100.uchicago.edu/explore-oi>

Papila, A. (2012). Küreselleşmenin Çağdaş Türk Sanatı Üzerindeki Etkileri, Yeni Dünya Düzeninde Sanat. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, 10. Ulusal Sanat Sempozyumu. (s.55- 62). Ankara: Hacettepe Üniversitesi.

Papila, A. Kilimci, P., Kahraman, Z. (baskıda). Dijital Çağda Müzecilik ve İletişim. INMECS21, I. Uluslararası Medya ve Kültürel Çalışmalar Konferansı Bildirileri. Gaziantep: Hasan Kalyoncu Üniversitesi.

Patton, M.Q. (2014). Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri. 3. Baskıdan Çeviri. Bütün, M & Demir, S. B. (Edt.), Ankara: Pegem Akademi.

Paykoç, F. (2008). Müzede düşünerek, dokunarak, hissederek öğrenme. 27. *Müzeler Haftası Geçmişten Geleceğe Türkiye’de Müzecilik II Eğitim. İşetmecili ve Turizm Sempozyum Bildirileri*, 113- 126.

Peker, N. (2014). *Sosyal bilgiler dersinde sanal müze kullanımı ve sosyal bilgiler öğretmen adaylarının sanal müze kullanımına yönelik tutumları*. Yüksek Lisans Tezi. Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü. Aksaray.

Pera Müzesi. Erişim: 06.04.2023. <https://www.peramuzesi.org.tr/sergi/paula-rego/1290>
(Plano-Clark, V.; Huddleston-Casas, C.; Churchill, S; O’Nei Lgreen, D; Andgarrett, A. “Mixed Methods Approaches İn Family Science Research” (2008). Educational 116. Psychology Papersand Publications. Paper 81.[Http://Digitalcommons.Unl.Edu/Edpsychpapers/81](http://Digitalcommons.Unl.Edu/Edpsychpapers/81)

- Polat, B. D. (2021). Covid-19 pandemi sürecinde müzelerde çevrimiçi (online) eğitim etkinliklerine yönelik bir değerlendirme: *İstanbul ve New York. Journal Of Arts*, 4(3), 177-188.
- Robertson, A. K. (2004), Etkili Dinleme, Hayat, İstanbul.
- Sanal Müze, Erişim: 2020. (<https://www.hurriyet.com.tr/gundem/eczacibasi-sanal-muzesi39211564>).
- Sabancı Sanal Müzesi. Erişim: 06.04.2023. <https://digitalssm.org/>
- Sağdıç, R. O. (2008). Abidin Elderoğlu sanal müze tasarımı. Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Schweibenz, Werner (1999): The Learning Museum: How Museums use Information Technology to Present Value-added Collection Information for Lifelong Learning. In: Proceedings of the 7 th International BOBCATSSS Symposium Learning Society – Learning Organisation–Lifelong Learning, Bratislava, Slovak Republic, 25-27 January 1999. 378-389.
- Schweibenz, W. (2004). The Development Of Virtual Museums. ICOM News No:3.
- Schweibenz, W. (2019). The virtual museum: an overview of its origins, concepts, and terminology. *The Museum Review*, 4(1), s. 1-29.
- Shabbar, N. (2001). Çocuklar İçin Müze Eğitimi. B. Madran (Editör). Kent, Toplum, Müze Deneyimler-Katkılar. İstanbul: Türkiye Ekonomik ve Toplumsal Tarih Vakfı Yayınları, s. 68-73.
- Shaw, M. K. W. (2004) *Osmanlı Müzeciliği*. (1.Baskı). İletişim.
- Shim, K.-C. Park, J.-S., Kim, H.-S., Kim, J.-H., Park, Y.-C., & Ryu, H. I. (2003). Application of virtual reality technology in biology education. *Journal of Biological Education*, 37(2), 71–74.
- Silverman, H.L. (2002). The therapeutic potential of museums as pathways to inclusion. In Richard Sandell (Eds.), *Museums, Society, Inequality* (pp. 69-83). London: Routledge.
- Sözen, M. Tanyeli, U. 1992. Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü. Remzi, İstanbul.

- Süitor, S. (2006). Anadolu Medeniyetleri Müzesinin interaktif CD yoluyla ilköğretim altıncı kademe öğrencilerine tanıtılması. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Süzen, H. N. (2005). *İlköğretim okullarında görevli yöneticilerin resim-iş öğretmenlerinin müze ve sanat galerilerinin görsel sanatlar (resim-iş) eğitimi amaçlı kullanılmasına ilişkin görüşleri*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi.
- Strauss, A. & Corbin J. (1990). “Basics of Qualitative Research: Grounded Theory, Procedures and Techniques” Newbury Park: Sage.
- Tepecik, A. (21-22 Mayıs 2007). Sanat eğitimi ve sanal müze. *Geçmişten Geleceğe Türkiye’de Müzecilik I Sempozyumu 21-22 Mayıs* (s.233-240). Ankara: Vekam.
- Tezcan-Akmehmet, K. & Ödekan, A. (2006). Müze eğitiminin tarihsel gelişimi. İTÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 3(1), 47-58.
- Tsichritzis, D. & Gibbs, S. (1991). Virtual Museums and Virtual Realities. Proceedings of International Conference on Hypermedia and Interactivity in Museums, Pittsburgh, 14-16 October 1991, 17-25.
- TTKB. (2023). *Müze eğitimi*. Ankara: Millî Eğitim Bakanlığı.
- Turgut, G. (2015). Sosyal Bilgiler Dersinde Bir Eğitim Aracı Olarak Sanal Müzelerden Yararlanma. Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.
- Turhanoğlu-Koçak, F. A. Suğur, N., Gönç-Şavran, T. & Çetin, O. B. (2013). Sosyolojide araştırma yöntem ve teknikleri (Edt. Temmuz Gönç Şavran) (2.Baskı). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Tüzün, A. B. (2010). Modern Müze İşletmeciliği, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Adana.
- Uslu, Ö. (2008). İlköğretim ikinci kademesinde görsel sanatlar derslerinde müze ile eğitiminin etkileşimli (interaktif) ortamda gerçekleştirilmesi. Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Ustaoglu, A. (2012). İlköğretim 7. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Türk Tarihinde Yolculuk Ünitesinde Sanal Müzelerin Kullanımının Öğrenci Başarısına Etkisi.

(Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Ulugbek, G. (2020) Interactive Virtual Learning In The Virtual World. Postgraduate research, Tashkent University of Information Technologies. Tashkent. p. 302-305.

United States Air Force Virtual Museum <http://nmusafvirtualtour.com/> / (06.04.2023).

Üçüncü Kültür Şurası Raporu (2017) 01.05.2022

Varinlioğlu, G. (21-22 Mayıs 2007). *Türkiye sualtı kültür mirası sanal müzesi: Kaş Arkeopark sanal müzesi*. İçinde, Z. Önen, G. Tunç, & M. Yılmaz (Ed.), Geçmişten Geleceğe Türkiye’de Müzecilik I Sempozyumu (s. 241-246). Ankara: Vekam.

Voma, (2021). On Now at Voma. Erişim adresi: <https://voma.space/on-now/> Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2008). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. Ankara: Seçkin.

Yıldırım, Ali ve Şimşek, Hasan. (2005). Sosyal Bilimlerde Nitel Aratırma Yöntemleri, Ankara: Seçkin.

Yıldırım, T. ve Tahiroğlu, M. (2012). Sanal ortamda gerçekleştirilen müze gezilerinin ilköğretim öğrencilerinin sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarına etkisi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(39), 104-114.

Yücel, A. ve A. S. Kantarcıoğlu (1997). Müzelerdeki Eserlerin Bozulmasında Mikropların Rolü. Ankara: Kültür Bakanlığı.

Yücel, A. S. & Morgil, F. İ. (1999). Çevre Eğitiminin Geliştirilmesi. *Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 1(1), 19-90. Alındı from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/baunfbed/issue/24789/261903> https://www.who.int/healhtopics/coronavirus#tab=tab_1



Gazili olmak ayrıcalıktır