



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anabilim Dalı

ÇOCUK MÜZELERİNDE ALGI FAKTÖRÜNE BAĞLI SERGİLEME
DÜZENLEMELERİ

Hatice Hande AYDOĞAN

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2022



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anabilim Dalı

ÇOCUK MÜZELERİNDE ALGI FAKTÖRÜNE BAĞLI SERGİLEME
DÜZENLEMELERİ

Hatice Hande AYDOĞAN

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2022

ÇOCUK MÜZELERİNDE ALGI FAKTÖRÜNE BAĞLI SERGİLEME DÜZENLEMELERİ

Danışman: Prof. Dr. Bilge SAYIL ONARAN

Yazar: Hatice Hande AYDOĞAN

ÖZ

Çocukların doğdukları andan itibaren buldukları çevrelerin ve mekânların özellikleri fiziksel, zihinsel ve sosyal gelişimlerine katkı sağlamaktadır. Toplumsal mekânlara katılım oranları oldukça yüksek olmasına rağmen onların fiziksel ve zihinsel kullanımlarına uygun mekân tasarımları oldukça azdır. Günümüzde ise müze mekân tasarımlarının kapsayıcı bir yaklaşımla tüm ziyaretçi grupları ile sağlıklı bir ilişki kurabilmesi beklenmektedir. Ziyaretçilerinin büyük bir çoğunluğunu çocukların oluşturduğu birçok müzenin mekânsal özellikleri, donatı elemanları ve sergileme düzenleri çocukların gelişimlerine uygun tasarlanmamaktadır. Dünyada çok önemli bir yere sahip olan ve 19. yüzyıldan beri varlığını sürdüren çocuk müzeleri ülkemizde varlığını yeni göstermeye başlamış bir müze türüdür. Çocukların hayata dair bakış açılarını ve bilgi birikimlerini geliştirmek hedefiyle kurulan çocuk müzelerinin çocuklara yönelik tasarlanması eğlenceli bir müze ziyareti gerçekleştirmeleri ve eğitimin kalıcılığının sağlanması açısından önemlidir. Bu bağlamda yürütmek istediğim çalışma, geçmişte kurulmuş ve günümüzde faaliyetlerine devam eden müzelerde çocuklar için gerekli mekânsal ihtiyaçları belirleyerek, öğrenirken eğlenebilecekleri bir ortamın oluşturulmasına açıklık getiren bir rehber olacaktır. Bununla birlikte bu çalışmanın yeni kurulacak çocuk müzeleri için de örnek bir kılavuz olarak kullanılması ve ihtiyaç duyulan mekânsal gereksinimlere yol göstermesi amaçlanmaktadır. Çalışma kapsamında çocuk müzelerinde eğitim modeli, çocuk ve algı kavramı, çocuk müzelerinin mekânsal özellikleri ve sergileme anlayışı teknik, estetik ve psiko-sosyal boyutlarıyla incelenerek, çalışmanın ülkemizde kurulacak çocuk müzelerine bir rehber olması hedeflenmektedir. Çalışma sonucunda yeni kurulacak çocuk müzeleri için mekânsal özellikler bir tabloda listelenmiştir ve mevcut müze yapıları için düzenleme önerileri geliştirilmiştir.

Anahtar sözcükler: Çocuk müzesi, mekân, çocuk müzelerinde sergileme, çocuk mekânları, algı

EXHIBITION ARRANGEMENTS IN CHILDREN'S MUSEUMS BASED ON THE PERCEPTION FACTOR

Supervisor: Prof. Dr. Bilge SAYIL ONARAN

Author: Hatice Hande AYDOĞAN

ABSTRACT

Children's physical, mental and social development are influenced by the characteristics of environment and spaces in which they live from the moment they are born. Although their participation rates are considerable, design of the social spaces are barely convenient for their physical and mental utilization. When designing the museum environment, it is expected to provide all kind of visitors salutiferous relation with an inclusive approach. Museums in which their visitors are mostly children, are not properly designed regarding their spatial features, equipment and exhibition layout. Although, since the 19th century, children museums have a considerable status around the world, they just recently became popular in Turkey. It seems to be crucial that children museums, built with the objective of improving their vision and knowledge, are designed for children in order to provide the entertaining museum visit and sustainable education. Thus, the main objective of this thesis is that offering a guideline for alongside providing children the entertaining and instructive environment, detecting spatial requirements for the children museums which were built in the past and continuing their service. Furthermore, it is aimed that this thesis will be utilized as a guideline for newly built children museums and to instruct regarding their spatial requirements. Within this study; the education model in children museums, the concept of children and their perception, the spatial characteristics of children museums and the understanding of exhibition are examined with their technical, aesthetic and psycho-social dimensions. Moreover, the study aimed to provide a guideline for children museums to be built in the future in Turkey. As a consequence of this thesis, a table for the spatial characteristics for the children museums and proposals for the existing museum structures will be provided.

Keywords: Children's museum, space, exhibition in children's museum, spaces for children, perception

TEŐEKKÜR

Tezimin hazırlanması süresince büyük bir hoşgörü ve emek göstererek motivasyonunu ve iyimserliğini hiçbir zaman eksik etmeyen, bilgi ve birikimlerini cömertçe paylaşan, değerli hocam Prof. Dr. Bilge SAYIL ONARAN'a desteęi ve yardımları için sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

Tez savunma jürimde yer alan ve vermiş oldukları katkılarla çalışmamın gelişmesine yardımcı olan kıymetli hocalarım Prof. Dr. Gözen GÜNER AKTAŐ ve Doç. Dr. Gülçin Cankız ELİBOL'a teşekkür ederim.

Danıştığım zamanlarda görüşlerini ve desteęini benden esirgemeyen, çalışmamın tamamlanması için beni motive eden sevgili kuzenim Araştırma Görevlisi Gizem AKOĞLU'na teşekkür ederim. Tez çalışmam boyunca benimle paylaştıkları enerjileri, gösterdikleri destek ve yardımlarıyla bu süreci kolaylaştıran değerli arkadaşlarıma teşekkür ederim.

Ve son olarak en büyük teşekkürüm; bana her zaman güç veren, desteklerini hep yanımda hissettiğim, sonsuz sevgi ve hoşgörüyle yardımlarını esirgemeyen canım aileme.

Gördüğüm en güzel çocuk Defne'ye...

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ	i
ABSTRACT	ii
TEŞEKKÜR.....	iii
İÇİNDEKİLER DİZİNİ.....	v
TABLolar DİZİNİ.....	vii
GÖRSEL DİZİNİ	viii
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ.....	xi
GİRİŞ.....	1
1. BÖLÜM: ÇOCUK MÜZELERİ.....	5
1.1 Çocuk Müzelerinin Tarihsel Gelişimi.....	10
1.2 Çocuk Müzelerinde Eğitim.....	13
2. BÖLÜM: ÇOCUK MÜZELERİNDE ALGI, MEKÂN VE SERGİLEME	21
2.1 Çocuk ve Algı Kavramı	21
2.1.1 Görsel Algı	24
2.1.2 İşitsel Algı	27
2.1.3 Kokusal Algı.....	28
2.1.4 Tatsal Algı	29
2.1.5 Dokunsal Algı.....	30
2.2 Çocuk Müzelerinin Mekânsal Özellikleri ve Sergileme.....	31
2.2.1 Teknik Gereksinimler	50
2.2.2 Estetik Gereksinimler	55
2.2.3 Psiko-sosyal Gereksinimler	58
2.3 Çocuk Müzelerinin İç Mekân Biçimlenişindeki Değerlendirme Parametreleri	63

3.BÖLÜM: ŞEHİT CUMA DAĞ TABİAT TARİHİ MÜZESİ ÖRNEĞİNİN İNCELENMESİ – MEVCUT DURUM ANALİZİ	65
3.1 Teknik Gereksinimler	68
3.2 Estetik Gereksinimler	74
3.3 Psiko-sosyal Gereksinimler	78
3.4 Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi İç Mekân ve Sergileme Özellikleri Değerlendirme Tablosu.....	80
4. BÖLÜM: SONUÇ	82
KAYNAKLAR	86
ETİK BEYANI	94
YÜKSEK LİSANS TEZİ ORJİNALLİK RAPORU	95
MASTER’S THESIS ORIGINALITY REPORT	96
YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI	97

TABLULAR DİZİNİ

Tablo 1. Çocuk müzesi iç mekân ve sergileme özellikleri değerlendirme tablosu.....	64
Tablo 2. Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi iç mekân ve sergileme özellikleri değerlendirme tablosu.....	81

GÖRSEL DİZİNİ

Görsel 1. Louisiana Çocuk Müzesi'nde Farklı Yaş Grubundan Ziyaretçilerin Uygulamalı Alanlara Katılımı	6
Görsel 2. Mighty Çocuk Müzesi Arkeoloji Bölümü.....	9
Görsel 3. Jenny Young Chandler, Çocuk Müzesi Sergi Bölümü	11
Görsel 4. Brooklyn Çocuk Müzesi İç Mekân Fotoğrafi	11
Görsel 5. Indianapolis Çocuk Müzesi Sergi Bölümlerinde Dokunmatik Ekranların Kullanımı	13
Görsel 6. Belçika Doğa Müzesi Deney Alanı	16
Görsel 7. Edgar Dale Yaşantı Konisi.....	17
Görsel 8. Eureka Çocuk Müzesi İç Mekân Fotoğrafi	26
Görsel 9. Eureka Çocuk Müzesi İşitsel Deneyimli Sergi Bölümü.....	28
Görsel 10. Eureka Çocuk Müzesi Dokunsal Deneyimli Sergi Bölümü.....	30
Görsel 11. The Ralph C. Wilson Çocuk Müzesi Uygulamalı Deney Alanı	33
Görsel 12. Mighty Çocuk Müzesi İç Mekân Fotoğrafi.....	34
Görsel 13. Eureka Çocuk Müzesi İç Mekân Fotoğrafi	35
Görsel 14. Boston Çocuk Müzesi Şekil Masası.....	36
Görsel 15. The Ralph C. Wilson Çocuk Müzesi İç Mekân Fotoğrafi.....	37
Görsel 16. Yenimahalle Belediyesi Evrensel Değerler Çocuk Müzesi	38
Görsel 17. Cayton Çocuk Müzesi Giriş Bölümü	39
Görsel 18. Cayton Çocuk Müzesi Cephe Görünüşü	40
Görsel 19. Cayton Çocuk Müzesi İç Mekan Yerleşimi	41
Görsel 20. Çocuk Sanat Müzesi Yerleşim Şeması	42
Görsel 21. Eureka Çocuk Müzesi İç Mekân Fotoğrafi	43
Görsel 22. Mighty Çocuk Müzesi Hands-On Sergi Fotoğrafi	45
Görsel 23. The Ralph C. Wilson Çocuk Müzesi Tıbbi Tesis Bölümü.....	46
Görsel 24. Eureka Çocuk Müzesi Benim Hakkımda Her Şey Bölümü	47
Görsel 25. Eureka Çocuk Müzesi'nde Rehber ile Gerçekleştirilen Uygulamalı Etkinlik Bölümü	49

Görsel 26. Tacoma Çocuk Müzesi Tırmanma Alanı	50
Görsel 27. Belçika Doğa Müzesi T-rex Sergisi	52
Görsel 28: Indianapolis Children’s Museum İç Mekân.....	54
Görsel 29: Indianapolis Children’s Museum İç Mekân.....	54
Görsel 30: Indianapolis Children’s Museum İç Mekân.....	55
Görsel 31: Belçika Doğa Müzesi Evrim Galerisi	57
Görsel 32: Eureka Çocuk Müzesi Benim Hakkımda Her Şey Sergi Alanı	58
Görsel 33: Port Discovery Çocuk Müzesi Tırmanma Alanı.....	59
Görsel 34: Eureka Çocuk Müzesi Kıvılcım Sergisi.....	61
Görsel 35: Miami Çocuk Müzesi Sağlık Bölümü.....	62
Görsel 36: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi Giriş Dış Cephe.....	65
Görsel 37: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Giriş Kat Yerleşim Planı.....	66
Görsel 38: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Görme Engelliler Bölümü.....	66
Görsel 39: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, 1. Kat Yerleşim Planı.....	67
Görsel 40: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, 2. Kat Yerleşim Planı.....	67
Görsel 41: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, 3. Kat Yerleşim Planı.....	68
Görsel 42: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Katlar Arası Dolaşım Sistemi	69
Görsel 43: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Mağara Bölümü	69
Görsel 44: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Omurgasız Canlılar ve Omurgalı Canlılar Bölümü	70
Görsel 45: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Çatı ve Cephe Açıklıkları	71
Görsel 46: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Sergi Bölümü	71
Görsel 47: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Sergileme Üniteleri.....	72
Görsel 48: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Sergi Bölümü Zemin Döşemesi.....	72
Görsel 49: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Dinozorlar Bölümü	73
Görsel 50: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Dinozorlar Bölümü	73
Görsel 51: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Sergileme Üniteleri.....	74
Görsel 52: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Sergileme Üniteleri.....	75
Görsel 53: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Sergileme Üniteleri.....	76

Görsel 54: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Mineraloji Bölümü.....	76
Görsel 55: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Karstik Mağara Modeli.....	77
Görsel 56: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Dinozorlar Bölümü	77
Görsel 57: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Gezegenler Bölümü	78
Görsel 58: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Gezegenler Bölümü	79
Görsel 59: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Diyorama Bölümü	79

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

- ABD : Amerika Birleşik Devletleri
ACM : Çocuk Müzeleri Birlięi
ICOM : Milletlerarası Müzeler Konseyi
MTA : Maden Tetkik ve Arama
YÖK : Yükseköğretim Kurulu

*'Tüm evrende sahici ve kopya ne varsa tamamını
canlandıran bir tiyatrodur müze.'*
Samuel Quiccheberg

GİRİŞ

Müzeler geçmişten günümüze gelen bilgi ve birikimlerin toplumlara aktarılmasında faaliyet gösteren en önemli kuruluşlardan biridir. 19. yüzyıl ile birlikte hayatımıza giren müze kavramı da değişen ve gelişen dünya ile birlikte, toplumla iletişimi koruyabilmek adına, zamanla bu değişime ayak uydurmuştur. 20. yüzyılda endüstri, teknoloji ve eğitim alanında yaşanan gelişmeler yeni bir müze anlayışı meydana getirmiştir. Geleneksel müzecilik kavramının temelini oluşturan, eserleri toplamak, korumak, belgelemek ve sergilemek anlayışı yeni müzecilik anlayışı ile birlikte sınırlarını genişletmiştir. Kuruldukları ilk zamanlarda eserleri toplama koruma ve sergileme amacıyla hareket eden müzeler, ortaya çıkan çağdaş müzecilik anlayışı ile birlikte insanların eğitim, sosyal ve kültürel hayatlarına katkıda bulunan birer eğitim kurumları haline dönüşmüştür. Bu yeni müzecilik anlayışı ile ziyaretçi odaklı sergileme düzeni ön plana çıkartılmıştır.

Uluslararası Müzeler Komitesi (ICOM), 1946 yılında kurulan müze faaliyetleri için mesleki ve etik standartlar belirleyen bir üyelik derneği ve sivil toplum kuruluşudur (International Council of Museums [ICOM], 2021). Genel Kurul tarafından 18 Haziran 2021 tarihinde onaylanan yönetmelik içerisinde komitenin amaçları, müze faaliyetleri için mesleki ve etik standartlar belirlemek, ilgili konularda tavsiyelerde bulunmak, kapasite geliştirmeyi teşvik etmek, bilgiyi geliştirmek ve küresel ağlar ve işbirliği programları aracılığıyla halkın kültürel farkındalığını arttırmak, olarak tanımlanmıştır (ICOM Statutes, 2021, s.2). ICOM'un 1946 yılında yaptığı müze tanımı ile 2007 yılında yaptığı müze tanımı arasındaki farklılık, müze anlayışının toplumda yaşanan gelişmelere paralel olarak değiştiğini göstermektedir. ICOM'un 1946 ve 2007 yıllarında yapmış olduğu müze tanımları aşağıda belirtilmiştir.

Komitenin 1946 yılında kabul ettiği ilk müze tanımı:

Müze, insanlığın ve çevresinin somut ve somut olmayan mirasını eğitim, çalışma ve estetik zevk amacıyla edinen, koruyan, araştıran, ileten ve sergileyen, topluma ve gelişimine hizmet eden, kar amacı gütmeyen, sürekliliği olan bir kurumdur (ICOM, 2020).

Komitenin 2007 yılında kabul ettiği müze tanımı:

'Müze' kelimesi, hayvanat bahçeleri ve botanik bahçeleri de dâhil olmak üzere sanatsal, teknik, bilimsel, tarihi veya arkeolojik materyallerin halka açık tüm koleksiyonlarını içerir, ancak kalıcı sergi salonları bulunduran kütüphaneler dışındaki kütüphaneleri dışında tutar (ICOM Statutes, 2021, s.2).

Müzelerin farklı özelliklerinin ön plana çıkartıldığı çeşitli müze tanımları bulunmaktadır. Müze kavramı Kültür ve Turizm Bakanlığının 1990 yılında yürürlüğe giren Müzeler İş Hizmetler Yönetmeliği'nde (Kültür ve Turizm Bakanlığı Teftiş Kurulu Başkanlığı, 2022) şu şekilde tanımlanmaktadır: “Kültür varlıklarını tespit eden, ilmi metotlarla açığa çıkaran, inceleyen, değerlendiren, koruyan, tanıtan, sürekli ve geçici olarak sergileyen, halkın kültür ve tabiat varlıkları konusundaki eğitimini, bedii zevkini yükselten, dünya görüşünü geliştirmede tesirli olan daimi kuruluştur”. Harrison'a göre müzeler; amacı sadece bilgi vermek olmayan, insanların hayal gücünü ve duyu dünyasını geliştirmeye yönelik, bireyin olayların önemini anlamasına ve onları duyuları ile doğrudan kavramasına yardımcı olan, süregiden insanlık değerlerini tanıtan kurumlardır (Harrison, 1963'den alıntılan: Karadeniz, 2009, s.26). Buyurgan (2012, s.68) ise müzeleri; görerek, işiterek, uygulama yaparak ve yaşayarak öğrenmeyi sağlayan geçmiş, bugün ve geleceğin izlerini taşıyan öğrenme alanları olarak ifade etmektedir. Türkiye'de ilk müzecilik programını kuran Atagök'e (1999, s.132) göre ise; günümüz müzeleri üstlendikleri görevleri nedeniyle, birer araştırma merkezi, açık üniversite, herhangi bir ailenin tüm fertlerinin eğlenerek öğrenebileceği, öğrenmenin zevkle gerçekleştirilebileceği bir eğitim ve kültür kurumlarıdır.

ICOM'a bağlı müze türlerinden biri olan çocuk müzelerinin ortaya çıkışı 20. yüzyılın başlarına denk gelmekte olup temeli öğrenme eylemi üzerine kuruludur. Çocuk Müzeleri Derneği (ACM) çocuk müzelerini şu şekilde tanımlamaktadır: ‘Çocuk müzesi, merak uyandıran ve öğrenmeyi motive eden sergiler ve programlar sunarak çocukların ihtiyaçlarına ve çıkarlarına hizmet etmeyi taahhüt eden kar amacı gütmeyen bir eğitim ve kültür kurumu’ (Association of Children’s Museums [ACM], 2021).

Çocuk müzelerinde koleksiyonun içeriğinden daha çok, ziyaretçiye ulaşabilmek esas alınmaktadır. Çocukların hayata dair bakış açısına ve bilgi birikimine ek bir değer katmak hedeflenmektedir. Çocukların müze içerisinde geçirdiği zaman boyunca kazandığı deneyimler önem arz etmektedir. Bu nedenle çocukların ilgi ve merakını ön planda tutacak sergileme mekânları planlanmaktadır. Araştırmalara göre 1-3 yaş arası Oyun Çocuğu Dönemi ve 4-5 yaş arası Okul Öncesi Dönemi Çocuklarının, dikkatini sürdürme süresi

değişkenlik göstermektedir. 2-4 yaş grubunda dikkat süresi oldukça kısadır aynı anda iki komuta birden cevap veremezler, 4-6 yaş grubu dikkat süresi 8-10 dakikadır ve 8-11 yaş grubu dikkat süresi 15-20 dakika arasındadır (Milli Eğitim Bakanlığı, 2019, s.62). Bu süre zarfında çocuklara bilgi aktarabilmek için sergilemenin anlaşılabilir, dikkat çekici ve merak uyandırıcı olması, mekân fonksiyonunun doğru çözümlenmesi gerekmektedir.

Galyer ve Evans (2001) oyun yoluyla çocukların sosyal, bilişsel, duygusal, dil ve okuma yazma becerilerinin ve yaratıcılıklarının geliştiğini belirtmektedir. Özellikle erken çocukluk döneminde oyun çocuklar için büyük önem taşımaktadır. Bu dönemde çocukların çevreleri ile kurdukları fiziksel ve sosyal ilişkiler oyun odaklıdır. Bu bağlamda çocuklar için tasarlanan mekânlarda, çocukların algısını yönlendiren mekânın yapısal bileşenleri ile birlikte sergileme düzeninin de duyu organlarını uyarıcı özelliklere sahip olması gerekmektedir.

Amaç

Müzeler Birliği'nin Birleşik Krallık Müzeleri çalışması (Hooper-Greenhill, 1999, s.107) müze ziyaretlerinin yaklaşık üçte birinin çocuklar tarafından yapıldığını göstermiştir. Çalışma kapsamında bazı müzelerin ziyaretçileri yetişkin ve çocuk olarak sınıflandırılmadığı için bu oranın daha yüksek olduğu düşünülmektedir. Ülkemizde de müze ziyaretlerinin büyük bir çoğunluğu çocuklar tarafından yapılmasına rağmen, ayrı bir müze türü olarak çocuk müzeleri sayıca oldukça azdır. Kültür ve Turizm Bakanlığına kayıtlı iki çocuk müzesi bulunmaktadır. Bu müzeler: Edirne'de bulunan Hasan Ali Yücel Çocuk Müzesi ve Ankara'da bulunan Da Vinci Çocuk Müzesi (Kültür varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü, 2022). Konu ile ilgili literatür incelendiğinde mevcut müze yapılarının çocuklara yönelik düzenlenmesi konusunda yapılmış herhangi bir çalışma olmadığı gözlemlenmiştir. Bu bilgilerden hareketle bu tez çalışmasının amacı, çocuk müzelerinin mekân ve sergileme özelliklerini çocukların algıları ve gereksinimleri üzerinden inceleyerek müzelerde çocuklar için fonksiyonel düzenlemelere yönelik öneriler geliştirmektir. Çocuk müzelerinin tarihsel gelişimi, mekânsal özellikleri ve çocuk müzelerinde eğitim modeli incelenerek, çalışmanın ülkemizde kurulacak çocuk müzelerinin teknik, estetik, psiko-sosyal gereksinimleri karşılayacak biçimde düzenlenmesi için bir rehber olacağı düşünülmektedir. Çocukların ilgi ve meraklarını hedefleyen ve eğitim sürecine destek olan çocuk müzeleri için çocukların gereksinimlerini karşılayan mekânsal düzenlemelerin uygulanması açısından yol gösterici bir kaynak olabilecektir.

Kapsam

Bu araştırma kapsamında çocuk müzesi kavramı, çocuk müzesi tarihi ve çocuklarda algı ve eğitim kavramlarına ilişkin detaylı bilgilere yer verilmiştir. Dönüştürülmesi planlanan ve/veya yeni kurulacak çocuk müzeleri için sergileme ve mekânsal düzenleme önerileri geliştirilecektir. Bu tez çalışması, giriş bölümü ile birlikte toplam 4 ana başlık altında hazırlanmıştır. Birinci bölümde çocuk müzeleri, çocuk müzelerinin tarihsel gelişim süreci ve çocuk müzelerinde uygulanan eğitim modeli incelenmiştir. Bununla birlikte çocuk müzeleri bağlamında mekânın eğitim üzerindeki etkisi incelenmiştir. İkinci bölümde ‘algı’ ve ‘sergileme’ kavramı açıklanmıştır. Çocuk müzelerinin mekânsal özellikleri incelenerek çocuk müzelerinde gerçekleştirilen sergilemenin teknik, estetik ve psiko-sosyal gereksinimleri incelenmiştir. Dünyadan bazı çocuk müzesi örnekleri verilerek mekânsal özelliklerinden bahsedilmiştir. Üçüncü bölümde ziyaret edilen Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesinin mevcut iç mekân ve sergileme tasarım yaklaşımı incelenerek teknik, estetik ve psiko-sosyal gereksinimler temelinde ele alınmıştır. Son bölüm olan dördüncü bölümde ise araştırma sonucunda elde edilen bilgiler değerlendirilerek Türkiye’de kurulacak çocuk müzeleri için sergileme ve düzenleme önerileri getirilmiştir.

Yöntem

Bu tez bir vaka çalışmasıdır. Çocuk müzeleri ile ilgili literatür taraması tamamlandıktan sonra, dünyadaki çocuk müzeleri üzerinden incelemeler yaparak bir kılavuz hazırlanmıştır. Çocuk müzesi tasarımı yapılırken kullanılabilecek, çocuk müzelerinde mekân ve sergi tasarımları için önemli olan unsurları içeren bir rehber oluşturdum. Bu hazırladığım rehberi Ankara’da bulunan Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi’nde mevcut durum analizi üzerinde uyguladım. Araştırma kapsamında Türkçe ve yabancı kaynaklar, YÖK’ün tezler kataloğu, internet üzerinden makale, tez, toplantı ve sempozyumlarda sunulmuş bildiriler ve elektronik medya taranmıştır. Yazılı kitaplar araştırılmış ve edinilmiştir. Gerçekleştirilen müze ziyaretlerinde müze görevlileri ile bireysel sözlü görüşme yapılarak müze hakkında bilgi alınmıştır.

1. BÖLÜM: ÇOCUK MÜZELERİ

Çocuk müzeleri, çocukların kendileri için tasarlanmış ortamlarda oynayarak ve keşfederek öğrendikleri mekânlardır. Çocuk Müzesi Derneği çocuk müzelerini merak uyandıran ve öğrenmeyi motive eden sergiler ve programlar sağlayarak çocukların ihtiyaç ve ilgilerine hizmet etmeye kendini adanmış, kar amacı gütmeyen bir eğitim ve kültür kurumu olarak tanımlamaktadır (ACM, 2021). Farklı toplulukları birleştiren çocuk müzeleri, eğlenceli, etkileşimli öğrenme deneyimleri sunmaktadır. Giderek daha karmaşık hale gelen bir dünyada, çocuk müzeleri, tüm çocukların ebeveynleri ile oynayarak öğrenebilecekleri bir yer sağlamaktadır (ACM, 2021). Kâr amacı gütmeyen, bağımsız ve sürdürülebilir kuruluşlar olan çocuk müzeleri, geleneksel müzeciliğin bilgiye erişme, koleksiyon, aslına uygun muhafaza etme, belgeleme, yayınlama ve sergileme gibi temel işlevlerinin yanında çocukların yaşama dâhil olmasını destekleyecek ve öğrenmenin yeni yollarını ortaya koyacak bir dizi gelişmeleri içeren yapılarıdır. Kaynağını, sosyal, kültürel ve fiziksel çevreden alan, edindiği bilgileri hem sergileyen hem de kullanıcılara yaşatarak ileten, bunu yaparken de çocuk gelişimini temel alan, sanat, bilim, doğa, tarih ve kültür temelleri üzerine kurulu keşfetme mekânlarıdır (Tavşan ve Bektaş, 2019, s.39).

Dünyada müzecilik anlayışının gelişme kat etmesi ve çağdaş müzecilik fikrinin yaygınlaşması çocuk müzelerinin geliştirilmesine yönelik çalışmaların hız ve değer kazanmasına katkı sağlamış ve çocuk müzelerine dair çalışmaların sayısının artmasına etki göstermiştir. Müzecilik anlayışına ihtisas gerektiren yeni önermeler getiren çocuk müzeleri, bu gelişmelerle beraber ICOM tarafından belirlenen müze çeşitleri arasında uzmanlık müzeleri başlığı altında değerlendirilmektedir. Tematik sergiler hazırlayarak, etkileşim ve eğitim alanlarıyla çocuklar için eğitime yardımcı mekânlardır (Yavuz Öden, 2020, s. 540).

1962 yılında ABD’de kurulan Çocuk Müzeleri Derneği (ACM) misyonunu dünya çapındaki bütün çocuk müzelerini desteklemek olarak ifade etmektedir. Bütün çocukları onurlandıran, farklı yollarla öğrenme ve gelişme biçimlerine saygı duyan bir dünya hayali ile çalışmalarını yürüttüklerini açıklamaktadır (ACM, 2021). Çocuk Müzeleri Derneği, derneğe üye olan müzelere müze yönetimi, müze finansmanı ve profesyonel çocuk müzesi danışmanlığı gibi alanlarda destek olmaktadır (Karadeniz, 2009, s. 73).

Kazova (2019, s.6) Çocuk Müzesi Derneği'ni şu şekilde tanımlamıştır:

ABD'de 1962 yılında kurulmuş olan ACM (Çocuk Müzesi Derneği) çocuk müzelerinde öğrenmeyi farklı yöntemler ile geliştirmeyi amaçlamaktadır. Çocuk müzeleri derneğine göre; çocuk müzeleri küçük yaşta bireylerin ilgi alanlarına ve öğrenme motivasyonlarına göre, uygulamalı sergi ve eğitim programları düzenleyen, müzede eğitim amacını profesyonel ekip ile gerçekleştirilmesine katkı sağlayan, kar amacı olmayan, topluma yardımcı ve açık kurumlardır.

Çocuk Müzeleri Derneği, aşağıda açıklanan özellikleri nedeniyle çocuk müzelerinin eşsiz topluluk kurumları olduğunu ifade etmektedir.

1. Çocuklar gelişimlerine uygun ve yüksek nitelikli öğrenme deneyimi alma hakkına sahip değerli vatandaşlardır.
2. Oyun çocukların sosyal, duygusal ve bilişsel gelişimlerini desteklemek için kritik öneme sahip bir öğrenmedir.
3. Aile, kültür, çevre ve toplum bütün çocukların yaşamlarında onlara etkin bir şekilde hizmet eden kritik faktörler olarak kabul edilmektedir.
4. Eşitliği ve kapsayıcılığı gözetmek, tüm çocuklara ve ailelere hizmet etme ve alanın büyümesini ilerletme yükümlülüğünü gösteren en iyi uygulamadır (ACM, 2021).



Görsel 1. Louisiana Çocuk Müzesi'nde Farklı Yaş Grubundan Ziyaretçilerin Uygulamalı Alanlara Katılımı, 2021, <https://bit.ly/3nSxthx>

Dünya'da artan çocuk nüfusu ve yükselen eğitim düzeyi ile birlikte çocuk müzelerine duyulan ihtiyacın da aynı doğrultuda arttığını gözlemlemek mümkündür. Çocuk müzelerinin çocukların zihinsel gelişimine ve özellikle okul öncesi eğitimine olan katkısı ve olumlu etkilerinin olduğunun anlaşılması bu artışa tesir eden etmenler arasındadır. Bu artışa sebep

olan etmenlerden bir diğeri ise ebeveynlerin çocukları ile birlikte daha verimli ve eğitici zaman geçirebilecekleri mekânlara yönelim içerisinde olmalarıdır. Bu noktada çocuk müzeleri çocukların zihinsel gelişimlerine katkı sağlayan bir yapı haline gelmesinin yanında aileleriyle birlikte vakit geçirebilecekleri ve aile içi iletişimin artış göstermesine destek olabilecek faaliyet alanı haline gelmiştir. Çocuk müzelerinin çocukların zihinsel gelişimleri ve aile içi iletişim üzerindeki olumlu yansımaları neticesinde günden güne sayılarının arttığını söyleyebiliriz. Çocuk müzelerinin farklı yaş grubundan aile bireylerini birleştirici özelliğine Görsel 1’de görülen Louisiana Çocuk Müzesi’ndeki etkileşimli uygulama alanı örnek gösterilebilir.

Gösterdiği gelişim ve değişim sonrası geçmişten günümüze başka bir yapıya bürünen çocuk müzeleri, geleneksel müze olgusu temeli üzerine, zihinsel gelişime ve okul öğretimine destek olmaya yönelik uygulamalı eğitimlerle inşa edilmiş kurumlardır. Gerçekleştirilen ve hâlen süregelen çalışmalardan anlaşıldığı üzere çocuk müzelerinin küçük yaştaki bireyler üzerinde doğa, bilim ve teknoloji alanlarına olan ilgi ve meraklarının yanı sıra eleştirel yaklaşım, hayal gücü, odaklanma ve konsantrasyon yetileri gibi pek çok algısal edinimler üzerinde de gelişim sağladığı, farkındalığı yüksek bireyler yetiştirilmesine de destek olduğu düşünülmektedir. Çocuk müzelerinde ağırlıklı olarak bilim, sanat, gündelik yaşam, tıp, mühendislik, teknoloji ve çevre konularında sürekli ve geçici sergiler hazırlanmaktadır (Karadeniz, 2014, s. 180). Çocuk müzeleri, eğitim ve kültürel alanlarda gelişmiş dünya ülkeleri arasında yaygınlaşmış olup uygulamalı eğitimi kapsayan eğitime destek birimler haline gelmişlerdir (Kazova, 2019, s. 6).

Çocuk müzeleri ile geleneksel müzecilik anlayışı arasında kısmî farklılıklar göze çarpmaktadır. Farklılığı meydana getiren bu noktalar çağdaş müzecilik anlayışı içerisinde tamamen yok hükmünde olmasa da teoride ve uygulamada çocuk müzelerinde çok daha etkin rol oynamaktadır. Eserlerin yalnızca bir araya getirilip sergilendiği geleneksel müze anlayışından çıkan çocuk müzeleri çocukların duyularına ulaşarak bilgiyi dolaylı yoldan deneyimlemelerini ve keşfetmelerini hedeflemektedir. Yalnızca çocukların değil ziyaretçi çeşitliliğinin içerisinde yer alan tüm bireylerin hayal güçlerini keşfedebilme, oyun kurma ve canlandırma yeteneklerini geliştirebilme, özgürce hareket edebilme, seçim tercihinde bulunabilme ve aidiyet bilincine sahip olabilme gibi fırsatları ve olanakları sunan müzeler, bu uygulamalı eğitimler esası üzerinde kendini keşfe dayalı serbest öğrenme ortamı sunmaktadırlar. Çocuk müzelerini geleneksel müzelerden ayıran en önemli özellik, çocuğun

mekânı tüm duyu organları ile algılaması için imkân sunması ve mekânı deneyimleyerek öğrenmeyi desteklemesidir (Demir ve Demirarslan, 2020, s. 400). Kazova (2019, s. 16) çocuk müzelerinin geleneksel müze anlayışından 4 farklı yönüyle ayrıldığını aşağıdaki şekilde açıklamıştır.

1. Çocuk müzesi ve bilim merkezleri klasik müzelerin aksine sergileme alanlarındaki kazanımlarını uygulamalı eğitim programlarıyla sağlamaktadır.
2. Çağdaş çocuk müzesi içerisinde durağan sergileme türleri haricinde küçük yaştaki bireylerin ilgisini çeken dinamik ve interaktif sergileme türleri bulunmaktadır.
3. Çocuk müzelerinde, donatı ve tefriş elemanları küçük yaştaki bireylerin fiziksel ölçü standartlarına göre seçilmektedir.
4. Dokun-yap-öğren sistematığına yönelik eğitim anlayışı ile küçük yaştaki bireylerin aileleriyle birlikte eğitim programlarına katılabilesine olanak sağlamaktadır.

Çocuk müzelerinin görevi, çocukların çevresindeki dünya ile ilişki kurmasına yardımcı olmaktır. Çocukların zevklerini inceleyecek, yaşama ilişkin konulara ilgilerini artıracak ve onların aileleri ve arkadaşlarıyla birlikte eğlenceli vakit geçirmelerini sağlayacak ve öğretmenlere yaratıcı programlar sunacak bir serbest öğrenme ortamı oluşturmaktır (Karadeniz, 2010, s. 170). Müzeciliğin temel prensibi olan koleksiyon, çocuk müzelerinde etkileşimi artıracak bir unsura bürünerek oyun aracı haline gelmektedir ve çeşitli etkinlikler vasıtasıyla ortaya konan bilginin ve fikrin çocuk tarafından tam manasıyla idrak edilmesini sağlamaktadır. Çocukların duyularını keşfetmelerini, kendilerini tanımalarını ve öğretimden en yüksek verimi almalarını amaç edinen çocuk müzeleri, bunu çocuğa hissetmesini, sorgulamasını, yapmasını, dokunmasını ve etkin olmasını sağlayacak çeşitli eğlenceli ve bilimsel oyun, deney gibi faaliyetler aracılığıyla aktarmaktadır. Çocukların duyularını kullanmasına yönelik kurgulanan bir çocuk müzesi, çocukların bilinmeyen keşfetmesinde önemli bir rehberdir.

Çocuk müzelerinden içeri adım attığınızda keşfetmenin somut örneğini gözlemlemek mümkündür. Çocukların ebeveynleri ile birlikte dokunarak öğrendikleri aynı zamanda eğlendikleri bölümler bulunmaktadır. Gökyüzünün varlığının ışık oyunları ile çocuğa aktırıldığı ve atmosfer hakkında bilgilerin verilmeye çalışıldığı bir bölümde çocukların ve ailelerin verdiği reaksiyonlar, öğrenme ve keşfetme keyifleri somut olarak gözlemlenmektedir. Pek çok alanda öneminin anlaşılır hâle geldiği üzere çocukların eğitimi ve gelişimi noktasında da teorik bilginin yanında sahip olunan pratik bilginin kullanılabilirliği ve bilgiyi yerinde uygulayabilmenin gelişime olan katkısı çok daha fazladır.

Görsel 2’de görülen Mighty Çocuk Müzesi bu duruma örnek olarak gösterilebilir; çocuklar arkeoloji bölümünde kazı çukurundaki kazma araçlarını kullanarak gömülü fosil eserlerini keşfetmektedirler. Öğretilen bilginin pratikte uygulanabildiği mekânların oluşturulması bilginin aynı zamanda kalıcılığını da sağlamaktadır. Doğru kurgulanmış müzelerde çocukların yaşadıkları tecrübelerin değerinin artırılması ve bilginin çocuktaki karşılığının daha etkili hale getirilmesi sağlanmaktadır. Zilcioğlu (2008, s. 9) çocuk müzeleri ile ilgili bir Çin atasözünün birçok yazar ve bilim insanı tarafından çocuk müzelerinin parolası olarak kabul edildiğini belirtmektedir:

Duyarım, unuturum

Görürüm, hatırlarım

Yaparım ve anlarım.



Görsel 2. Mighty Çocuk Müzesi Arkeoloji Bölümü, 2021, <https://bit.ly/3AySDGQ>

Eğitim müzeleri, bilim merkezleri, çocukluk müzeleri, oyuncak müzeleri ve benzer temalı müzeler çocuk müzeleri kapsamına girmemesine rağmen çocukları ve gençleri hedef kitle belirleyerek eğitim ve etkinlikler hazırlamaktadır. Türkiye’de çocuklara yönelik tasarlanan müzelerin sayısı son yıllarda hızla artmaktadır. Bu müzelere örnek olarak İstanbul’da Kartal Masal Müzesi ve Düştepe Oyun Müzesi, Yalova Atatürk ve Çocuk Müzesi, Edirne’de Hasan Ali Yücel Çocuk Müzesi, İzmir’de bulunan Evrensel Çocuk Merkezi ve Eğitim Kampüsü, Ankara’da Yenimahalle Belediyesi Evrensel Değerler Çocuk Müzesi verilebilir.

1.1 Çocuk Müzelerinin Tarihsel Gelişimi

20. yüzyılın başlarında eğitim biliminde yaşanan gelişmeler ile çocuk müzelerinin ortaya çıkışı aynı zaman dilimlerine denk gelmektedir ve eğitim bilimindeki yaşanan bu gelişmelerin çocuk müzelerinin kuruluş felsefesinin temelini oluşturduğu düşünülmektedir. 1900'lü yılların başlarında eğitimciler ve filozoflar çocukların zihinsel süreçlerinin yetişkinlerden farklı olduğunu kabul ederek bilginin çocuklara aktarılması yerine çocukların etkinliklere katılması gerektiğini vurguladılar (Aktaş Arnas, 2017, s. 26). Eğitim kuramcısı John Dewey ve günümüzde de aileler ve eğitimciler tarafından kabul gören Montessori Eğitim Biliminin kurucusu Maria Montessori gibi bilim insanları, öğrenmenin gerçekleşebilmesi için doğrudan deneyimleme teorisini savunarak çocuk müzelerinin kurulmasını teşvik etmişlerdir. İlk çocuk müzelerinin kurulduğu tarihler, Dewey ve Montessori'nin teorilerinin popüler olduğu zamana denk gelmektedir. Cleaver (1992, s. 8); ortaya çıkışlarının aynı zamana denk gelmesinin bir tesadüf olmadığını, ilk çocuk müzelerinin yöneticileri, yeni izleyicileri için birinci sınıf bir ortam sağlamanın yanı sıra benimsedikleri en son eğitim teorilerini denemek istediklerini düşünmektedir. Çocuk Müzelerinin ortaya çıkması ve gelişmesinde büyük rolü olan bu eğitim modeli, aynı zamanda çağdaş müzecilik anlayışının da temelini oluşturan görerek, dokunarak ve uygulayarak öğrenme metodudur.

1900'lerin başında çocukların zihinlerinin yetişkinlerden farklı çalıştığı fikrinin kabul edilerek çocuklarda deneyime dayalı öğrenme anlayışının ortaya çıkması bugünün ebeveynleri için yeni olmasa da o dönem için devrim niteliğindedir. Bank Street College of Education'da müze eğitimi müdürü Nina Jensen, eğitimcilerin "öğrenmeyi, bilgiyle dolup taşmak yerine, çocuğun katılması gereken bir aktivite olarak düşünmeye" başladığını söylemektedir (Cleaver, 1992, s. 8).

Dünyadaki ilk çocuk müzesi 1899 yılında Amerika Birleşik Devletleri'nde açılan Brooklyn Çocuk Müzesi'dir. (Görsel 3 ve Görsel 4) Sanat Koleksiyonu Müdürü Willy Goodyear'ın Brooklyn ve Queens'de yaşayan çocukların ilgi ve meraklarını uyandıracak bir yer düzenlemek amacıyla kurduğu müzede, objeler çocukların rahat kullanabileceği ve kolaylıkla kavrayabileceği biçimde çocukların antropometrik ölçülerine ve zihinsel algılarına göre düzenlenmiştir (Aykut, 2017 s. 70). Brooklyn Çocuk Müzesi günümüzde de çocukların aileleriyle birlikte keyifli zaman geçirirken aynı zamanda eğitim alabilecekleri bir hizmet vermektedir. Daha sonra sırasıyla Boston Çocuk Müzesi (1913), Detroit Çocuk

Müzesi (1917) ve Indianapolis Çocuk Müzesi (1925) kurulmuştur. Bu çocuk müzelerinin sergi içerikleri çoğunlukla doğa bilimleri ile ilgilidir. İlk kurulan çocuk müzelerinin ilkeleri; çocukları zevk alacakları ortamda eğitmek ve dış dünyada ilgi duyacakları bir ortam yaratmak, okullarda ele alınan bilimsel konularda pratik yapma olanağı sağlamak, gözlem ve düşünme yeteneklerini artırıp harekete geçirmektedir (Kuruoğlu Maccario, 2012, s. 279).



Görsel 3. Brooklyn Çocuk Müzesi Sergi Bölümü, Solda, Jenny Young Chandler, 1899 – 1915, <https://bit.ly/3slhIkQ>

Görsel 4. Brooklyn Çocuk Müzesi İç Mekân Fotoğrafi, Sağda, 2021, <https://bit.ly/3GURATH>

20. yüzyılın ortalarında birkaç çocuk müzesi ve keşif odası kurulmuş olsa da, çocuk etkinlikleri yetişkin müzelerinin yalnızca bir işlevi olarak görülmüştür (Clever, 1992, s. 7). Psikolog Jean Piaget'in çocuk gelişimi hakkındaki "Bir objeyi tanımak, onunla etkileşime geçebilmektir" teorisi, 1960'larda çocuk müzelerinin ilerlemesine hız kazandırmıştır (Clever, 1992, s. 7). Piaget, çocukların yalnızca kendi keşfettikleri şeyleri gerçek anlamda kavrayabileceklerini ve öğrenmenin çevredeki nesnelere kullanılarak gerçekleştirilebileceğini savunmaktadır (Karadeniz, 2009, s.60). Jean Piaget'in bu teorisi, 1961 yılında Boston Çocuk Müzesi'nde müdür olarak göreve başlayan Michael Spock'un etkileşimli sergiler tasarlaması ile birlikte gerçeğe dönüşmüştür. Spock'un Boston Çocuk Müzesi'nde yapmış olduğu çalışmalar çocuk müzelerinin "nesne için değil, insan için müze oluşturmak" felsefesine öncülük etmiştir (Clever, 1992, s. 11). Eğitim alanındaki yeni düşünceler, gelişmeler ve Piaget gibi gelişim psikologlarının bulguları sonucunda, örneğin İngiltere'de çocuklar için hands-on/yaparak öğrenilen, dokunulabilir müzeler ortaya çıkmıştır (Özmen, 2018, s.309).

1969 yılında fizik profesörü Frank Oppenheimer, öğrencilerine sınıfta anlattığı bilgileri aktarabilmek amacıyla "deneysel kitaplığı" olarak adlandırdığı Exploratorium'u San

Francisco'da ziyarete açmıştır. Oppenheimer, müzenin rolünün serbest erişimli öğrenme için bir ortam sağlamak olduğuna inanmaktadır (Cleaver, 1992, s. 12). Oppenheimer'ın dokun-yap temeline dayanan bilim ve teknoloji merkezi Exploratorium'u ziyarete açmasıyla birlikte dünya, çocuk müzelerine benzeyen ancak salt bilim ve teknolojiyi konu edinen yeni keşif merkezleri ile tanışmıştır. (Karadeniz, 2009, s. 60).

Yetmişli yılların sonlarında ve bu on yıl boyunca, çocukların ve katılımcı müzelerin değerinin farkındalığı ivme kazanmıştır (Cleaver, 1992, s. 12). 1980 sonrası teknolojide yaşanan gelişmeler ile birlikte müze sergileme anlayışında da değişimler görülmüştür, durağan sergileme anlayışının yerini dinamik sergileme anlayışının aldığı gözlemlenmektedir. Gözleme dayalı sergi mekânlarından deneyim odaklı mekân tasarımlarına geçilmiştir. Ziyaretçisine gezerken aynı zamanda deneyimleme fırsatı sunan çocuk müzeleri milenyum çağına girilmesi ile birlikte değişen ve gelişen teknolojinin sağladığı imkânlarını sergileme mekânlarında kullanmaya başlamıştır. Bu dönemde interaktif alanlar kurgulanmaya başlanmıştır. Çocuk müzelerine ait örnekler incelendiğinde mekânı oluşturan öğelerde ve sergileme alanlarında dijital öğelerin kullanılmaya başlandığı görülmektedir. Mekânsal açıdan ise farklı parçaların bir araya geldiği, fonksiyonel yüzey tasarımları ile dokunarak etkinleşen sergileme üniteleri kullanılmıştır. Dokunma ve duyumsallığın ön plana çıkması ile deneyime dayalı mekânsal özelliklere sahip çocuk müzeleri milenyum çağı müzelerinin başlıca özelliklerindedir (Tavşan ve Bektaş, 2019, s. 44). Çocuk müzelerinde yapılan yenilikçi düzenlemelerle sergileme ünitelerinin tasarımında aydınlatmanın kullanımı önem kazanmıştır (Tavşan ve Bektaş, 2019, s.40). Aydınlatma mekân içerisinde teknik bir öğe olarak kullanılmanın dışında bir tasarım öğesi olarak kullanılmaya başlanmıştır. Telefonlar, tabletler ve dokunmatik aletlerin hayatımıza girmesi ile birlikte çocuk müzelerinde interaktif sergilerin kurgulanmaya başlandığı gözlenmektedir.

Çocuk müzelerinin ortaya çıkışından itibaren tarih boyunca yaşadığı gelişmeleri incelediğimizde, eğitim biliminde, endüstride ve teknolojide yaşanan gelişmelerin bir yansıması olduğunu söyleyebiliriz. Zamanının koşullarına uyum sağlayan çağdaş çocuk müzeleri durağan, dinamik ve dijital sergileme yöntemlerinin kullanılmasıyla, zaman içerisinde deneyimleyerek farklı becerilerin kazanıldığı eğitim merkezleri haline gelmiştir (Kazova, 2019, s.16). (Görsel 5)



Görsel 5. Indianapolis Çocuk Müzesi Sergi Bölümlerinde Dokunmatik Ekranların Kullanımı, 2021, <https://bit.ly/3IzWm9T>

Toplumun ihtiyaçları teknolojik, bilimsel, kültürel ve ekonomik olarak değişmekte ve farklı dönemlerde yaşayan kişiler arasında farklı algılar ve davranışlar ortaya çıkmaktadır. Bu algı ve davranışlardaki farklılıklar “kuşak” kavramı ile açıklanabilmektedir (Demirel, 2021, s.1798). Bu bağlamda günümüzde genç kuşakların teknoloji ile bağlantılarının oldukça fazla olması nedeniyle teknolojide yaşanan gelişmelerin çocuk müzesi tasarımlarına da etki etmesinin önemli olduğu düşünülmektedir.

1.2 Çocuk Müzelerinde Eğitim

Joyn Dewey, eğitimi, ‘yaşantıların yeniden örgütlenmesi’ olarak tanımlamış, ‘her yaşantının, daha önceki yaşantılara dayalı olarak oluştuğunu ve bireyde davranış değişikliği yarattığı için de daha sonra edinilecek yaşantıları etkileyeceğini’ belirtmiştir (Çilenti, 1988, s.12). İnsan doğası gereği öğrenmeye programlıdır, her deneyim bir tür öğrenmeye yol açar bu öğrenmelerin çoğunluğu programlanmış öğrenme ortamlarının yani okulların dışında gerçekleşmektedir (Milli Eğitim Bakanlığı, 2019, s. 43). Eğitim bilimlerindeki gelişmeler ve disiplinler arası etkileşimin artmasıyla birlikte günümüzde artık öğrenmenin sadece okullarla sınırlı olmaması gerekliliği anlaşılmıştır (Usbaş, 2010, s. 25). Mark St. John ve Deborah Perry müzeleri eğitim altyapısının bir parçası olarak düşünme fikrini ilk öneren müze araştırmacılarıdır. St. John ve Perry, bir milletin ekonomik sağlığının ulaşım ve kamu hizmetleri altyapısının gücüne bağlı olduğu gibi, eğitim sağlığının da müzeler de dâhil olmak üzere eğitim altyapısına bağlı olduğunu savunmaktadır (St. John and Perry 1993’den alıntılan: H. Falk ve D. Dierking, 2000, s. 129).

Çağdaş müzecilik anlayışıyla insanların eğitim, sosyal ve kültürel hayatlarına katkıda bulunan birer eğitim kurumları haline dönüşen müzeler, her yaştan insana bireysel öğrenme imkânı sunan okul dışı öğrenme ortamlarıdır. 21. yüzyılla birlikte türleri ne olursa olsun müzelerin eğitim işlevi diğer işlevlerinden bir adım daha öndedir (Karadeniz, 2014, s.174). Müze eğitiminde eğitim biçimleri, Özmen (2018, s. 303) tarafından şu biçimde açıklanmıştır:

Örgün eğitim, müze-okul işbirliğini esas almakta, müfredata uygun çalışmaları içermektedir. Açık eğitim, müzelerin koleksiyonlar konusunda bilgilendirme gibi internet üzerinden yaptıkları çalışmalardır. Yaygın eğitimde ise ziyaretçi odaklı eğitici sergileme söz konusudur; ziyaretçi kendi deneyiminden uzun vadede yarar sağlar. Öğrenme, sadece örgün ya da doğrudan eğitimle sınırlanmaz çünkü yaşantımızdaki çoğu öğrenme tesadüfen ya da dolaylı yollardan gerçekleşir. İnsanlar birbirleriyle konuşarak veya televizyon izleyerek de öğrenirler ancak televizyonda, tiyatrodaki, sinemada, konserde veya spor etkinliklerinde izleyici açısından edilgen bir öğrenme söz konusu iken müzedeki keşfetme ve etkileşim hali yani izlenenin durağan; izleyenin hareketli olması, etken bir öğrenme biçimidir.

Müze eğitimi; müzenin amacını ve niteliklerini, sergileri, sergilenen sanat eserlerini/nesnelere müze ortamını, müze çevresini, müze ile insanlar arasındaki ilişkiyi ve müzenin disiplinler arası yönlerini ele alırken müzenin aktif bir öğrenme ve gelişme alanı olarak kullanılmasını içermektedir (Milli Eğitim Bakanlığı, s. 39). Çıldır (2014, s. 338) müze eğitiminin gönüllük esasında ziyaretçinin çevresiyle ve nesnelere etkin bir iletişim kurularak gerçekleşmesini savunmaktadır. Buna ek olarak müze eğitiminin salt bilgiyi iletmeyle daha çok ziyaretçinin duygularıyla, düş gücüyle ve yaratıcılığıyla bağlantılı olması gerektiğini açıklamaktadır. Durağan bir sergileme yöntemi ile ziyaretçinin birden fazla duyularını harekete geçirmek ve hayal gücüne ulaşabilmek mümkün değildir. Bu noktada mekân ve sergileme yöntemi ile bu süreci dinamik bir boyuta taşıyabiliriz.

Genel olarak müze eğitim programları; öğretmenlere, öğrencilere, yetişkinlere, çocuklara, gençlere, ailelere ve engellilere yönelik hazırlanmaktadır (Tezcan Akmehtem, 2014, s.158). Bu bilgiye ek olarak yapılan araştırmalar (Hooper- Greenhill, 1999, s. 107) sonucunda müze ziyaretlerinin üçte birinden fazlasının çocuklar tarafından yapıyor olması, müzelerin temel ziyaretçi kitlesinin çocuklar olduğunu göstermektedir. Bu nedenle bütün müze türlerinde farklı yaş gruplarına özel eğitim süreci planlanmalıdır. Çocuk müzeleri ile bilim, teknoloji ve keşif merkezlerinde planlanan bu eğitim süreci hayatın içinden, gönüllü ve öğrenmenin kendiliğinden gerçekleştiği bir dinamik yapı içerisinde gerçekleşmelidir (Karadeniz, 2014, s.178).

Geleneksel müzeciliğin önemini ve sınırlarını bir adım öteye taşıyarak yeni bir çağdaş müzecilik anlayışı ortaya koyan çocuk müzeleri, müze eğitiminin temel ilkelerinin uygulandığı müzeler olmakla birlikte çeşitli uygulamalar ve faaliyetler ile keşfederek öğrenmenin ön plana çıkarıldığı mekânlardır. Yapararak, dokunarak ve konuşarak öğrenme, etkinlik aracılığıyla öğrenme, çocuğun olgunlaşma düzeyini öğrenme sürecinin önüne koyan çocuk merkezli öğrenme, bütün bunlar müze kurmada yeni yolların gelişmesinde önemli kavramlardır (Hooper-Greenhill, 1999, s.189). Müzede uygulanan eğitim programlarının gelişimi müze mekân anlayışının da değişmesini ve gelişmesini sağlamıştır. Eğitim mekânlarının sahip olması gereken mekânsal özellikler müzelerin mekânsal özelliklerine yansıtılmıştır.

Çocuk müzeleri, 20. yüzyılda eğitimde yaşanan gelişmeler sonucunda çocuğu merkeze alan ve çocuğa öğrenme seçenekleri oluşturan anlayışıyla serbest öğrenimin desteklendiği mekânlar haline gelmiştir. Çocuğu merkezine alarak etkili öğrenme sunan çocuk müzeleri, çocuğun gelişimine ve öğrenme isteğinin artmasına katkı sağlamaktadır. Bu müzeler öğrenme motivasyonunu artıran, ziyaretçisini bilinenden bilinmeyene doğru keyifli bir yolculuğa çıkararak, ona seçimler yaptıran, kararlar verdiren ve ona kendi düşünce sistemiyle bağlantılı deneyimler sunan öğrenme mekânlarıdır (Karadeniz, 2009, s.45). Çocukların yaparak ve yaşayarak aynı anda hem eğlendiği hem de öğrendiği müze mekânları onların zihinsel, duyuşsal, bilişsel ve sosyal gelişimine katkıda bulunmaktadır. (Çıldır, 2014, s. 350).

Çocuk müzelerinde, koleksiyonun içeriği ve serginin konusu kadar, ziyaretçiyi esas alması sebebiyle çocukların ilgi alanlarının, öğrenme dürtülerinin, nesnelere ile kurdukları ilişkilerin ve nesnelere yaklaşım biçimlerinin de (yönelme, kullanma, dokunma, hissetme gibi) ön planda olduğu görülmektedir. Hooper-Greenhill, müze eğitimini müzenin koleksiyonları ile ziyaretçilerin ilgileri arasında ilişki kuran, yaşam boyu, aktif, canlı, katılımcı ve yenilikçi bir süreç olarak tanımlamaktadır (Hooper-Greenhill, 1999'dan alıntılan: Karadeniz, 2014, s.176). John Dewey ise müze eğitiminin davranış değişikliğine yol açtığını belirtmiş ve bununla ilişkili olan iki hususa değinmiştir. Bunlardan ilki, bizi değiştirmeyen deneyimlerin eğitici olamayacağı ve bu nedenle deneyimlerin sadece “hands-on/yapararak” değil, aynı zamanda “minds-on/düşünerek” olması gerektiğidir. İkincisi ise deneyimlerin hayata dair ve ilgi çekici olması eğlence için yeterli ve bu anlamda gerekli de olmakla beraber, deneyimlerin eğitime yönelik olarak düzenlenmemesi halinde yetersiz kalacağı yönündedir (Özmen, 2018, s.309). Dewey, çocuklarda öğrenmenin gerçekleşebilmesi için çocukların

somut malzemelerle ve kendi yöntemleriyle deney yapma özgürlüğüne sahip olmaları gerektiğini de belirtmektedir. (Cleaver, 1992, s. 8). Dewey'in bu görüşüne Görsel 6'da görülen Belçika Doğa Bilimleri Müzesi deney alanları örnek gösterilebilir.



Görsel 6. Belçika Doğa Müzesi Deney Alanı, 2021, <https://bit.ly/3OutwLD>

Müzelerde eğitim yapılandırmacı yaklaşım ile gerçekleştirilmelidir (Milli Eğitim Bakanlığı, 2019, s. 46). Yapılandırmacı yaklaşıma göre bilenden bağımsız bir bilgi yoktur ve bilgi dışarıda mevcuttur. Bilgi, bireyler tarafından etkin bir biçimde bireylerin nesnelere olan ilişkisinden oluşturulmaktadır (Milli Eğitim Bakanlığı, 2019, s. 52). Bu yaklaşıma göre öğrenme bireyin deneyimlerine dayanarak gerçekleşir, öğrenmede bireyin aktif olduğu bir eğitim süreci söz konusudur. Çocuk müzelerinin temel felsefesini oluşturan ilkeler de yapılandırmacı öğrenme kuramına dayanmaktadır. Çocuklar müzede yaparak, dokunarak ve duyularını harekete geçirerek, duygularını keşfederler ve bilgiyi üretmeye başlarlar. Bu sebeple müzeler çocuklar için duyuşsal, bilişsel ve psikomotor yönlerini geliştirebilecekleri mekânlardır. Dilli ve Bapoğlu Dümenci (2015, s.227) okul öncesi dönemdeki çocuklar ile müzede yaparak ve yaşayarak öğrenme etkinliklerinin sonucunda nesli tükenmek gibi soyut bir kavramın çocuklar tarafından daha kolay anlaşılacağını ve çocukların çevre farkındalığının artacağını belirtmektedirler. Öğrencilerin sınıf ortamının dışında yaparak, yaşayarak öğrenmeyi ve farklı mekânların öğretim içerisindeki önemini belki de en iyi Edgar Dale'nin “yaşantı konisi” ortaya koymaktadır (Gögebakan, 2018, s.12). (Görsel 7)



Görsel 7. Edgar Dale Yaşantı Konisi, Çilenti'nin (1988, s. 56) Edgar Dale Yaşantı Konisi şeklinden örnek alınarak yazar tarafından yeniden düzenlenmiştir, 2021

Gögebakan'a (2018, s.15) göre öğrenmenin gerçekleşmesi ve öğrenilen bilginin kalıcılık sağlaması ve sağlanan bu kalıcılığın derecesi, beyinle öğrenme ortamı arasında kurulan bağlantılarla ilintilidir. Paykoç (2014, s.145) ise müzede belli öğrenmelerin gerçekleşebilmesi için müzenin üç özelliğine vurgu yapmıştır. Bu üç özelliği aşağıdaki şekilde ifade etmiştir.

Bunlardan birincisi, müzenin fiziksel çevresidir ve iç ve dış mimari tasarımı, müze içi düzenlemeleri, mekânın kullanımını, kullanılan tanıtım ve eğitim materyallerinin tasarımını kapsar. İkincisi, müzenin sosyal çevresidir ve müzede bulunan insanlar, ziyaretçiler, uzmanlar, görevliler arasındaki ilişkileri, değerleri, beklentileri ve yarattıkları sosyal yapıları ve düzenlemeleri içerir. Üçüncüsü ise, müzenin sembolik ya da bilişsel çevresidir ve bilgileri, gözlenen/iletile sunulan bakış açılarını, yorumları, anlamları, yaşanan sorunları, bireyin müze ortamında kendi kendine, rehberlerden, diğer bireylerden, eğiticilerden ve uzmanlardan çeşitli yollarla edindiği bilgileri içerir.

Çocuk müzelerinde oyun, çocuğa bilgi ve beceriyi aktarabilmek ve çocuğun dünyasına ulaşabilmek için izlenilen bir yoldur. Huizinga, “homo sapiens” (bilge insan) ve “homo faber”in (alet yapan insan) karşısına “homo ludens”i (oyun oynayan/oyuncu insan) çıkarır; çünkü ona göre “oyun”, tüm edimlerden hatta kültürden de eskidir ve oyun bir kültür yapıcıdır (Johan Huizinga, 2015'den alıntılan: Gönül, 2019, s. 583). İnsan ilk çağlardan beri kendisini, çevresini, ilişkileri oyun oynayarak oyun içinde öğrenir (Maktal Canko, 2014, s. 322). Çocukluk döneminde oyun çocuklar için çok önemli bir yere sahiptir. Buna ek olarak; günümüzde yaşanan teknolojik gelişmelerle birlikte yetişkinlerin hayatında da önemli bir noktaya gelmiştir. Her ne kadar günümüzde sanal platformlar ön plana çıksa da oyunun birleştirici gücü göz ardı edilemez.

Paykoç (2014, s. 146) oyunun çocuğun gelişimine olan katkılarını şu şekilde açıklamaktadır:

Müzedede, evde, okulda, açık havada, dijital ortamda oyun, sosyallik ve işbirliği, çocuğun yönlendirmesi, açık uçlu keşif, uyarıcı, cesaretlendirici, geri bildirim sağlayıcı olma, objeleri kullanma, gerçek-sanal dünya ve kendi dünyası arasında ilişki kurma, objelerle, çocuklarla, aileyle iletişim ve etkileşim gibi çok olumlu özellikleri geliştirebilir ya da beklenmedik yönlerde etkiler yapabilir.

Huizinga'ya göre her oyun gönüllü bir eylemdir (Gönül, 2019, s. 583). Oyun çocukların gönüllü olarak katıldığı eğlenirken aynı zamanda öğrendiği bir eğitim modelidir. Çocuklar paylaşmayı, empati kurmayı, birlik içerisinde hareket etmeyi, sorumluluk almayı ve benzeri birçok davranış bilincini oyun oynayarak kazanırlar ve bu kazanımlarını yaşamlarında problemlerle karşılaştıklarında çözüm olarak kullanırlar. Oyun oynama çocukların tüm duyularını harekete geçirmesi nedeniyle öğrenmede etkili olup bu sayede bilgi kalıcı hale gelmektedir (Yavuz Öden, 2020, s.536). Paykoç (2014, s. 146-147) oyun ile öğrenmenin gerçekleşebilmesi için çocuğun ya da ziyaretçinin bilgiyle desteklenmesi, düşünmeye yönlendirilmesi, görüşlerini ifade edebileceği ortamın sağlanması, çocuğun oyunları değiştirme esnekliğinin olması, yeni oyun kurmaya olanak sağlanması, bilginin sürekli olarak yaşama bağlanması, açık ve anlamlı olması gibi koşulların oluşturulması gerektiğini açıklamaktadır. Aktaş Arnas (2017, s. 26) oyun aracılığıyla pek çok kavramın öğrenilebildiğini ve oyunun çocukların çevrelerini araştırmalarına, keşfetmelerine ve problem çözme kapasitelerini geliştirmelerine fırsat sunduğunu belirtmektedir. Bu nedenle çocuğun oyun oynadığı mekân ve çevrenin niteliği, çocuğun neyi ne kadar öğreneceği konusunda etkilidir. Çocukların oyun oynamalarını teşvik ederek öğrenme süreçlerini desteklemeye ve deneyimlerini artırmaya yönelik bir çevre yaratmak önemlidir. Onların hayatın içinden olaylarla ilgili düşünmesini ve merak etmesini sağlayabilmek için oyun ile öğrenme ve öğretme tekniğine başvurulabilir. Bu bağlamda çocuk müzeleri çocuklara keşfetme olanağı tanımakta ve oynayarak öğrenebilecekleri bir mekân olmaktadır (Aktaş Arnas, 2017, s. 26).

Paykoç (2014, s.147) müzede çocuk eğitimi için dikkat, ilişki, güven, tatmin, harekete geçme, oyun ve iletişim alanlarında yapılacak olan çalışmalarla ve düzenlemelerle müzede aktif öğrenme ortamının oluşturulabileceğini vurgulamaktadır. Daha önce açıklandığı gibi çocukların dikkat süreleri yaş gruplarına göre değişkenlik göstermektedir. Bu noktada müzelerde çocuğun dikkatinin ve ilgisinin nasıl çekileceği ve bu süreçte bilginin çocuğa nasıl iletileceği önem taşımaktadır. Müzede hangi bilgilerin seçileceği, bilgilere nasıl ulaşılacağı, nasıl iletileceği, nerede ve nasıl kullanılacağı ve paylaşılacağı çok iyi düşünülmelidir

(Paykoç, 2014, s. 147). Öğrenmenin gerçekleşebilmesi için önemli olan diğer unsurlar ise çocuğun müze içerisinde geçirdiği zaman süresince aktif bir katılım sağlayabilmesi, kendini yeterli hissetmesi ve öğrenirken eğlenebilmesidir. Bu bağlamda çocuk müzelerinde dokunmalı ve etkileşimli sergilerle çocukların öğrenmeye kendiliğinden yönelmeleri ve deneyimlerini aileleriyle paylaşmaları sağlanmaktadır.

Kuruoğlu Maccario'nun (2002, s. 283) da belirttiği gibi müzelerin eğitim ortamı olarak işlevini yerine getirebilmesi için doğru bir planlama yapılması ve bu planlama yapılırken müze eğitimi gereksinimlerine, müze eğitimi verilecek grupların gereksinimlerine, uygulanacak eğitim programlarına ve kullanılacak materyallere dikkate edilmesi uygun olacaktır. Son yıllarda yapılan araştırmalar ve yaklaşımlar standart haline gelmiş görsel ve işitsel eğitimin aksine, çocuğun tüm duyularını aktif olarak kullandığı ve teşvik edici bir eğitim sistemiyle öğrenmenin çocukta öğrenmenin daha kalıcı hale geldiğini ortaya çıkarmaktadır (Atacı, 2019, s. 40). 21.yüzyılda iletişim teknolojisi ve araçlarındaki gelişimin müzelere yansması da müzelerdeki eğitim çalışmalarını etkilemiştir. Müzelerde teknolojinin olanakları ile etkileşimli, eğlenceli ve eğitsel sergiler düzenlenmekte, facebook, tweeter vb. sosyal medya araçları kullanılarak müze dışında da izleyicilerle iletişim kurulmakta ve müzenin eğitim etkinlikleri erişilebilir kılınmaktadır (Tezcan Akmehmet, 2014, s. 157). Müzelerde yapılacak düzenlemelerde mekânın özelliklerine ve sergi düzenlerine teknoloji dâhil edilerek günümüzde teknoloji ile iç içe yaşayan çocuklara aktarılacak bilginin planlaması yapılabilir.

Çocukların yaş gruplarına göre fiziksel, zihinsel ve sosyal gelişimi değerlendirilerek tasarlanan mekânlar; onların çevresiyle ve mekânla sağlıklı bir bağ kurmasını ve bunun sonucunda öğreneceği bilgilerin daha kalıcı olmasını sağlamaktadır. Yaş grubuna göre kullanıcının zihin ve duyularına hitap eden tasarımlar verilmek istenen mesajın doğru bir şekilde algılanmasını sağlamaktadır (Atacı, 2019, s. 18).

Atacı (2019, s. 24) bir mekânın öğrenme mekânı özelliği taşıyabilmesi için gerekli süreci aşağıdaki gibi ifade etmiştir.

Birden fazla duyuyu aktif olarak kullanmaya teşvik eden ve sağlayan mekânlarda, çocukların mekânsal bütünleşmeyi daha hızlı ve kolay yaşayabileceği düşünülebilir. Mekânla bütünleşme sağlayan çocuk ise bu mekândan öğrenebilecekleri bilgiler ve deneyimler konusunda daha kalıcı bir sonuca ulaşacaklardır. Çocukların deneyimle öğrenme eylemi gerçekleşirken, mekân da aktif olarak bu sürece katılacak ve öğrenme mekânı niteliği kazanma konumuna yaklaşacaktır.

Bu bilgiler ışığında çocuk müzelerinde planlanan mekân kurgusu, sergilemede kullanılan biçim ve yöntem öğrenmenin gerçekleşebilmesi ve kalıcılığı için önem taşımaktadır. Çocuklarda öğrenmenin gerçekleşebilmesi için mekânda bulunması gereken duyuşal ve mekânsal özellikler analiz edilerek, çocuklarla sağlıklı iletişim kuran ve çocuklarda öğrenme dürtüsünü aktifleştiren mekânlar ortaya çıkarılmalıdır.

2. BÖLÜM: ÇOCUK MÜZELERİNDE ALGI, MEKÂN VE SERGİLEME

Bu bölümde algı kavramı ve çocuklarda algı süreci detaylı bir şekilde incelendikten sonra, örnek görseller kullanılarak çocuk müzelerinin mekânsal özellikleri ve sergileme yaklaşımları teknik, estetik ve psiko-sosyal gereksinimler bağlamında değerlendirilecektir.

Günümüzde müze mekânlarında iyi tasarım anlayışı, ziyaretçinin görsel algısını aktifleştiren nesnelere görsel olarak sergilendiği mekân fikrinden giderek uzaklaşarak, ziyaretçilerin sanat, tarih, doğa veya bilimi bütün duyuları ile deneyimledikleri mekânlar haline dönüşmektedir. Buna ek olarak ziyaretçiyi çeken, tüm duyularını harekete geçiren, onları mevcut konuyu araştırmaya zorlayan ve bir rehber yardımı olmadan gezinmelerini sağlayan müze mekânları iyi tasarım olarak kabul görmektedir (H. Falk ve D. Dierking, 2000, s. 133).

Birinci bölümde ilgi çekici bir sergileme düzeni oluşturmak için anlatılmak istenen mekân tasarımının hikâyenin içeriğine göre düzenlenmesinin öneminden bahsedilmiştir. Dean'ın (1996, s.106) da belirttiği gibi hikâyesi olmadan büyük bir sergi oluşturmaya çalışmak, kafa karışıklığına ve bağlantısız yorumlamaya sebep olmaktadır. Hikâye, serginin eğitim içeriğinin çerçevesini oluşturan tasarım ve üretime hizmet eden sergi için yazılı bir plandır. Hikâyesi olmadan yapılan planlama kaotik ve etkisizdir (Dean,1996, s.103). Hikâye anlatımı ile sunulan bir sergileme, iletmek istenen mesajlar üzerine ziyaretçilerin durup incelemelerine, düşünmelerine fırsat tanıdığını ve mekân ile bağlantı kurmalarına yardımcı olduğunu ortaya koymaktadır (Tezcan, 2019, s. 44). Ziyaretçinin beklentilerini karşılamak ve eğitim verebilmek için konunun uzmanı, tasarımcı ve eğitimcinin işbirliği içerisinde bir tasarım süreci gerçekleştirilmelidir (Dean,1996, s. 131). Bütün bu bilgiler ışığında hikâyenin aktarımında sergi mekânının, sergilemenin ve sergilemede kullanılan donatıların özellikleri büyük önem taşımaktadır. Mekân içerisinde kullanılan sergileme üniteleri ile bir kurgunun oluşturulması, hikâyenin doğru aktarılması ve sergileme çeşitlerinin değişkenliği, deneyimin ziyaretçi için ilgi çekici ve eğlenceli hale gelmesini sağlamaktadır. Bu noktada serginin başarısı mekânın, kullanılan nesnelere, sergileme düzeninin, sergileme ünitelerinin, görsellerin ve bilgilerin ziyaretçiye doğru aktarılmasıyla mümkündür (Tezcan, 2019, s. 44).

2.1 Çocuk ve Algı Kavramı

Algı kavramı ile ilgili yapılan tanımlar incelendiğinde iki şekilde değerlendirildiği bilgisine ulaşılmıştır. Bir grup çevrenin sadece duyularla algılanabileceğini açıklarken bir grup ise

algılanmanın duyular ve akıl yolu ile birlikte bir zihinsel süreç sonucu gerçekleştiğini açıklamaktadır. Genel olarak değerlendirdiğimizde, duyular aracılığı ve akıl yolu ile çevresel bilgi edinme süreci olarak ifade edebiliriz (Özen, 2004 s. 45). Duyu organları ile çevreden gelen bilgiler ancak beyin tarafından işlendiği zaman bir anlam kazanırlar (Köse Khidirov, 2016, s. 7). Leland mekân algısı ile ilgili ‘...neyi algıladığımız daha önceden neyi bildiğimize dayanmaktadır’ olarak açıklama getirmektedir (Leland 2006’dan alıntılan: Köse Khidirov, 2016, s. 8). Dolayısıyla duyuların uyarılması ile hissettiğimiz mekân, duygu ve düşünce birikimimizle anlamlandırılmaktadır. Gibson'a göre, "Bir mekânın deneyimi, tüm algısal sistemimiz aracılığıyla gerçekleşir. Mekânı statik bir bakış açısıyla değil, bir noktadan diğerine hareketimizle keşfediyoruz. Mekân algımız kısmen deneyime ve önyargılara dayanır." (Gibson, 1986’dan alıntılan: Kalafat, 2020, s. 9). Rapoport (Rapoport, 1987’den alıntılan: Altuncu ve ark., 2013, s. 117) mekânsal algı sürecini aşağıdaki şekilde ifade etmiştir:

‘Mekânın nesnel varlığını oluşturan üç boyutunun ötesinde, duyularla tanımlanmaya başlandığı andan itibaren mekânsal algı devreye girmektedir. Algı, duyular ve bilişsel süreçler ile bir bütün oluşturmakta ve insanın yaşamsal deneyimi kavramsal dünyası ile duygusal, anlamsal, kültürel boyutlarını içermektedir. İnsanın mekânda yaşamını sürdürmesi, mekân algısına bağlıdır. Mekânsal ilişkilerin anlaşılması için, öncelikle mekânın nasıl algılandığının açıklanması gerekmektedir. Mekânın algılanması, bilinmesi ve değerlendirilmesinin sürekliliği, çevrenin duyu organları ile hissedilmesi, mekânın algılanma biçiminin anlaşılması ve mekânın niteliklerinin tanınması sonucunda seçim yapma ve karar verme sürecidir.’

Mekânın algılanması bireyin ilgi ve tutumları ile ilişkili olarak etrafındaki uyaranlar aracılığıyla çevresini seçerek hissetmesi ve kavramasıyla oluşmaktadır. Görsel algılama ile çevredeki uyarıcılardan gelen etkiler fark edildikten sonra zihinde bilgiye dönüşerek hafızada kayıt edilmektedir ve bu algılama sürecinin son noktasıdır. Bu süreç geçmişten gelen deneyimlerimizden edindiğimiz bilgiler yardımıyla gerçekleşmektedir (Aykut, 2019, s. 79). Çevreden gelen uyarıların zihinde birbirleriyle kurdukları ilişkilerin anlamlı bir bütünlük sağlaması beklenmektedir (Gezer 2012 s. 10). Mekânla ilk karşılaşmamızda mekândan alınan bilgiler sonucunda duyuların harekete geçmesi ile birlikte duymusal algılama süreci başlar; daha sonra mekânda bulunma süresiyle orantılı olarak zihinsel süreç başlar. İlk ziyaretten sonra mekân hakkında deneyim kazanıldığı için mekân algısını oluşturan süreçler sonraki ziyaretlerde eş zamanlı olarak gerçekleşmektedir (Altuncu ve ark., 2013, s. 116). Mekânın nasıl algılandığı, bireyin mekân içerisindeki hareketlerini ve mekânı kullanma biçimini doğrudan etkilemektedir (Aykut, 2017, s.77-78). İnsanlar çevrelerini duyu organlarının kapasitesine, bu durum kişinin fizyolojik kapasitesiyle ilgili olarak

farklılık göstermektedir ve çevresindeki değişkenlerin ilettiklerine bağlı olarak ‘seçerek’ algılamaktadırlar. Bütün duyular tarafından toplanan verileri birey birbiriyle ilişkilendirerek hisseder ve kavrar (Gezer, 2012, s. 2).

Fiziksel çevrenin duyular aracılığı ile elde edilen bilgiler sonucunda algılandığı düşünüldüğünde, çevresel uyaranlar ile duyuları etkileyerek mekân algısını etkilemek, değiştirmek ve mekân içerisinde yönlendirmek mümkündür. Mekân tasarımında kullanılan birçok öge, kullanıcı algısını yönlendiren araçlar olarak kullanılabilir (Altuncu ve ark., 2013, s. 116). Mekân tasarlanırken çoğunlukla fonksiyonel ve estetik öğeler bir arada düzenlenmektedir ancak mekânın nasıl görüneceğinin tasarlanabilmesi gibi mekânın kokusu, sesi ve hissi de tasarlanabilir. Mekân tasarımı aracılığıyla ne kadar çok duyu organı aktif edilirse algılama daha doğru hale gelerek kazanılan edinimlerin kalıcılığı da artmaktadır. Görsel algının mekân tasarımı için ilk sırada yer aldığı düşünülse de, kapsayıcı tasarım yaklaşımıyla engelli, yaşlı, çocuk gibi tüm bireyleri kapsayan bir tasarım anlayışı benimsenerek tasarlanan mekânlar, mekân algısını her gruptan ziyaretçi için güçlendirecektir (Köse Khidirov, 2016, s. 8-9). Örneğin; müze sergilemelerinde kullanılan görsel öğeler, onları destekleyen işitsel, dokunsal öğeler ve bu duyuları vurgulayan ya da karşıt olan bir koku tasarımıyla o mekâna ait algı kuvvetlenebilir (Köse Khidirov, 2016, s. 3).

Çocuklarda mekân algısı yaklaşık bir yaşında, çevresindeki nesnelere ona görünmese de var olduğunu anlamasıyla birlikte başlamaktadır (Çanakçıoğlu, 2012, s. 2). Öğrenme süreci çocuklarda yetişkinlere nazaran oldukça farklı ilerlemektedir. Yetişkinler öğrenmek istediği bilgiyi bilinçli bir şekilde seçerek öğrenirken çocuklar her şeyin ona eşit uzaklıkta olduğu algısıyla kendine bir dünya oluşturarak öğrenmektedir. Piaget, çocuğun bilgiyi bireysel olarak inşa ettiği ve içselleştirdiği, keşif ve deneyim odaklı bir öğrenim modelinin önemini vurgulamaktadır (Piaget 2005’ten alıntılanan: Atacı, 2019, s. 18-25). Çocuklar nesnelere duyularını kullanarak algılamaktadır. Algıladıklarını, kendi yöntemleri ile ifade ederek nesneyi tanıyıp özelliklerini öğrenmektedirler (Ünal ve Pınar, 2017, s. 2908). Öğrenme süresince kullandıkları duyu organlarının sayısının fazla olması öğrenmenin niteliğini ve hafızada kalma süresini etkilemektedir (Çilenti 1988, s.57). Öğrenmenin kalıcılığı açısından çocukların duyularını aktifleştiren bir eğitim yaklaşımı tercih edilmelidir.

Bilginin hiç bozulmadan orijinal haliyle saklandığı tek yer duysal kayıttır. Dünyayı ve çevreyi somut veriler aracılığıyla duyularıyla algılayan çocuk için öğrenme sürecinde, bütün

duyulara yönelik uyarıcıların olması, öğrenmenin gerçekleşebilmesi için en kritik noktalardan biridir. Mekân içerisinde çok sayıda uyarıcı bulunması çocukların algısal ve bilişsel gelişiminin hızlanmasını sağlamaktadır (Yazıcı, 2004, s.49). Buna karşıt olarak araştırmacılar, insan beyninin herhangi bir anda işleyebileceği bilgi miktarının bir üst sınırı olduğunu keşfetmişlerdir. Ziyaretçiye çok seçenek sunulan müzelerde beyine fazla yüklenilmesi sebebiyle bilginin işlenmesi zorlaşmaktadır. Müze gibi karmaşık mekânlarda duyulara fazla yüklenildiği zaman ziyaretçinin uygun bilgiyi algılayamayacağı bir durum oluşması da mümkündür. (H. Falk ve D. Dierking, 2000, s. 119). Bu sebeple verilmek istenen mesaja yönelik vurgular yaparak, çocuğun dikkatinin dağılmasına izin vermeden algısını doğru ve karmaşadan uzak bir şekilde yönlendirmek, kalıcı bir öğrenme deneyimi sağlamaktadır (Atacı, 2019, s. 35).

Müzede teknolojinin getirdiği olanakların kullanılması çocuk ile nesnelere arasındaki etkileşimi artırarak nesneyi farklı yollarla algılama ve anlamlandırma imkânı sağlamaktadır. Teknolojik olanaklar kullanılarak etkileşimli ve dokunulabilir sergiler düzenlemek farklı yaş grubundan ziyaretçilerin katılım sayısını arttırmaktadır (Ekiz ve ark., 2018, s. 778). Mekan tasarımlarında kullanılan ekran, simülasyon, grafik gibi öğeler duyularımızı aktif hale getirmektedir (Köse Khidirov, 2016, s. 10). Özellikle kullanıcının çocuk olduğu mekânlarda teknoloji kullanımı günümüzde çocukların teknoloji ile iç içe yaşaması sebebiyle, çocuklarda hem bireysel hem işbirliğine dayalı, problem çözmeye teşvik eden, çocuklara alternatifler sunan esnek eğitim modeli sağlamaktadır (Atacı, 2019, s. 40).

Mekânda algıyı ilk oluşturan görme duyusudur ancak insan bulunduğu mekânla ilgili bilgiye bütün duyu organları aracılığıyla sahip olmaktadır. Algıyı oluşturan diğer duyular ise sırasıyla duyma, koku alma, tat alma ve dokunma duyularıdır. Bu beş duyuya ek olarak ısı duyusu ve denge duyusunun kabul edilmesi tartışma konusudur. Araştırmacılar duyu organlarının öğrenme sürecine etkisini; görme %83, işitme %11, koklama %3.5, dokunma %1.5 ve tat alma %1 olarak açıklamaktadır (Ergin, 1998'den alıntılan: Atacı, 2019, s. 46). Mekânı kavramamızda etkili olan algı türleri aşağıda alt başlıklarda incelenecektir.

2.1.1 Görsel Algı

Mekânı oluşturan öğelerin algıyı etkileme düzeyleri birbirlerinden farklıdır. Mekân algısını oluşturan en önemli öğelerden biri görsel algıdır (Altuncu ve ark., 2013, s. 117). Önemli düşünürlerden Platon ve Aristo görme duyusunun, sahip olduğumuz duyular içerisinde birinci sırada olduğunu ifade etmişlerdir (Aykut, 2019, s.87). Görsel algının oluşma sürecini

Gezer (2012, s. 3) Őu Őekilde aıklamaktadır: ‘Görme duyusu nesnelere gelen ışığı beyindeki görme merkezine ileterek, zihinde birleřtirir ve renk algısıyla beraber görsel algılama gerekleřir’. Aykut (1993, s. 85) ise görsel algılama sürecini ařağıdaki Őekilde ifade etmektedir:

Görsel algılama süreci özünde biyolojik olarak görünse de aslında durum öyle değıldir. Sürecin tamamlanabilmesinde psikolojik olarak etkenlerin büyük önemi vardır. Kiři aynı zamanda çevresinde gördüğü veya karřılařtığı nesnelere, insanlara, canlılara, olaylara, renkleri, Őekilleri, cisimleri gibi birçok görüntü karmařasını, duygusal açıdan da görebildiğinde veya hissedebildiğinde görsel algılama gerekleřmiř olur.

Atacı (2019, s. 46) mekânı oluřturan öğelerin sadece renk, ışık veya formla tanımlanmasının mekânı doğıru tanımlamak için tek başına yeterli olmadığını aıklamaktadır. Bu öğelerin tasarlanarak kullanılması görsel zenginliğıin oluřturulması ve gösterilmek istenilenin daha doğıru bir Őekilde kullanıcıya ulaşması açısından oldukça önemlidir. Görsel algının oluřmasında ve etkilenmesinde renk, ışık, form gibi boyut, malzeme, ölçü ve ölçek kavramları da büyük rol oynamaktadır. Mekânın görsel açıdan algılanmasını sağılayan öğeler bireyin mekân içerisinde fiziksel olarak gördüğü ve zihinsel olarak kavradığı arasında kurduğı kişisel iliřkiye bağılı olarak çeřitlenmektedir (Köse Khidirov, 2016, s. 9-10). Mekân içinde görsel nesnelere ve objelerle kullanıcının dikkati bir yöne ya da bir yüzeye ekilerek mekan olduğından farklı algılanabilir (Altuncu ve ark., 2013, s. 118). Tezcana’a (2019, s. 41) göre başarılı bir görsel iletiřim sistemi kurmak en az sayıda görsel imge kullanarak en yüksek oranda bilgiyi aktarabilen bir sistemle mümkündür. Etkin bir görsel algı oluřturulan etkileřimli öğrenme mekânları, öğrenme eyleminin kalıcılığına, öğrenen kiřinin başarılı olmasına ve dolaylı yoldan mutlu hissetmesine katkıda bulunmaktadır (Cohen, Manion ve Morrison, 2000’den alıntılanan: Atacı, 2019, s.46).

Mekân kavramımızda ve görsel algının güçlenmesinde aydınlatma elemanlarının büyük etkisi vardır. Mekân içerisindeki gölge ve aydınlık alanların farklılığı mekânsal derinliğı algılamamızı sağılamaktadır (Kalafat, 2020, s. 8). Mekân algısında farklılıklar oluřturmak için ışığın türü, gücü ve yönünde değışikler yapılmaktadır. Görsel algılamanın oluřmasında etkili olan en önemli faktörlerden bir diğeri ise renktir. Renk, estetik boyutu ve psikolojik etkisi ile birlikte değılendirilmesi gereken mekânın en güçlü iletisidir. Renkler kullanılarak daha dinamik ya da daha durağan bir mekân algısı oluřturulmaktadır. Mekân içerisindeki hacimler renklerle olduğından farklı olarak daha geniř, yüksek, derin veya dar hissettirebilir (Gezer, 2012, s. 3). Aynı zamanda farklı renklerin kullanılmasıyla mekânın sınırları belirlenebilmektedir. (Görsel 8)



Görsel 8. Eureka Çocuk Müzesi İç Mekân Fotoğrafı, 2022, <https://bit.ly/34Uooi7>

Tasarım süresince alınan malzeme kararlarının etkisi dokunsal algıyı etkilediği gibi görsel algıyı da etkileyen faktörlerden biridir. Mekân içerisinde zeminde veya dikey yüzeylerde kullanılan malzemelerin farklılaşması, dokunun değiştiğinin görsel olarak algılanması mekâna bir anlam katarak algıyı değiştirmektedir. Bu durum mekânın sınırlarının belirlenmesini de etkilemektedir. Bir mekânda hiçbir bölücü kullanmadan malzeme farklılıkları ile sınırlar belirlenebilmektedir. Diğer bir bakış açısı ile mekân içerisinde malzeme değişikliğine gitmeden aynı malzeme ile durağan bir mekân algısı oluşturulabilmektedir.

İnsan beyni çevreden gelen bütün uyarılardan bir anlam çıkarmaya programlanmıştır. Anlam içermeyen uyarıyı zihin ayırt edip onaylayamaz. Ancak geçmişte yaşadığı deneyimler sonucunda biriktirdiği bilgi üzerinden yorum yapabilir. Buna bağlı olarak neyi nasıl algıladığımız geçmişten gelen bilgi birikimimiz ile yönlendirilmektedir. Göz eksik olanı tamamlama özelliğine sahiptir. Bir nesnenin tamamını göremediğimizde göz görüntüyü tamamlamaya meyillidir (Aykut, 2019, s. 88).

Çocuk müzelerinde görsel algıyı oluşturan çevre, kullanıcı olan çocukların fiziksel, sosyal ve duygusal gereksinimleri göz önünde bulundurularak tasarlanmalıdır. Çocukların sosyalleşmesi hedeflenen mekânlarda, yüksek duvarlar, uzun mesafeler ve benzer koşullar onlar tarafından engel gibi algılanması sebebiyle sosyal etkileşimlerini olumsuz etkilemektedir. Çocukların kullanıcı olarak bulunduğu bu mekânlarda alınan doğru tasarım kararlarıyla çocukların sosyal gelişimi ve etkileşimi desteklenmelidir (Atacı, 2019, s. 47).

2.1.2 İşitsel Algı

Ses, canlıların ürettiği ya da algıladığı basınç değişimi sonucunda oluşan fiziksel titreşimdir (Atacı, 2019, s.56). Gezer (2012, s. 7) sesi hareket halindeki hava olarak açıklamaktadır. Sesin değişebilmesi ve yayılabilmesi için hacimlere ve yüzeylere ihtiyacı vardır. Bununla ilişkili olarak her mekânın kendine ait bir sesi oluşmaktadır. Sesin mekânla olan ilişkisini Rasmussen (1994, s. 188'den alıntılan: Atacı, 2019, s.56) aşağıdaki şekilde ifade etmiştir:

Çoğu kimse, büyük olasılıkla, mimarinin ses çıkarmadığını, bu yüzden de işitilemeyeceğini söyleyecektir. Fakat mimari aynı şekilde ışık da çıkarmaz ama yine de görülebilir. Onun yansıttığı ışık görülür ve böylece biçim ve malzemesi hakkında bir izlenim edinilir. Aynı şekilde mimarinin yansıttığı ses de duyulabilir. Bu ses yansımaları biçim ve malzeme hakkında izlenim uyandırır ve farklı biçimdeki odalar, farklı malzemeler, sesi farklı yansıtırlar.

Rasmussen'in de belirttiği gibi ses yansımaları bize mekân içerisindeki biçim ve malzemeler hakkında bilgi vermektedir. Ses mekânın boyutlarına ve mekânda kullanılan malzemenin niteliğine göre değişmektedir ve bu durum her mekânın kendi sesini barındırdığını ve kendine ait bir sesinin olduğunu göstermektedir. Mekânın kendine ait iç sesine, yapay olarak üretilen seslerin eklenmesi ile ses özelleşerek mekânla ilişkilenebilir. (Gezer 2012, s. 8). Mekânın akustik özelliği ise içerideki sürekli ve geçici ses ile birlikte dışarıdan gelen seslerle oluşmaktadır. Bir mekânın akustik değerlerinin hesaplanarak tasarlanması, kullanılacak malzemelerin akustik özellikte seçilmesi mekân algısının ve etkisinin kuvvetlenmesi sağlamaktadır. Akustik olarak uygun tasarlanmayan mekânlar kullanıcıya algısal olarak rahatsızlık vermektedir. Mekân içerisinde kullanılan ses veya sessizlik algısını kuvvetlendirmek ya da mekâna başka bir boyut katmak için kurgulanmaktadır. Köse Khidirov (2016, s. 11) mekân ve ses ilişkisini filmlerde kullanılan ve belli noktalarda tansiyonu arttıran ya da azaltan bir müziğe benzetmektedir; mekân tasarım öğesi olarak kullanılan ses de mekân algısının yoğunluğunu azaltabilir ya da arttırabilir.

Mekânın kullanıcısı olan çocukların mekân içerisinde bulunan sese veya sessizliğe karşı davranış biçimini geçmişten gelen fiziksel, sosyal ve algısal birikimi yönlendirmektedir. Çocuklar sessiz mekânlarda sakin ve gözlemci bir davranış biçimi gösterirken, sesli mekânlarda daha aktif, sosyal ve özgür hareket etmektedirler. (Görsel 9) Sesin yoğun olduğu ve akustik problemi olan mekânlarda çocuklar odaklanma problemi yaşamaktadır, bir diğer açıdan bakıldığında ise sessiz mekânlarda güvensiz ve yalnız hissedebilmektedirler. Bu bilgiler ışığında çocuklara öğretilmek istenen bilginin amacı doğrultusunda mekân ve ses ilişkisi düzenlenmelidir.



Görsel 9. Eureka Çocuk Müzesi İşitsel Deneyimli Sergi Bölümü, 2022, <https://bit.ly/3lZr5dE>

2.1.3 Kokusal Algı

Mekân kimliğinin ve algısının oluşmasında etkili öğelerden bir diğeri de kokudur. Koku algısını aktif etmek diğeri algı türlerine göre oldukça zordur çünkü koku görsel işitsel ve dokunsal öğeler kadar kolay kontrol edilememektedir. Bir mekânda görüş açımızın dışında kalan bir nesneyi görmemiş olabiliriz, ancak algılarımız sağlıklı çalışıyorsa bir sesi veya kokuyu yok sayamayız kafamızı başka yöne çevirsek bile mekândaki koku ve ses uyarıcılarını algılarız (Köse Khidirov, 2016, s.35). Koku hafızası görsel ve işitsel hafızamıza göre daha güçlüdür. Yapılan araştırmalara göre bir olayı hatırlama oranımız gördükten üç ay sonra yüzde ellinin altına düşerken, araştırmaya katılan bireylerin yüzde altmış beşi tarafından kokular bir yıl sonra hala hatırlanabilmektedir (Öz, 2012'den alıntılan: Köse Khidirov, 2016, s. 22). Her mekânın kendine özel bir kokusu vardır ve mekâna ait bilgiler görsel hafızadan silinse de, hafızamızda kalan koku o mekânda edindiğimiz deneyimleri zihnimize tekrar canlandırmamıza olanak sağlamaktadır. Mekânlarla özdeşleşen kokular o mekânın kullanıcılarıyla da ilgili bilgiler vermektedir (Köse Khidirov, 2016, s. 13).

Bir mekânın hacimsel olarak daha büyük veya daha küçük algılanması koku tasarımı ile sağlanabilmektedir (Öz, 2012). Herzog kokunun mekânın varlığını ve hatırasını çağrıştırması sebebiyle mimari için gerekli bir bileşen olduğunu ifade etmiştir (Altuncu ve ark., 2013, s. 118). Mekân tasarımlarında farklı koku kompozisyonlarının yapılması kullanıcıda farklı etkiler oluşturmaktadır. Mekânın kokusu yükseklik, ferahlık, genişlik, renk gibi fiziksel özelliklerini etkilediği görülmektedir. Aynı zamanda güzel kokulu mekânlar

kullanıcı tarafından estetik olarak da güzel algılanmaktadır. Koku mekânın daha iyi algılanmasını sağlarken, mekânda zaman geçirme süremizi de etkilemektedir. Bu özellik müze mekânlarında zaman geçirme vakit geçirme isteğini artırmak için kullanılabilir (Köse Khidirov, 2016, s.38).

Mekânın kokusu mekânın algısını, satın alma eylemini, öğrenme eylemini, mekân içerisinde geçirdiğimiz süreyi, psikolojik durumumuzu ve duygularımızı etkilemektedir. Eğitim yapılarında koku kullanılmasının ortaya çıkaracağı sonuçların ne olduğu üzerine yapılan çalışmalarda öğrencilerin kokuları bilgilerle eşleştireceği ve bu sayede daha iyi kavrayarak akılda tutabileceği sonucuna ulaşılmıştır. Kokunun rahatlatıcı ve dikkat toparlayıcı özelliğinden eğitici mekânlarda faydalanılabilir (Köse Khidirov, 2016, s.51). Japonya'da yapılan başka bir deneyde ise kokuların mekânlar üzerindeki etkileri araştırılmıştır (Vilaplana ve Yamanaka, 2015'den alıntılan: Köse Khidirov, 2016, s.62). Öğrenciler üzerinde yapılan bu deneyde öğrenciler kokusuz ortamda bulunan grup, lavanta kokulu ortamda bulunan grup ve portakal kokulu ortamda bulunan grup olmak üzere 3 gruba ayrılmışlardır. Lavanta kokulu ortamdaki öğrenciler mekânı daha sıcak ve pozitif algılamakta, portakal kokulu ortamda bulunan öğrenciler mekânın yükseklik ve aydınlık gibi fiziksel özelliklerine dikkat çekmiş ve geçmiş bazı anılarını hatırlamışlardır. Bu deney sonucunda kokunun mekânın farklı yönleriyle algılanmasını sağladığını ve koku aracılığıyla mekânın fiziksel özelliklerinin algısının değiştirilebildiği gözlemlenmiştir. Çocuk müzelerinde koku ile çağrışım yapılabilecek sergileme düzenlemeleri tasarlanarak çocukların öğrendikleri bilgi ve yaşadıkları deneyimleri hafızalarında kodlama yöntemi ile öğrenmeleri sağlanmalıdır.

2.1.4 Tatsal Algı

Tat alma duyumuzu aktif eden uyarıcı tattır (Atacı, 2019, s. 62). Tat algısının yaklaşık %75'i burnumuzdaki koku algılayıcıları ile bağlantılı olması sebebiyle tat duyusu ile koku duyusu birbiriyle ilişkilidir (Öz, 2012). Tat alma duyusunun mekân tasarımına dâhil edilmesi oldukça zor bir deneyim olmasına rağmen mekânların kokusu gibi tadı da zihnimizde yer etmektedir. Zihin bazı tatları mekânlarla ve şehirlerle özdeşleştirmektedir. Örneğin; vapurda çay ve simit, sinemada patlamış mısır tüketilmesi gibi. Bu durum kültür, yaş ve geçmişten gelen deneyimlerle doğrudan ilişkilidir (Atacı, 2019, s. 62).

2.1.5 Dokunsal Algı

Dokunma duyumuz hissederek dokunsal algıyı oluşturmaktadır. Doku, dokunma ve görme duyularını aynı anda aktif eden bir uyarıcıdır (Gezer, 2007). Görme duyusu ile uzaklık algısı, dokunma duyusuyla yakınlık algısı oluşmaktadır. Görsel algı ile edindiğimiz bilginin daha fazlasını o malzemeye dokunarak ve hissederek edinebiliriz (Köse Khidirov, 2016, s. 12). Mekân ise yüzeylerle algılanmaktadır ve her yüzey dokunularak hissedilmektedir. Mekanın doku ile ilişkisini Gezer (2012, s. 5) şu şekilde ifade etmiştir:

Mekânlardaki yüzeylerin dokuları mekânı anlatan görsel ve nesnel unsurlardır. Doku, malzemenin ışıklılık, hafiflik, sıcaklık, soğukluk, uzaklık ve yakınlık ifadeleri veren özellikleriyle malzemenin yüzeysel imajı olarak kalmayıp, zihinde bilgi birikimi, kültürle anlamlandırılan ve bu bağlamda öznel olan iletilerdir.

Mekân içinde dokunduğumuz her yüzey o nesne hakkında bilgi edinmemizi sağlamakta ve davranışlarımıza yön vermektedir. Dokunma dürtüsü ile kullanılan malzemenin doğal ya da yapay olduğu anlaşılmaktadır. Dokunun mekân içerisindeki en önemli işlevi mekânın estetik gereksinimine katkıda bulunmasıdır (Tezcan, 2019, s. 77). Malzemenin dokusu mekânın estetik açıdan etkisini değiştirmektedir. Kullanılan malzemede yapılan değişiklikler ile kullanıcının dokunma duyusunu aktifleştirerek mekân algısını yönetmek ya da değiştirmek mümkündür (Altuncu ve ark., 2013, s. 118). Dokunsal olarak algıladığımız sert, yumuşak, pürüzlü, eğimli ve düz olan zeminlerde hareket halinde veya bekleme halindeyken etkileşime geçerek hareketlerimize yön veririz (Aykut, 2017, s. 89). Bir uyarıcı olarak dokunun mekânın genel özellikleri hakkında kullanıcıya bilgi vermesi sebebiyle, kullanılan malzeme ve elemanların dokunsal özelliği büyük öneme sahiptir.



Görsel 10. Eureka Çocuk Müzesi Dokunsal Deneyimli Sergi Bölümü, 2022, <https://bit.ly/3lzt5dE>

Dokunma duyusu görme engelli bireyler için büyük öneme sahiptir. Görme engelli bireyler dokundukları yüzeyden bilgi edinerek nesneyi veya mekânı hissetmektedirler. Mekân içerisinde dokunma duyusunu uyarıcı malzemelerin kullanılmasıyla kapsayıcı bir tasarım yaklaşımı benimsenmektedir (Köse Khidirov, 2016, s. 12).

Müzelerde görsel algılamının yeterli gelmediği noktalarda daha fazla bilgi edinmek için içgüdüsel olarak dokunmak ve hissetmek isteriz. Bu sebeple öğrenmeyi de daha etkili hale getirmek için etkileşimli ve dokunmaya dayalı müze sergileme mekânları tasarlanmalıdır (Aykut, 2017, s. 89). (Görsel 10)

2.2 Çocuk Müzelerinin Mekânsal Özellikleri ve Sergileme

Mekân kavramı için birçok farklı tanımlama yapılmıştır. Çocuk müzelerinin mekânsal özelliklerini incelemeyen önce mekân ile ilgili yapılmış tanımları incelemenin önemli olduğu düşünülmektedir. Aykut (2017, s. 75) mekânı aşağıdaki şekilde ifade etmiştir.

Mekân insanların fiziksel yapıları, hareketleri, davranışları, gereksinimlerine dayanarak oluşturulan ve içindeki donatılarla bir bütün olarak algılanan yaşam çevresidir. Mekân sadece görsel olarak algılanmayan, duyumsal süreç içerisinde diğer duyu organlarımızı da kullanarak seçtiğimiz her öğeyi çevresiyle birlikte değerlendirdiğimiz, insan merkezli tasarım öğelerinin ve elemanlarının birleşiminden doğan boşluğun tanımlanmış halidir.

Mekân en küçük girintiden en büyük alanlara kadar, bir şekilde tanımlanmış boşluk ve sınırları birey tarafından algılanabilen hacimlerdir (Kalafat, 2020, s. 7). Hasol (2021, s.313) mekânı “İnsanı fiziksel çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemler sürdürmesine elverişli boşluk” şeklinde tanımlamıştır. Atacı (2019, s. 40) ‘Mekân soyut ve somut birçok bileşen ve imgeden meydana gelir. Mekânın içerdiği soyut kavramlar, somut imgelerin algılanması yoluyla bireye ulaşır’ şeklinde ifade etmektedir. Yazıcı (2004, s. 51) ise ‘Mekân, yaşamın her anında karşılıklı etkileşimde bulunduğumuz, sınırlarını her zaman çizemediğimiz ve zihnimizde kavramsal izdüşümü olan mimari bir tasarıdır.’ şeklinde bir açıklama getirmiştir.

Piaget, ‘Child’s Conception of Space’ isimli çalışmasında çocuklar için iki farklı mekân kavramından söz etmektedir. Bunlar çocuğun duyuları ile kavradığı duyusal mekânlar ve biliş (idrak) üzerine kavradığı temsili mekânlardır (Piaget 1967’den alıntılan: Yazıcı, 2004, s. 51). Duyularımızla algıladığımız bilgilerin beynimizde işlenmesi sonucunda idrak gerçekleşir. Bu bilgileri beynimizde geçmişten gelen deneyimlerin etkisi içerisinde idrak ederiz. Bu durum beynimiz ile duyularımız arasında geçen döngüsel bir süreçtir (Atacı,

2019, s. 9). Her çocuğun bilişsel ve algısal gelişim sürecinin farklılık göstermesi sebebiyle çocuklarda mekân kavramı hem duyuşsal algılamaları ile hem de bilişsel kavramaları ile oluşmaktadır.

Çocukların toplumsal mekânlara katılımları yüksek oranda olmasına rağmen oyun alanları ve okul yapıları dışında işlev yönünden onların fiziksel ve bilişsel kullanımına uygun mekân tasarımları oldukça azdır (Atacı, 2019, s. 40). Araştırmacılar bu konuda çocukların mekân ile kurduğu ilişki göz önünde bulundurularak tasarlanan mekânların onların fiziksel ve bilişsel gelişimlerine olumlu katkıları üzerine birçok çalışma ortaya çıkarmıştır. Çocuk Müzeleri Derneği, çocukların yaş gruplarına ve antropometrik ölçülerine uyumlu planlanan müzelerin sayıca artması ve bu yönde büyümeleri için destek vermektedir (Kazova, 2019, s. 19).

Çocuklar mekân içerisindeki yakınlık, uzaklık, sınır ve süreklilik gibi ilişkileri iki yaşından sonra kavramaya başlamaktadır. Okul öncesi dönem olarak ifade edilen 2-7 yaş arasında kendi görüş açısından ve simgeler kullanarak çevresini ifade edebilmektedirler. 7-12 yaş arası somut işlemler döneminin ilk yarısında kendilerini merkez noktası kabul ederek haritalama yeteneği kazanmaktadırlar. Bu dönemin son evresinde benmerkezci bakış açısından ayrılarak mekânların ve nesnelere birbirileri arasında kendilerinden bağımsız ilişkilerinin olduğunu kavramaktadırlar. Mekânlar arası ilişkileri kurarak buldukları mekândan başka bir mekâna giden güzergâhı algılayabilmektedirler. Soyut işlemler dönemi olarak adlandırılan 11-14 yaş aralığında ise sembolik kavramları, işaretleri, koordineleri ve kuzey-güney, sağ-sol gibi yönleri algılamaya başlamaktadırlar. Bu dönemde soyut kavramları kullanarak her hangi bir mekânı veya nesneyi merkez alarak bulunduğu konumu tarif edebilmektedirler (Atacı, 2019, 43). Çocuklarda soyut kavramlar ve mekân kavramı on iki yaşından itibaren oluşmaya başlaması nedeniyle çocuklar o yaşlara kadar mekânı içinde yaşadığı deneyimleriyle ilişkilendirmektedirler (Yazıcı, 2004, s.57).

Çocukların bir mekân içerisinde en çok dikkatlerini çeken şey mekânı oluşturan öğeler ve onlarla kurduğu fiziksel etkileşimdir. Mekânda bulunan uyarıcılar çocuğun duyularını harekete geçirerek algısını yönlendirmektedir. Bu nedenle çocukların duyularını aktif etme hedefiyle tasarlanan mekânlar çocuğun algısal, bilişsel, sosyal ve hareket gelişiminin hızlanmasında etkili olmaktadır (Yazıcı, 2004, s.49). Görsel 11’ de paylaşılan ‘Pedal Gücü’ alanında çocuklar bedensel güçlerini kullanarak enerji üretimi ile ilgili bilgi sahibi olurken aynı zamanda ortadaki ekranda bir ışık gösterisi oluşturmaktadırlar. Bu uygulama alanı

onlara iş birliği kurmayı, beden güçlerini kullanmayı, enerji üretimi hakkında bilgi sahibi olmayı ve aynı zamanda görsel algılarının gelişmesini sağlamaktadır.



Görsel 11. Explore & More The Ralph C. Wilson Çocuk Müzesi Uygulamalı Deney Alanı, 2022,
<https://bit.ly/38HkbjI>

Duvarlar, tavanlar, döşemeler kolonlar ve kirişler mekânı sınırlandıran öğelerdir ve bu sınırlayıcı öğelerin biçimlenmesine göre mekânın geometrisi oluşmaktadır (Altan 1993, s.79). Bu öğelerin özellikleri ise renk, malzeme, doku, vb. değerler olarak ifade edilmektedir. Fiziksel sınırlar ile birlikte bu değerler kullanılarak mekâna boyut ve işlev kazandırılmaktadır. Bu mekânları algılamak kişinin geçmiş deneyimleri ve birikimleri ile ilgilidir (Kalafat, 2020, s. 7). Aynı zamanda mekânın algılanmasında içeride bulunan donatı elemanlarının düzenlenişi, yoğunluğu, niteliği ve görünümü de etkili olmaktadır. İnsanlar için anlam oluşturma, anlam yaratma ihtiyacı doğuştan gelmektedir. Bu ihtiyaç müzelerde ziyaretçilerin kendilerini yönlendirme, yeni olanı keşfetme, kendilerini geleceğe zihinsel olarak hazırlama ve müze ortamını genel olarak anlama şeklinde kendini göstermektedir. Ancak bir müzedeki ziyaretçi davranışının çoğu reaktiftir, ziyaretçi bilinçsizce mekâna, renge, şekle, forma tepki vermektedir (H. Falk ve D. Dierking, 2000, s. 132). Bu sebeple donatı elemanlarının kullanıcıların fizyolojik ölçülerine uygunluğu ile birlikte sınırlayıcı yüzeylerin biçim, renk, malzeme ve dokusu birlikte düşünülmelidir (Altan 1993, s.80). (Görsel 12)



Görsel 12. Mighty Çocuk Müzesi İç Mekân Fotoğrafı, 2022, <https://bit.ly/3BHQdWY>

Özer ve Yıldırım Polat'ın (2019) ilkokul ve anaokulu öğretmenleri ile yürüttüğü araştırma sonucunda müze içerisinde çocuklarla rahat hareket edebilecekleri geniş alanların planlanmamasının müze eğitiminin verimini azalttığı sonucuna ulaşılmıştır. Uygulamalı etkinliklerin yapılabildiği müze mekânlarının çocukların daha fazla ilgisinin çektiğini ve eğlenerek aktif bir katılım sağladıkları vurgulanmaktadır. Akman ve arkadaşları (2015, s. 108) okul öncesi öğretmenlerinin müze eğitimine ilişkin görüşlerini inceledikleri benzer bir çalışmada ise, müzelerin fiziksel koşullarının çocuklar için uygun olmamasının öğretmenlerin müze eğitiminde en çok karşılaştıkları sorunlardan biri olduğu ifade edilmektedir. Bu araştırmalar müze mekânlarının eğitim işlevlerini yerine getirebilmesi için belirli özelliklere sahip olması gerektiğini ortaya çıkarmaktadır. Gögebakan (2018, s.29) müze eğitiminin etkileşimli faaliyetlerle uygulanabilmesi için müzenin fiziki koşullarının uygun olmasının önemini vurgulamaktadır. Müzede planlanan eğitim programının başarı ile sonuçlanması ise mekân içerisinde sergi, eğitim ve eğlence gibi bölümler arasındaki bağlantı ve geçişlerin ziyaretçi için kolay ve anlaşılabilir planlanması ile doğru orantılıdır (Kazova, 2019, s.36). Çocuklar için doğru tasarlanmış mekânlar; çocuğun mekân sınırlarını kolay kavrayabildiği, serbest hareket alanlarının olduğu ve kaza riskinin olmadığı mekânlardır. Aynı zamanda bu mekânlar çocukların hareket gelişimini hızlandırmaktadır (Yazıcı, 2004, s.49). Bu noktada tasarımcıların görevi mekânı çocuklar için fiziksel, estetik ve psiko-sosyal açıdan elverişli hale getirmektir.

Çocuk müzesi örnekleri incelendiğinde genellikle tek başına ayrı bir yapı olarak inşa edildiği gözlemlenmektedir ancak bir müzenin bünyesine ilave olarak kurulan çocuk müzeleri de

bulunmaktadır (Mayfield, 2005'ten alıntılanan: Aktaş Arnas, 2017, s.25). Buna ek olarak gezici çocuk müzelerinden de bahsedilmektedir. Örneğin Oslo Çocuk Müzesi 2007 yılında başlattığı gezici müze etkinlikleri ile Oslo'daki okulları, gündüz bakım evlerini, çocuk yurtlarını ve hastaneleri düzenli olarak ziyaret ederek etkinlikler düzenlemektedir (Karadeniz, 2014, s.180).

Çocuk müzesi mekân tasarımları çocukların hayal gücüne ulaşma amacı ile planlanmaktadır. Çocuklara merak uyandırıcı, ilgi çekici ve kolay anlaşılır bir sergileme düzeni kurgulamak için anlatılmak istenen hikâyenin içeriğine göre mekân tasarımı oluşturulmalıdır (Aykut, 2017, s. 1). Keşfedebilmeleri ve zihinlerindeki problemlere çözüm bulabilmeleri için çevre ile etkileşim kurabilmeleri gerekmektedir. Çünkü öğrenme durağan bir deneyimin aksine dinamik ve aktif bir süreçtir (Aktaş Arnas, 2017, s. 23). Her çocuğun parmak izinin farklı olması gibi öğrenme tercihleri de kendilerine özeldir ve oynayarak kendilerine en uygun öğrenme yolunu keşfetmektedirler (Koç Akran ve Kocaman, 2018, s. 526). Çocukların kendi öğrenme yöntemlerini keşfetmeleri için müze içerisinde tasarlanan uyarıcılarla bütün duyarlarını harekete geçirmeyi hedefleyerek onlara farklı öğrenme yöntemleri sunulmaktadır. Müzede dokunarak, görerek, duyarak ve belki de tadarak çocukların hayata dair yeni bir bakış açısı kazanmaları sağlanmaktadır. (Görsel 13)



Görsel 13. Eureka Çocuk Müzesi İç Mekân Fotoğrafı, 2022, <https://bit.ly/34Uooi7>

Çocukların öğrenirken eğlendiği onlar için hem bir eğitim kurumu hem de aileleriyle birlikte vakit geçirdikleri bir eğlence mekânı haline gelen çocuk müzelerinde ziyaretçilere alternatifli etkinlik mekânları tasarlanmaktadır. Bu bağlamda sinema salonları, konferans

salonu, oyun odaları, deney atölyeleri, geçici ve kalıcı sergi salonları, danışma merkezi, kütüphane, kafeterya, müze mağazası ve benzeri ziyaretçilerin dinlenebileceği sosyal mekânlar tasarım sürecinde planlanan bölümlerdir. Çocuk müzelerinde planlanan aile eğitim merkezlerinde çocuklar etkinliklere aileleriyle birlikte katılım sağlamaktadır ve böylece disiplinler arası çalışma ile farklı tasarım yaklaşımları ortaya çıkmaktadır (Kazova, 2019, s.35). Bütün bunlara ek olarak anne, baba ve çocukların ihtiyaçlarına yönelik tasarlanan bölümlerle, klasik bir müze olmaktan çıkarak yaşayan değerli sosyal mekânlar haline gelmektedir (Karadeniz, 2009, s. 54). (Görsel 14)



Görsel 14. Boston Çocuk Müzesi Şekil Masası, 2022, <https://bit.ly/3NmvyCM>

Kazova'nın (2019, s. 8) aktarımına göre Dean çocuk müzelerinde sergilerden edinilecek kazanımların doğru ve kolay yolla aktarılması için gerekli mekânsal özellikleri aşağıdaki şekilde ifade etmiştir:

- 1.Sergi ve galeri alanlarından ortaya bir ana fikir çıkarılması gerekliliği bulunmaktadır.
2. Parlak, canlı ve yüksek etkili ışıklandırma ile dikkat çekmek amaçlanır. Tabelalar, kolay anlaşılır fontta ve gerekliyse birkaç dilde yazılmalıdır.
3. Sergiler küçük yaştaki bireylerin görüş açısı hesaplanarak, objeler kolay tanınabilir olacak biçimde yerleştirilir. Dokun-yap model anlayışıyla ön plana çıkan çocuk müzelerinde dokunula bilirlik içeren ve katılımçıya odaklı sergiler olmalıdır.
4. Serginin karmaşıklığı içerisinde, öğrenmenin önemi ön plana çıkarılmalıdır.

Mekânın yalınlığı ya da sergilenen nesnenin önüne geçmesi yerine içindikilerle bütünleşmesi mekâna değer katan bir özellik olabilmektedir. Yazıcı (2004, s. 64) bu konuya

ait çok iyi bir örnek vermiştir. Roma dönemine ait eserlerin sergilenmesi o dönem insanların yaşayışını betimleyen mekân ve maketlerle sunulması çocukların mekânın ve sergilenen nesnenin deneyimlemesini sağlayacaktır.



Görsel 15. Explore & More The Ralph C. Wilson Çocuk Müzesi İç Mekân Fotoğrafi, 2021,
<https://bit.ly/3K4tvuC>

Fiziksel mekânlarda tasarımın kapsamlı olarak, mekândaki mobilyadan donanımsal ürünlere kadar bütün detayları ile birlikte ele alınarak ve parçalar arası ilişkilerin en doğru ve verimli şekilde kurularak tasarlanan mekânlar ilgi görmektedir (Gümüşçü ve Demirarslan, 2019, s. 200). Çocuk müzeleri de bu doğrultuda görsellerin, imgelerin ve mekânsal diyalogların uyum içinde olduğu, hayatın çocukların gözünden algılanıp yorumlandığı tasarım anlayışı ile düzenlenmektedir. Bu mekânlarda sergi alanları ve nesnelere, aktif katılımcı olan çocuklar için müze konseptine uygun olarak tasarlanmaktadır. Tasarımın ilk aşamalarından itibaren disiplinler arası çalışma sağlanarak ve çocuklara yönelik sergileme içerikleri hayatın her alanından seçilerek etkin mekânlar oluşturulmaktadır (Silav, 2014, s. 358). (Görsel 15).

Çocuklarda, algı ve motor gelişimlerini uyarmak ve mekânsal farkındalığı oluşturmak için müze içerisinde farklı mekânlar düzenlenerek çocukların deneyimine sunulmaktadır. Şekillerin, dokuların, renklerin, desenlerin ve seslerin tekrarı, çocukların öğrenmesini sağlamak için önemlidir ve bu tekrarlarla bilgiyi çocuklara hatırlatarak bilginin kalıcılığı sağlanmaktadır (Silav, 2014, s. 358). Genel olarak her konu farklı bölümlerde birbirinden

bağımsız sergilenerek konunun ziyaretçi tarafından keşfedilmesini sağlayan bir iç mekân tasarımı yapılmaktadır (Aykut, 2017, s. 132).



Görsel 16. Yenimahalle Belediyesi Evrensel Değerler Çocuk Müzesi, Solda; Pinokyo-Doğruluk Bölümü, Sağda; Vahşi Yaşam-Yardımsızlık Bölümü, 2021, Kişisel Arşiv

Ankara’ da bulunan Yenimahalle Belediyesi Evrensel Değerler Çocuk Müzesi içerisinde yedi farklı bölüm tasarlanmıştır. Bu bölümler: Doğruluk ve dürüstlük değerlerinin anlatıldığı pinokyo ve doğruluk bölümü, nesilleri tükenmekte olan vahşi hayvanlarla ilgili farkındalık oluşturulan vahşi yaşam ve yardımsızlık bölümü, iklim bilimi ve küresel su ve karbon ayak izi gibi bilgilerin aktarıldığı çevre ve saygı bölümü, canlıların ihtiyaçları hakkında bilgilendirilen ve hayvanlara sevgi duygusunun vurgulandığı veterinerlik ve sevgi bölümü, böceklerin doğaya olan faydasının anlatıldığı ve küçük canlılarla ilgili farkındalığın oluşturulduğu entomoloji ve birlik bölümü, çocukların bilimsel aletleri deneyerek bilimsel gerçekleri keşfedebilecekleri bilim merkezi bölümü ve galaksi sistemi ile ilgili bilgi edindikleri planetaryum ve uzay merkezi bölümü (Görsel 16). Aynı zamanda müze içerisinde çocuklarının öğretmenler eşliğinde aktiviteler yapabilecekleri etkinlik atölyesi ve çocuklar için Dino ve Retro temalı kafeler bulunmaktadır. Müze içerisindeki bölümlerin dışarı ile bağlantısı koparılarak zaman ve mekân kavramı iç mekânda toplanmıştır. Bölümler arasındaki bağlantılar büyük önem taşımaktadır. Çocukların dokunarak, görerek, deneyimleyerek ve oynayarak interaktif yöntemlerle eğitim görmesi amaçlanan müzede her

bölümde sevgi, saygı, doğruluk, yardımseverlik ve birlik gibi toplumun değerleri öne çıkarılarak çocukların psiko-sosyal yönleri de geliştirilmektedir.

Çocuk müzelerinde mekânsal organizasyon sergi, eğitim ve eğlence alanlarında gerçekleştirilecek etkinliklerin belirlenmesi ile birlikte oluşturulmaktadır (Kazova, 2019, s.34). Zilcioğlu (2008, s. 11) çocuk müzelerinde mekânsal kurgu ile ilgili şu şekilde açıklama getirmiştir:

Çocuk müzeleri; bir konuya bağlı odalar içerisinde, bir sunum konsepti oluştururlar ve bu odalarda ziyaretçiler anlam ve deneyim taşıyıcı olan maddi şeylerle karşılaşır. Bu nesnelere; günlük yaşamda kullanılan malzemeler, parçalar veya medyasal ürünlerden oluşur ve çocukların başka türlü ulaşamadıkları ilişkileri, bağlantıları somutlaştırır.

Müze mekânı tasarlanırken, sergi için ayrılan mekânlar, nesnenin ve nesne bilgilerinin görünürlüğünü sağlayacak şekilde düzenlenmektedir. Müzenin tüm mekânsal kurgusu ve tasarım girdileri, nesnelere görünürlüğünü sağlamak için oluşturulmaktadır (Silav, 2014, s. 358). Çocuk müzelerinde yazılı materyallerde çocuğun bakış açısına yönelik ve temel düzeyde bir dil kullanılmalıdır (Dean, 1996, s. 134). Okuma bilmeyen veya okumaya yeni başlayan çocuklar için metin kullanımı en aza indirilmelidir.



Görsel 17. Cayton Çocuk Müzesi Giriş Bölümü, 2022, <https://bit.ly/3wwEyrE>

Ziyaretçilerin karşılandığı ve davet edildiği bölüm giriş bölümüdür. Giriş bölümü, sergileme alanı ile dış mekân arasında bağlantı sağlayarak çocukları müze gezisine hazırlamaktadır. Çocuklar, bilgilendirme yapılarak yönlendirilmektedir (Kazova, 2019, s.33). Bu bölümde diğer müze türlerinde de olduğu gibi ziyaretçilere müze hakkında bilgi vermek amaçlı

danışma alanı bulunmaktadır. (Görsel 14) Ziyaretçi genellikle sağda bulunan algıladığı ilk sergi bölümünden ziyarete başlamaktadır.

Tasarımda yönlendirme ve sirkülasyon önemli bir rol oynamaktadır ve müze deneyimden bağımsız düşünülemez. Ziyaretçiye kaliteli bir deneyim sağlamak için yönlendirme ve dolaşım sistemi, dikkatli bir şekilde tasarlanmalıdır (Bitgood, 1988, s. 155). Bitgood (1988) haritaların ve yönlendirme elemanlarının ziyaretçilerin sergi alanlarını kolayca bulabilmesi ve rahatça dolaşabilmesi için büyük bir öneme sahip olduğunu düşünmektedir. Özgür seçimli öğrenme ortamları alanında araştırmalar yürüten eğitim bilimci John H. Falk ve Lynn D. Dierking ise bu konuya farklı bir açıdan yaklaşmaktadır. Falk ve Dierking (2000, s. 117) iyi planlanmış yönlendirme tabelaları ve haritaların müzede gezinmeyi kolaylaştırabileceğini, ancak yön değiştiren bir bina kurgusu içinde problemsiz işleminin oldukça zor olduğunu düşünmektedirler. Çevre psikoloğu Gary Evans'a göre, çeşitli fiziksel özelliklerin iyi yönlendirme ve sirkülasyonu desteklediği bilinmektedir. Bu fiziksel özellikler yalın, genel geometrik desenlere uyan iç mekân düzenlemelerini içerir. Örneğin; iyi işaretlenmiş ve sınırlandırılmış ayırt edici alt bölümler, çevredeki dış çevre manzaralı iç mekânlar ve yol kat edilirken hem hareket yönünü hem de ilerlemenin derecesini gösteren iç ızgara desenli alanlar (yani paralel iç koridorlar ve doksan derecelik kesişmeler). Tüm bu özellikler, ziyaretçilerin bina içinde bireysel gezinmelerini kolaylaştırmakta ve bu yeteneklerini geliştirmektedir. Bu düzenlemeye örnek olarak Santo Monica'da bulunan Cayton Çocuk Müzesi gösterilebilir. Müze içerisinde bölümlerin sınırları geometrik formlarla tasarlanarak ziyaretçinin müze içerisindeki hareket yönü belirlenmiştir. (Görsel 18 ve Görsel 19)



Görsel 18. Cayton Çocuk Müzesi Cephe Görünüşü, 2022, <https://bit.ly/3NjYEWf>



Görsel 19. Cayton Çocuk Müzesi İç Mekan Yerleşimi, 2022, <https://bit.ly/3NjYEWf>

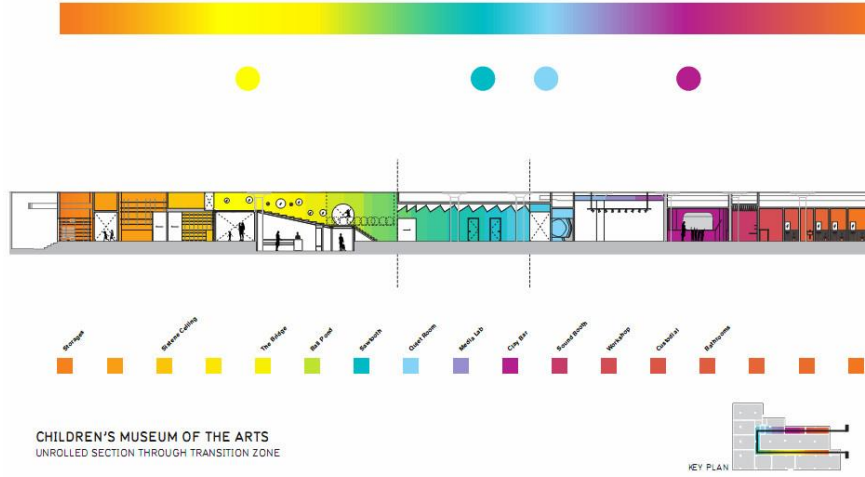
Mekânda ziyaretçiyi yönlendirmek ve dolaşım için üç temel öge bulunmaktadır. Bunlar: tematik yönlendirme, yön bulma ve dolaşım. Tematik yönlendirme, mekânın temaları ve konu organizasyonu hakkında bir farkındalık oluşturmaktadır. Tematik yönlendirmede ziyaretçi beklentileri ve önceki deneyimleri büyük önem taşısa da en önemli faktörün yerinde yönlendirme sistemleri olduğu görülmektedir. Yön bulma veya yönlendirme, bir mekândaki yerleri bulmayı veya keşfetmeyi içermektedir. Haritalar ve yön işaretleri gibi kullanılan yönlendirme elemanları kullanıcının yön bulabilmesi için kritik öneme sahiptir. Dolaşım ise, ziyaretçilerin mekânda hangi yolları kullanarak gezdiklerini açıklamaktadır. Bu noktada ziyaretçinin tasarımcıların amaçladığı şekilde dolaşımı gerçekleştirebilmesi beklenmektedir. Ziyaretçinin mekân tasarımı nedeniyle bir sergi kaçırmaması, seçim noktasına ulaştığında hangi yöne döneceğini algılayabilmesi yani bir sirkülasyon stratejisinin planlanması, ziyaretçiye kaliteli bir deneyim sunmak için önemlidir. Yön bulma, ziyaretçinin dolaşım modelini etkilemektedir ve sirkülasyon planı da ziyaretçinin yönlendirilmesini etkilemektedir. Birini etkileyen faktörlerin diğerini etkilemesi muhtemeldir. Birbirine bağlı öğeler olması sebebiyle mekân tasarımında bu iki öge bir arada değerlendirilmelidir (Bitgood, 1988, s. 156).

Mekanın mimari özellikleri sirkülasyon örüntülerinin belirlenmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Fiziksel engellerin ve yön işaretlerinin ziyaretçilerin sirkülasyon akışını yönlendirmek için faydalı araçlar olduğu yukarıda belirtilmiştir. Bu noktada aydınlatma tasarımının etkisi de büyüktür (Loomis, 1987'den alıntılan: Bitgood, 1988, s. 165). Örneğin; ziyaretçilerin karanlık bölümlere yönelimi ışıklı alanlara göre daha düşüktür. Bir diğer önemli konu ise sergileme özellikleridir. Çevresel uyarıyı yetersiz ve kendini

tekrarlayan müze mekânlarında ziyaretçilerin, mekânı hatırlamaları, yön bulmaları ve öğrenmeleri güçtür (Çanakçıoğlu, 2012, s. 2). Görsel olarak göze çarpan sergiler, ziyaretçilerin dikkatini çekerek dolaşımalarını etkilemektedir. Melton, bir müze galerisinde dişli bir makineden hareketin tanıtılmasının dolaşım modelini değiştirdiğini açıklamıştır. Başlangıçta, çoğu ziyaretçi galeriye girerken sağa dönmesine rağmen dişli şekillendiriciden gelen hareketin dikkatlerini çekmesiyle ziyaretçiler sağa dönmek yerine doğrudan hareket kaynağına doğru ilerlemişlerdir. Bu bağlamda sirkülasyon yollarını tasarlarken ziyaretçi özellikleri, mimari özellikler ve sergileme özellikleri gibi tüm faktörler dikkate alınmalıdır. Ziyaretçilere önerilen bir dolaşım yolu sağlamak oldukça önemlidir (Bitgood, 1988, s. 165-166). Dolaşım aksları, koridorlar, dikey ve yatay bağlantılar, rampalar ve merdivenlerin tasarımı mekânsal özellik olarak büyük önem taşıyan öğelerdir. Kalafat (2020, s. 41) dolaşım alanlarının tasarımında şeffaflığın çekici bir atmosfer yaratmak için önemli bir faktör olduğunu düşünmektedir. Farklı seviyelerdeki sergi alanlarının tek bir merkez etrafında düzenlenmesi ve bu alanların dolaşım sistemleri ile birbirine bağlanması yaygın olarak kullanılan özelliklerden biri olduğunu açıklamaktadır. New York'ta bulunan Çocuk Sanat Müzesi sergi bölümleri büyük bir galeri etrafında düzenlenmiştir. Bir rengi skalası oluşturularak düzenlenen sergi alanları arasındaki geçişler köprü, merdiven ve rampalarla sağlanmaktadır (Görsel 20 ve Görsel 21).



Görsel 20. Çocuk Sanat Müzesi Yerleşim Şeması, 2022, <https://bit.ly/3OnNzee>



Görsel 21. Eureka Çocuk Müzesi İç Mekân Fotoğrafı, 2022, <https://bit.ly/3OnNzee>

Tasarımcı Marjorie Elliott Bevin'e göre tasarım; " malzemelerin ve biçimlerin belirli bir amacı yerine getirecek şekilde düzenlenmesidir." Müzeler söz konusu olduğunda, bu amaç görsel olarak ve giderek daha fazla işitsel ve sosyal olarak ziyaretçiyi çekmektir. İyi tasarım ziyaretçiyi içine çeker, tüm duyuları harekete geçirir ve ziyaretçiyi mevcut konuyu araştırmaya zorlar (H. Falk ve D. Dierking, 2000, s. 123). Tasarım açısından bakıldığında bir sergiyi ziyaretçi için çekici yapan unsur, boşluk, şekil, kütle, renk, doku ve desen gibi temel tasarım öğelerinin yanı sıra birlik ve çeşitliliğin denge, vurgu, ritim, orantı ve ölçek açısından uygun bir şekilde düzenlenmesidir (Bevin 1977'den alıntılanan: H. Falk ve D. Dierking, 2000, s. 123). Bir müze bağlamında, ses, koku, potansiyel olarak ziyaretçi, metin ve nesnelere de bu unsurlara dâhil edilmelidir.

Mekân boşluktan daha fazlasıdır. Falk ve Dierking (2000, s. 123) tasarımcıların, form oluştururken her zaman alanı manipüle ederek tasarım yaklaşımı geliştirdiklerini düşünmektedir. Mekân içerisinde bir gerçek alan bir de renk ve gölge ile mekânın manipüle edilerek derinlik algısı oluşturulması gibi daha resimsel bir alan vardır. Mekân, aslında tasarım ile tanımlanır ve ziyaretçinin deneyimi mekânın yaratılmasından etkilenmektedir. İyi tasarım, ziyaretçinin bir rehber yardımı olmadan tüm bu alanlarda gezebilmesini sağlamaktadır. Bir ziyaretçinin gözleri veya ayakları, öğelerin yerleştirilmesi, perspektif yaratılması, uygun hacimlerin ve çerçevelerin geliştirilmesi yoluyla ya gerçek yapılar ya da ima edilen alanın kullanımıyla sergi boyunca yönlendirilmektedir (H. Falk ve D. Dierking, 2000, s. 124).

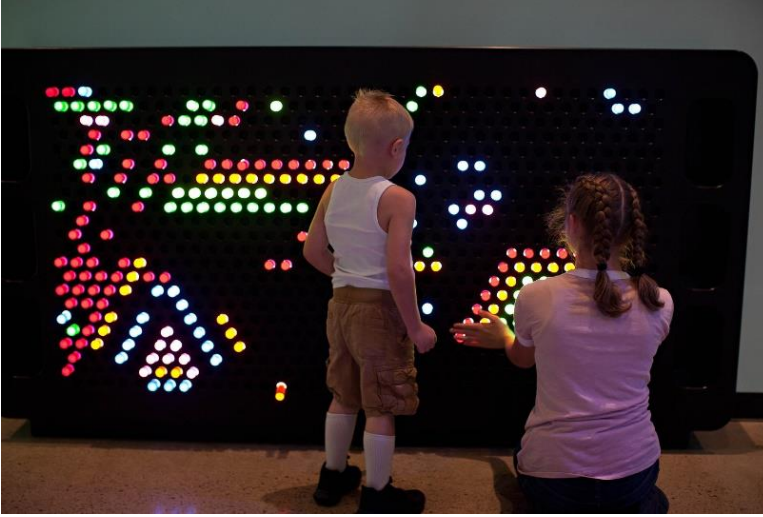
Çocuk müzelerinin iç mekânları üstün ve özürlü çocukların eğitimine katkı sağlayacak özellikte ve gereksinimleri göz önünde bulundurularak planlanmalıdır (Kuruoğlu Maccario, 2012, s. 283). Sağlam korkuluklu asma katların olması, engellerin olmaması ve benzeri hususlarda alınan mimari önlemler çocuklar ve engelliler için rahatlatıcı olmaktadır (Dean, 1996, s. 119). Dinlenme alanlarının galeri boşluklarına dâhil edilmesi yorgunluğun giderilmesine yardımcı olmaktadır ve yaşlılar, çocuklar ve hareket engelliler için gerekli duraklama alanları sağlamaktadır. Ayrıca, bu tür alanlar ziyaretçiye düşünmek ve idrak etmek için imkân sağlamaktadır (Dean, 1996, s. 63).

Müze mekânlarında etkinliklere ayrılan alanların temel fonksiyonel farklılaşmalarına göre ısıtma, soğutma, iklimlendirme ve aydınlatma düzenlemeleri yapılmaktadır (Silav, 2014, s. 358). Sergilenen doğal eserlerin zarar görmemesi için ışığa maruz kaldığı süre dikkat edilerek, ısı ve nemden korunmaktadır (Kalafat, 2020, s. 41).

Müze mekânlarında teknolojinin kullanımı göz ardı edilemez. Afife Batur'un mimari ve teknolojinin ilişkisine dair görüşleri Özkan'ın (2007, s.128) araştırmasında aşağıdaki şekilde aktarılmaktadır:

Günümüzün teknolojisi o kadar baskın durumda ki teknolojiyi yadsımak artık olanaklı değil, mimariyi onsuz düşünmek mümkün değil. Bugünün teknolojisinin varlığını kabul ederek ama geçmişte yaşanan deneyimleri de yadsımadan mimariyi yorumlamak şeklinde bir eğilim var.

Teknolojinin getirdiği imkânlarla müze mekân tasarımları ve yaratıcılık desteklenmektedir (Silav, 2014, s. 358). Günümüzde teknolojide yaşanan gelişmelerle birlikte ziyaretçiler müze içerisinde pasif rolden aktif bir hale dönüşmüştür. Durağan mekânların yeni neslin dikkatini çekmemesi sebebiyle bilgi aktarımında ezbere dayalı bir yol yerine interaktif yöntemler kullanılmaktadır. Z kuşağı ve sonraki nesillerin ilgisini çekebilmek interaktivite ile sağlanmaktadır (Tezcan 2019, s. 56). Tasarımda çocukların dokunabilecekleri interaktif ekranlar, zeminler, duvarlar ve benzeri araçlar kullanılarak müzenin bir parçası haline getirilerek aidiyet duyguları pekiştirilmektedir. Aynı zamanda görsel olarak algıladıkları bilgiler diğer duyu organlarını kullanmalarıyla da desteklenmektedir (Ekiz ve ark., 2018, s. 777).



Görsel 22. Mighty Çocuk Müzesi Hands-On Sergi Fotoğrafi, 2022, <https://bit.ly/3BHQdWY>

Sergileme, müzede nesnelere bir hikâye içerisinde ve belirlenen temaya en uygun şekilde düzenlenmesidir (Yavuz Öden, 2020, s.537). Son yıllarda müze sergi tasarımı anlayışı nesnelere görsel olarak sergilendiği sergi kavramından, ziyaretçilerin sanat, tarih, doğa veya bilim alanlarında deneyim kazanabildikleri ortamlara dönüşmüştür. Müze sergi tasarımcısı Kathleen McLean (1993, s. 115) sergi alanlarını nesnelere, fikirlerin ve insanların bir araya getirilerek ve dönüştürüldüğü bir kaba benzetmektedir. Sergiler, ziyaretçilerin görsel, dokunsal, işitsel ve kokusal duyarlarını harekete geçirerek ilgilerini çekmektedir. Böylece, renk, şekil, malzeme ve aydınlatmadan oluşan standart tasarım öğeleri sesleri, kokuları, bitkileri, hayvanları ve hatta insanları içerecek şekilde genişlemiştir.

Geleneksel müze anlayışında sergilenen nesnelere koruma ilkesi hâkim olması sebebiyle objeler bir vitrin içinde veya kaide üstünde korunaklı bir şekilde sergilenmektedir. Ancak çocuk müzelerinde bu durum farklılaşmaktadır. Çocuklarda öğrenmenin gerçekleşmesi için sergilenen objelerle ilişki kurabilmesi ve deneyimlemesi gerekmektedir. Bu sebeple çocuğu objenin veya sergilenmek istenilen nesnenin içine alan bir sergileme yöntemi izlenmelidir. Çocuk müzeleri kurulmasındaki ilk amaç bir nesneyi ya da olayı sergileme ünitesinin içinden aktarmaktansa, çocukları anlatılmak istenen hikâyeye eğlenceli bir deneyim yaşatarak buluşturmadır (Yavuz Öden, 2020, s. 538). Çocukların ilgisini çekmeyen bir sergileme tasarımı kalıcı bir öğrenmenin gerçekleşmesi için engel oluşturmaktadır.

Akgül (2017, s. 168) eğitim mekânı olarak tasarlanan müzelerin sergi düzeni ile ilgili aşağıdaki ifadeleri kullanmıştır.

Müze eğitimin öğrenmeyi artırıcı niteliği, çağrışıma dayalı bir kavramsal çerçeve oluşturulmasına olanak sağlamasıdır. Çağrışıma dayalı bir kavramsal çerçevenin oluşturulması iki yönlü olarak ele alınabilir. Müzelerde uygulanan genel eğilimlerden biri benzer malzemelerin gruplanarak bir arada sergilenmesidir. Ancak çağdaş müzecilikte gruplama ne kadar önemliyse, malzemenin hangi görsel fonda sergilendiği de son derece önem taşımaktadır. Günümüzün sergileme anlayışı, malzemeyi doğal ortamından soyutlanmış ve yaşamla bağlantısı koparılmış biçimde değil, in-situ sergileme olarak tanımlanan doğal ortamına olabildiğince yakın bir fonda sunmaktır. Bu koşulun sağlanması eğitime muhatap olan bir bireyin sergilenen ve bilgisi aktarılan o nesne üzerinden, nesnenin doğal ortamının tümünü tasarlayıp canlandırmasını sağlayacaktır.

Çocuk müzelerinde vitrin içerisinde sergilenen objeler yerine konunun türüne göre tasarlanan dokunarak etkileşim kurabildikleri objelere ve yaşayarak deneyim kazandıkları etkinlik alanlarına yer verilmektedir. Çocukların içine girilebileceği bir çadır, kazıyarak ulaşabilecekleri fosil örnekleri, konunun türüne göre giyinebilecekleri kıyafetlerle drama oynamaları çocukların eğlenerek öğrendikleri sergileme düzenlerine örnek verilebilir (Arslan Kılıçoğlu ve ark., 2019, s.50-51). Bu sayede çocuklar deneyimleyerek hem müze tecrübesi hem de konu ile ilgili bilgi kazanmaktadırlar. Görsel 23’de görülen Explore & More The Ralph C. Wilson Çocuk Müzesi’nde çocuklar tarafından işletilen tıbbi tesiste çocuklar doktor önlüğü ile hastaları muayene ederek, mikroskop ve röntgen gibi cihazlar kullanarak sağlık bilimi hakkında temel bilgileri ve bakım sağlamayı öğrenmektedirler. Müzenin bu bölümünde çocukların sosyal, duygusal ve motor gelişimlerini desteklenmektedir.



Görsel 23. Explore & More The Ralph C. Wilson Çocuk Müzesi Tıbbi Tesis Bölümü, 2022, <https://bit.ly/38HkbjI>

Cleaver (1992, s.13) çocuk müzelerinin, doğa merkezlerinin ve bilim merkezlerinin temel amacının, sergilerde yaşanan anların kendi yaşamlarımızla ve genel olarak dünyayla olan ilişkisini ziyaretçiye göstermek olduğunu ifade etmektedir. Yavuz Öden (2020, s.553) çocuklar için tasarlanan müzelerde yapmış olduğu incelemede (Brooklyn Çocuk Müzesi, Boston Çocuk Müzesi, Canadian Çocuk Müzesi ve Londra KidsQuest Müzesi) vitrin içi sergileme yönteminin daha seyrek ve özel koleksiyon bölümlerinde kullanıldığına, müze genelinde çocuklar için etkileşimli hands-on sergileme yöntemlerinin kullanıldığına ve bu yönde mekân tasarımlarının gerçekleştiği sonucuna ulaştığını açıklamaktadır.

İnsanlar genellikle sergileri izlemeyi, büyük metin bloklarını okumaktan veya bir ders dinlemekten farklı olarak, bilgiye erişmenin ve anlam çıkarmanın kolay anlaşılır bir yolu olarak bulmaktadırlar. Bilgi parçalanarak ve ziyaretçi için kolaylaştırılarak organize edilen sergiler başarılı olmaktadır. Eureka Çocuk Müzesi'nin Benim Hakkımda Her Şey bölümünde organlar ile ilgili bilgiler çocuklara maketler üzerinden parçalanarak ve basitleştirilerek aktarılmaktadır. (Görsel 24) Sergileri bu kadar güçlü öğretim araçları yapan şey bilgiyi basitleştirme, organize etme ve bağlamsallaştırma yeteneğidir. Başarılı müze sergileri, ziyaretçileri çok çeşitli konularda daha yüksek anlayış seviyelerine taşıyabilir (H. Falk ve D. Dierking, 2000, s. 121-122).



Görsel 24. Eureka Çocuk Müzesi Benim Hakkımda Her Şey Bölümü, 2022, <https://bit.ly/34Uooi7>

Genel olarak müze sergileri, ziyaretçinin görsel algısına odaklanarak nesneyi görmesi ve anlaması üzerine kurgulanmaktadır. Ancak müzede görmek ve anlamak deneyimi, dokunmak, duymak ve koklamak duyularıyla birleştirildiği zaman müzede eğitim duyuşsal ve etkili bir deneyime dönüşmektedir (Karadeniz, 2014, s.176). Duyuları harekete geçirerek

kurgulanan sergi düzeni nesneye olan ilgiyi arttırarak, bilgiyi etkin bir şekilde aktarmayı sağlamaktadır (Madran, 1999'dan alıntılanan: Tezcan, 2019, s. 83). Müze ve sergileme alanlarında duyu organlarının uyarılması deneyim sürecine katkı sağlayarak serginin akılda kalıcılığını arttırmaktadır. Örneğin koku duyusu ile duygular birbiriyle bağlantılıdır, farklı kokular kullanılarak ziyaretçilerde istenen duygular ortaya çıkartılabilir (Köse Khidirov, 2016, s.67). Köse Khidirov'un (2016, s.52) kokunun sergi düzeninde kullanılmasına yönelik örneği şu şekildedir:

Jorvik Viking Müzesi, 14 Nisan 1984'te açıldığından beri sergilerinde kimyasal kokulardan faydalanmaktadır. Bu kokular ziyaretçilerin duyu yorumlamalarını geliştirmek için sergilerin belirli yerlerine konumlandırılmaktadır. Böylelikle ziyaretçilerin sergilerin bir parçası olmaları sağlanır. Örneğin, bir Viking evinin mutfak bölümünün gösteriminde ortama odun dumanı ve kaynayan sebze kokuları verilmektedir. Koku Vikinglerin hayatının ziyaretçiler tarafından daha iyi anlaşılmasını ve deneyimlenmesini sağlarken, aynı zamanda sergilerin akılda kalıcılığını da arttırmaktadır.

Günümüzde çocukların teknoloji ile iç içe büyümesi sebebiyle teknolojik aletlerin müze içerisindeki sergileme alanlarında kullanımının arttırılması çocukların mekânla olan bağı kuvvetlendirmektedir. Bu amaçla projeksiyonlar, dijital kiosklar ve hologramlar kullanılmalıdır. Kiosklar aracılığıyla ziyaretçiye detaylı bilgi verilmelidir. Teknolojinin gelişmesi ile birlikte Qr kodlar, mobil cihaz uygulamaları, robotlar, simülasyon cihazları, video ekranları (videowall) ve uzaktan algılama sistemleri sıkça kullanılan interaktif uygulamalardır (Tezcan, 2019, s. 57). Bu uygulamalar bilgiye hızlı ulaşılmasını sağlamaktadır. Üç boyutlu projeksiyon gösterileri ziyaretçilerin ilgisini çekmektedir. İşitme ve dokunma duyularına yönelik teknolojilerin kullanılması görme ve duyma engelli bireylerin müze deneyimlerini daha verimli geçirebilmelerinde etkili olmaktadır (Tezcan, 2019, s. 66). Bu doğrultuda müze sergilerinde teknoloji ürünlerin kullanımı büyük rol oynamaktadır.

Müzelerin geleneksel müzecilik anlayışı ile kronolojik ya da estetik bir düzenleme yerine, günlük yaşamla ilişkilendirilebilen yapıcı bir eğitimi sağlayacak sergileme yöntemi kullanılarak ziyaretçiyle daha başarılı iletişim kurabildiği bilinmektedir. Küçük çocukların analitik becerilerinin iyi gelişmemesi ve beyin aktivitelerinin tam olarak gelişmemesi sebebiyle onlar için katılımcı öğrenme yöntemleri yazılı iletişimden daha etkili sonuç vermektedir. Çocukların bir rehberin öncülüğünde uygulamalı aktivitelere katılarak yaptığı yorumlar, okudukları metin ve etiketlerden çok daha etkili olmaktadır. (Görsel 25) Pek çok çocuk müzesinde yazılı materyal, çocuktan çok eşlik eden yetişkine yöneliktir. Bu nedenle

sergi düzenlemelerinde kullanılan dil, çocuğun bakış açısına yönelik olmalı ve temel düzeyde tutulmalıdır (Dean, 1996, s. 119).



Görsel 25. Eureka Çocuk Müzesi'nde Rehber ile Gerçekleştirilen Uygulamalı Etkinlik Bölümü, 2022, <https://bit.ly/34Uooi7>

Çocuk müzeleri tasarımında bir diğer önemli konu müze içinde planlanan yönlendirmedir. Sergi girişinden çıkışına kadar anlaşılabilir yönlendirme tabelaları, görseller, haritalar kullanılarak, dolaşımın kafa karıştırıcı olmadan düzenlenmesi gerekmektedir. Ziyaretçilerin çocuk olması sebebiyle ziyaretin güven içerisinde gerçekleşmesi için hareket halinde ilerlenen alanların ve yönlendirmelerin belirlenmesi güvenlik açısından da önemlidir. (Yavuz Öden, 2020, s. 539).

Çocuk müzelerinde aynı mekânda durağan ve interaktif sergileme düzeni kurgulanarak, klasik sergileme üniteleri ve teknolojik sergileme üniteleri birlikte kullanılabilir. Sergi ünitesi olarak kiosklar, vitrinler, panolar ve kaideler tercih edilmektedir (Kazova, 2019, s.58). Tasarımcı, etkileşimli sergileme elemanlarını, görselleri ve diğer tasarım öğelerini ilgili disiplinlerle koordineli ve etkili şekilde yerleştirmelidir (Aykut, 2017, s.132). Çocuklarda etkin bir öğrenme gerçekleşmesi için dokunsal ve görsel algılarının çalıştığı deneyimlere ihtiyaç duymaktadırlar. Hayal güçlerini kullandıkları deneyimlerin sonucunda edindikleri bilgilerle gerçek hayat arasında daha kolay bir bağ kurmaları beklenmektedir (Yavuz Öden, 2020, s. 553). Çocukların tasarım öğeleri ile bağ kurabilmesi ve iletişim içerisinde hikâyenin bir parçası olması sergilemenin başarısını göstermektedir (Aykut, 2017, s. 1).

2.2.1 Teknik Gereksinimler

Çocuk müzelerinde doğal malzeme kullanımına ve ergonomik ölçülere önem verilmelidir. Müzede sergilenen nesnelerin ve bilgilendirme metinlerinin yükseklikleri müzelerin hedefledikleri yaş gruplarına ulaşabilmeleri noktasında önem taşımaktadır. Müzenin ziyaretçi yaş grubu belirlenerek, bu gruba uygun fiziksel ve sosyolojik özelliklerine uygun bilgi tabelaları, grafikler ve düzenlemeler tasarlanmalıdır. Çocuk müzelerinde genel ziyaretçi yaş grubu 6-12 yaş aralığındadır. 6-12 yaş arası çocukların göz hizası standardı ortalama 130 cm olarak kabul edilmektedir (Kazova, 2019, s. 51). Özellikle lavabo, klozet, sandalye, vb. bireysel işlevlere sahip donatı elemanlarının boyutları farklı yaş gruplarındaki çocuklar dikkate alınarak tasarlanmalıdır.



Görsel 26. Tacoma Çocuk Müzesi Tırmanma Alanı, 2022, <https://bit.ly/3IA8nCO>

Çocuklara hareket özgürlüğü sağlanan çevrelerde gelişimleri daha hızlı ilerlemektedir (Cüceloğlu, 2002'den alıntılan: Atacı, 2019 s. 8). Müzelerde çocukların hareket gelişimleri için mekânın sınırlarının kolay kavranabildiği, serbest hareket alanlarının olduğu ancak onlar için tehlike oluşturmayacak mekânlar tasarlanmalıdır (Yazıcı, 2004, s. 49). Aynı zamanda aktif olarak katılabilecekleri ve hareket gelişimlerini destekleyen sergiler düzenlenmelidir. Görsel 26'da paylaşılan Tacoma Çocuk Müzesi içinde bulunan tırmanma alanı bu sergileme tasarımına örnek gösterilebilir. Serginin içinde çocuklar denge, mekânsal farkındalık, motor beceriler ve işbirliğini geliştirmek amacıyla tasarlanan iki bölge arasında tırmanmaktadır. Tepeye tırmanan çocuklar için yerleştirilen teleskoplarla, kaleydoskoplarla ve renk değiştiren led ışıklarla çocukların görsel algıları da harekete geçirilmektedir.

Çocuklar ikinci seviye halat alanında bulunan konuşma tüpleriyle sergi alanı dışında bulunan zemin kattaki ziyaretçilerle de konuşabilmektedirler.

Çocuk müzelerinde çocukların hareket etme ve dolaşım şemalarının belirlenmesi, çocukların sergi alanlarını güven içerisinde gezmesini sağlamaktadır. Hein'in ifade ettiği gibi dolaşım aksındaki belirsizlikler sergileme alanlarında karışıklığa ve öğrenim kazanımlarında eksikliğe neden olmaktadır (Hein, 1988'den alıntılan: Kazova, 2019, s. 43). Çocukların yön bulmasını kolaylaştırmak için yönlendirme levhaları, haritalar ve kiosklar, kullanılmalıdır. Dean'a göre müzelerde üç farklı dolaşım şeması uygulanmaktadır ve bu şemalar ziyaretçinin yönelim türüne göre sınıflandırılmaktadır. Bunlar; serbest yön dolaşım şeması, zorunlu yön şeması ve tanımlı yön şeması olarak adlandırılmaktadır. Serbest yönlü dolaşımında ziyaretçiler gidecekleri yönü kendileri seçerek ilerlerler. Tanımlı yön şemasında tek bir yön düzeni oluşturularak müzedeki bütün eserlerin incelenmesi sağlanmaktadır. Zorunlu yön şemasında ise yönlendirme tabelaları, aydınlatma elemanları ve kiosklar kullanılarak ziyaretçilerin planlı bir yol izlemesi sağlanmaktadır (Dean, 1996). Kazova (2019, s.50) çeşitli çocuk müzelerinde yapmış olduğu dolaşım şeması analizi sonucunda, sergi mekânlarında zorunlu yön şemasının, deney ve eğitim mekânlarında ise tanımlı yön şemasının kullanıldığı sonucuna ulaşmıştır.

Müze içerisinde tarihi eserlerin sergilendiği alanlarda ısı, ışık, nem, darbe gibi çevresel etkilere karşı önlem alınarak düzenlemeler yapılmalıdır (Kalafat, 2020, s. 9-10). Müzelerde kültür hazinelerini koruma amacıyla iklimlendirme çalışmaları yapılmaktadır. Müze içerisindeki bölümlerde değişen iklim ve sergilenen nesnelerin malzemesi dikkate alınarak iç mekân sıcaklığı sabitlenmelidir. Sergilenen eserlerin çürüme, yıpranma ve hasara uğramasına karşı mekân içerisindeki nem ve sıcaklık kontrol altına alınmalıdır. Buna ek olarak eserler doğru ışık açısına göre konumlandırılmalıdır. Bu hususta kullanılan aydınlatmaların ortamdaki sıcaklığı etkilemesi sebebiyle doğru standartlarda kullanılması önemlidir (Tezcan, 2019, s. 85).

Mekânın tanımlanmasında ve algılanmasında ışık önemli bir role sahiptir. Nesnelerin etkili sergilenmesi için kullanılan tasarım öğelerinden biri de aydınlatma elemanlarıdır. Müze içerisinde doğal ve yapay aydınlatma teknikleri tasarımın bir parçası olarak kullanılmaktadır (Tezcan 2019, s. 42). Aydınlık ve karanlık alanlar bazı durumlarda çocukların dikkatini bir noktaya çekerek mekânın bölümlere ayrılmasını sağlarken bazen de mekândaki diğer öğelerle ilişki kurulmasında yardımcı öğe olarak kullanılmaktadır (Aykut, 2017, s.77). Bir

nesnenin ön plana çıkarılması için mekânın genel aydınlatma özellikleri daha düşük değerlerde uygulanarak nesne üzerinde odak bir aydınlatma kullanılabilir. (Görsel 27) İç mekân tasarımında kullanılan çeşitli aydınlatma ve ses düzenlemeleri, çocuklara zengin bir duyuşsal deneyim yaşatmaktadır (Silav, 2014, s. 360). Bu noktada mekânın akustik değerlerinin planlanması oldukça büyük öneme sahiptir. Meiss'in belirttiğı gibi bir eğitim mekânında aydınlatma ve mekânsal kompozisyon ne kadar iyi planlansa da eko belirli bir sınırın üstüne çıktığında o ortam rahatsız edici ve dikkat dağıtıcı hale dönüşmektedir (Von Meiss, 1990, s. 15).



Görsel 27. Belçika Doğa Müzesi T-rex Sergisi, 2022, <https://bit.ly/3lyVWqK>

Mekâna estetik değer kazandıran form, ritim ve doku ancak doğru ışık doğru yerde kullanıldığında zaman anlam kazanmaktadır. Aydınlatma tasarımı mekân içerisindeki nesnelerin, dokuların formların ve renklerin en doğru şekilde algılanmasını sağlamaktadır. Doğru planlanan aydınlatma ziyaretçilerin mekân algısını arttırmaktadır. Mekânın doğru algılanması ve görsel açıdan konforun sağlanabilmesi ışığın nitelik ve nicelik değerlerinin bir oranda düzenlenmesi ile mümkündür. Işığın cinsi, gücü ve yönü mekân algısını manipüle ederek sınırları belirsizleştirebilir ya da kesinleştirebilir, mesafeleri uzatabilir ya da kısaltabilir. Aynı zamanda biçim ve dokunun da vurgulanması ya da gizlenmesi ışıkla sağlanabilir (Kalafat, 2020, s. 11). Işık mekânı algılama biçimimiz kadar mekânla ilgili duygularımızla da doğrudan ilişkilidir. Fiziksel ve psikolojik gereksinimlerin

karşılanmasına yardımcı olmaktadır. Mekân içerisindeki ışığın parlaklığı ve yoğunluğu mekâna canlı ve dinamik bir atmosfer kazandırırken zayıf ışık gücü daha sakin ve durağan bir atmosfer kazandırmaktadır. Aydınlatma tasarımıyla ve ışık düzeyinde yapılacak değişikliklerle ziyaretçinin müze gezisi sırasında ilgisinin dağılmasının önüne geçilmektedir. Monotonluk görsel konforu sağlarken, duygusal açıdan yorgunluğa neden olabilmektedir (Aries, Aarts ve Hoof, 2015'den alıntılan: Kalafat, 2020, s. 35). Üç boyutlu nesnelerin etkileyici bir biçimde sergilenmesi için aydınlatmalar nesnelerin boyut ve biçimleri göz önünde bulundurularak tasarlanmalıdır (Kalafat, 2020, s. 49).

Cam vitrinlerin iç aydınlatmalarında yansıma, ısınma ve nesnenin üzerine gölge düşmesi gibi problemlere dikkat edilmelidir. Ziyaretçinin gölgesinin eser üzerine düşmesinin engellenmesi ve yansıma, kamaşma gibi görsel konforu olumsuz etkileyen sorunların giderilmesi için ışık kaynağının cinsi, pozisyonu ve açısı doğru değerlendirilmelidir (Kalafat, 2020, s. 50). Sergileme alanlarındaki vitrin camları zemin döşemesinde de yansımaya neden olabilmektedir. Bu durum ziyaretçide dikkat dağınıklığına göz yorgunluğuna ve rahatsızlığa sebep olmaktadır. Bu görsel rahatsızlık bakılan eser, ziyaretçi konumu ve ışık kaynağı arasındaki geometrik ilişkilerin düzenlenmesi ile azaltılabilir (Dokuzer Öztürk, 2016'dan alıntılan: Kalafat, 2020, s. 46). Aynı zamanda seçilecek döşeme malzemelerinin yansıtıcı özelliğinin az olması ziyaretin daha konforlu hale dönüşmesini sağlayacaktır.

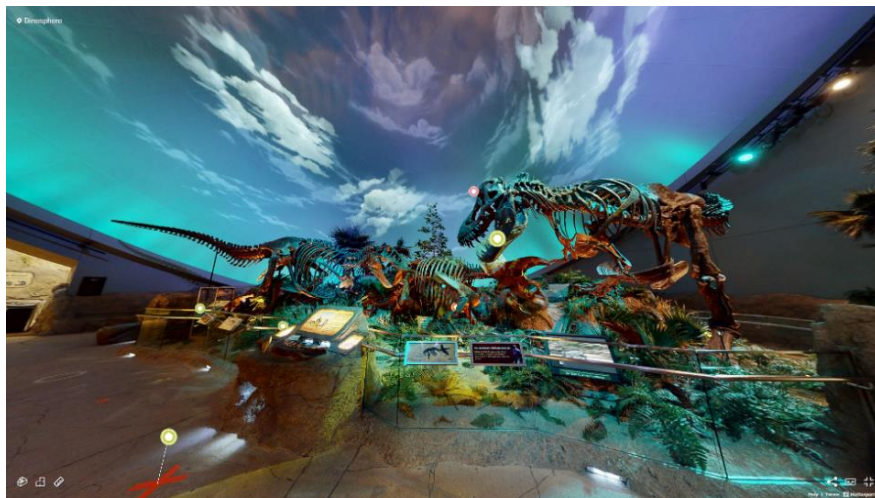
Bir bilginin çoklu ortam araçları olarak adlandırılan projeksiyon, lcd ekranlar, mobil uygulamalar, sensörler ve dokunmatik ekranlar kullanılarak ses, görüntü, grafik, animasyon, müzik gibi çeşitli yöntemlerle sunulması ziyaretçinin birden fazla duyu organının harekete geçmesini sağlamaktadır bunun sonucunda aktif, eğlenceli bir öğrenme ile bilgin kalıcı hale gelmektedir. Çoklu ortam araçlarının kullanımı ziyaretçi ile mekân arasında karşılıklı etkileşim oluşturmaktadır ve ziyaretçide fiziksel, ruhsal, duygusal bir alan yaratmaktadır (Ekiz, Yerlikaya ve Kaya, 2018, s. 775). Çocuklar açısından bakıldığında, çocuklar birebir etkileşim kurarak öğrendikleri bilgileri kolay kolay unutmamaktadırlar (Bulut ve Atilla, 2017, s.).

1925 yılında kurulan Indianapolis Çocuk Müzesi ilk olarak bir evin garajında açılmış daha sonra 1976 yılında bugünkü binasına taşınmıştır. 29 dönüm alan üzerine kurulu 482.950 metrekarelik kampüsü, 130.000'den fazla nesne koleksiyonu ve yılda 1,2 milyondan fazla ziyaretçisi ile dünyanın en büyük çocuk müzesidir (Indianapolis Çocuk Müzesi, 2022).

Indianapolis Çocuk Müzesi'nin Dinosphere bölümünde yüksek tavanlı bir mekân tasarlanarak dinozorlar ve buldukları çevre koşulları maketlerle canlandırılmaktadır. Kubbe şeklindeki tavana gökyüzü yansıtılarak güneşin doğuşundan batışına kadar geçen sürede güneşin gökyüzündeki hareketi ve farklı hava koşulları ışık oyunları ile ziyaretçiye aktarılmaktadır (Görsel 28, 29 ve 30). Indianapolis müzesindeki bu bölüm Tablo 1'de aktarılan Edgar Dale'in Yaşantı Konisi'ne örnek bir model niteliğindedir. Çocukların öğrenme sürecinde aktif kullandığı duyu organlarının sayısının artması, bilginin verimli aktarılmasını ve kalıcılığını sağlamaktadır. Aynı zamanda bu gösteri sırasında mekânın akustik özelliği kullanılarak dinozorların ve yaşam alanlarındaki seslerin canlandırılması da yapılmaktadır. Görsel anlatımın ışık, ses, film, video gibi eklentilerle desteklenmesi ve anlamının güçlendirilmesi çocukların keşfetme ve yorumlama becerilerini arttırmaktadır (Ekiz ve ark., 2018, s. 778).



Görsel 28: Indianapolis Children's Museum İç Mekân, 2021, <https://bit.ly/3vI96pU>



Görsel 29: Indianapolis Children's Museum İç Mekân, 2021, <https://bit.ly/3vI96pU>



Görsel 30: Indianapolis Children's Museum İç Mekân, 2021, <https://bit.ly/3vI96pU>

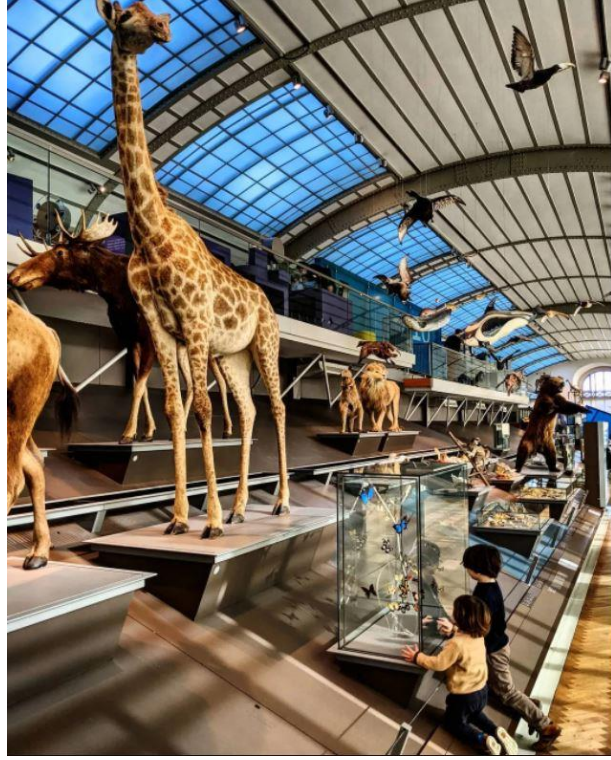
2.2.2 Estetik Gereksinimler

Mekânda bulunan donatıların fiziksel özelliklerinin çocukların duyularına hitap etmesi ve kurgunun çocuklar düşünülerek tasarlanması mekânın çocuklar için daha verimli hale gelmesini sağladığı bilinmektedir (Gür, 2002'den alıntılan: Yazıcı, 2004, s 49). Mekân içerisinde tasarım elemanlarında kullanılan renk, doku, form gibi özellikler mekânın estetik algısına değer katan özelliklerdir. Bu öğeler çocukların duyularını harekete geçirerek öğrenmenin gerçekleşmesinde yardımcı olmaktadır.

Kullanılan donatı elemanlarının düzeni, miktarı, sık veya seyrek düzenlenmesi mekânın nasıl algılandığı ile doğrudan ilişkilidir. Aynı zamanda bu donatı elemanlarının malzeme, renk, biçim ve dokusal özelliklerinin, mekânın sınırlayıcı öğelerinin tasarım özellikleri ile bütüncül olması mekânın karakterinin oluşmasında önemli bir etkidir (Aykut, 2017, s.77). Renklerin ve dokuların bir arada kullanılması ve bakılan mesafenin yakınlığı onları algılama şeklimizde etkilidir (Kalafat, 2020, s. 31). Sergilemede kullanılan renk ve doku birbiri ile bağlantılı öğelerdir. Renk, diğer tasarım öğelerine göre insanları duygusal olarak daha fazla etkilediği için, sergi tasarımının önemli bir öğesi olarak kabul edilmektedir. Ruh halimizi ve duygularımızı manipüle etmek için kullanılabilen renk sınırsız çeşitliliğe sahiptir. Rengin ayrılmaz parçası ışıktır; aslında ışık olmadan renk algılanamaz. Rengin mekâna estetik etkisinin yanı sıra psikolojik etkisi de bulunmaktadır. Örneğin kırmızılar, turuncular ve sarılar sıcaklık hissi verirken maviler, yeşiller soğukluğu çağrıştırmaktadır. Mavi renkli odada bulunan insanların kırmızı odakilere göre termostatın derecesini daha yükseğe ayarladığı gözlemlenmiştir. Sıcak renkler nesnelere daha yakın gösterirken soğuk renkler

nesneleri daha uzak göstermektedir. Koyu renklerin kullanıldığı mekânlar daha küçük algılanırken, açık renklerin kullanıldığı mekânlar daha geniş algılanmaktadır. Açık renkli bir odada sesler koyu renkli bir odaya göre daha yüksek algılanmaktadır. Renklere karşı oluşan bu dürtüler kültürel tepkilere de yansımaktadır. Örneğin yeşil "çevre" sembolü olarak kullanılmaktadır. Her insanın, görsel bilgi hafızasında belirli bir rengin tetikleyebileceği deneyimler, çağrışımlar ve anılar bulunmaktadır. Bu tür çağrışımlar, kişinin odasının çocuklukta boyandığı rengi veya gökyüzünün rengini görmeye uyandırılabilir. Renkler, olumlu ya da olumsuz bir tepki uyandırma yeteneğine sahiptir, fakat birey her zaman bunun farkına varmayabilir. (H. Falk ve D. Dierking, 2000, s. 124-125).

Mekân tasarımına estetik değer katan bir diğer etmen nesnenin yüzeyinin görünümünü ve hissini oluşturan doku ve desendir. Doku, yüzey pürüzlü veya pürüzsüz, sert veya yumuşak, kılıklı veya kadifemsi olacak şekilde fiziksel olarak değişmektedir. Görsel olarak ise ışık ve gölge yoluyla, yüzeyin görünümü dalgalanabilir, parlayabilir veya benekli görünebilir. Görsel bir doku tekrarlayıcı olduğu ölçüde desen haline dönüşmektedir. Renkler gibi dokular ve desenler de duygusal bir tepki uyandırabilmektedir. Pürüzsüz dokulara sahip odalar soğuk görünürken, düz olmayan duvar yüzeylerinin oluşturduğu pürüzlü dokular, iç mekânlarda sıcaklık hissine katkıda bulunmaktadır. Bu etkinin gücü, beyaz duvar ve pürüzsüz mermer zeminden oluşan bir mekândan halı ve duvar kâğıdı uygulanmış başka bir mekâna geçildiğinde deneyimlenebilir (H. Falk ve D. Dierking, 2000, s. 126). Mekân tasarımında kullanılan malzemenin dokusu, aydınlatma ve ses üzerinde de etkilidir. Malzemenin dokusunun pürüzlü veya pürüzsüz, yansıtıcı veya absorbe edici özelliklere sahip olması istenen etkinin oluşturulmasında, yardımcı bir öğedir. Sesi yutan veya yansıtan yüzeyler aynı zamanda ışığı emen ya da yansıtan yüzeyler akustik problemlerin çözülmesinde kullanılan fonksiyonel tasarım elamanlarıdır (Kalafat, 2020, s. 30). Tasarımcılar doku ve desen kullanarak görsel algının nereye çekileceğini ve ziyaretçinin bir sergiye nasıl tepki vereceğini manipüle edebilir.



Görsel 31: Belçika Doğa Müzesi Evrim Galerisi, 2021, <https://bit.ly/3lyVWqK>

Denge, vurgu ve ritimden oluşan tasarım ilkeleri ile tasarımcı ziyaretçi için hem dikkat çekici hem de entelektüel katılım sağlayabildiği bir mekân sunmaktadır. Oran ve ölçek de diğer önemli tasarım öğelerindendir. Oran genellikle bir kompozisyon içindeki boyut ilişkilerini ifade eder; ölçek, insan vücudunun boyutu veya bir şeyin olması gereken boyutu gibi bazı sabitlere ait boyutu belirtmektedir. Müzede sergilenen nesnelere, olaylar ve hatta fikirler ziyaretçiye uygun oran, orantı ve ölçekte sunulmalıdır. Sergi tasarımı, sergilenen nesnenin boyutunu ve özelliğini görsel olarak vurgulamak için kullanılmalıdır. Özel nesnelerin oranlarının ne kadar etkileyici olduğu ziyaretçiye gösterilmelidir. (Görsel 31) Tasarımcı sergileme alanındaki nesnelere manipüle ederek belirli bir öğenin görünen boyutunu değiştirerek ziyaretçinin ilgisini çekebilir. (H. Falk ve D. Dierking, 2000, s. 127). Görsel 32’de görülen sergi alanında çocuklara duyu organları ile ilgili bilgi verilirken onların dikkatini çekebilmek ve onları da aktif bir şekilde dahil edebilmek için nesnelere büyük oranlarda tasarlanarak sergilenmektedir. Şekil ve kütle de diğer tasarım öğeleri gibi keşif ve merakı teşvik edecek şekilde manipüle edilerek kullanılabilir (Dean, 1996, s. 131). Belirgin bir görsel veya bilgi ilişkisi olmayan, tamamen karışık nesnelere içeren bir sergi düzeni ziyaretçi için rahatsız edici olmaktadır. Tüm bu estetik unsurlar birbirini tamamladığında, iyi tasarlanmış bir sergi düzeni oluşmaktadır.



Görsel 32: Eureka Çocuk Müzesi Benim Hakkımda Her Şey Sergi Alanı, 2022, <https://bit.ly/34Uooi7>

Çocukların öğrenme sürecini etkileyen faktörlerden biri konsantrasyondur. Montessori mekânı oluşturan öğelerin ve donatıların çocukların konsantrasyonunun bozulmaması için oldukça açık renklerde ve doğal dokular kullanılarak tasarlanması gerektiğini açıklamaktadır. Çocukların etkileşim kurduğu materyallerde çarpıcı renklerin seçilmesinin materyale daha uzun süre odaklanmalarını sağlayacağını belirtmektedir. Çok çeşitli formların ve renklerin kullanılması, çocukların dikkatinin verilmek istenen bilgiden farklı noktalara kaymasına sebep olduğu için eğitim programı planlandığı gibi gerçekleşmemektedir (Çanakçıoğlu, 2012, s. 3). Çocuk müzesi örnekleri incelendiğinde çocukların ilgisini çekecek renklerin ve hareketli formların bir dil bütünlüğü içerisinde kullanıldığı gözlemlenmektedir. Sergileme elemanları arasında dil bütünlüğünün olması çocukların mekân içerisinde dikkatlerinin dağılmaması ve mekânın bütüncül bir tasarım diline sahip olması noktasında önem arz etmektedir. Bu noktada renk, form ve malzeme seçimi kurgunun bir parçası olarak düşünülmelidir. Sergilenen nesnelerin tanıtıcı panolarında kullanılan yazının tasarımı ve kullanılan yazı ve sembollerin görünümü iletişimin etkinliği üzerinde önemli bir etkiye sahiptir.

2.2.3 Psiko-sosyal Gereksinimler

İnsanların olaylara karşı gösterdikleri davranışlar buldukları çevreyle birebir ilişkilidir. Bir renk, nesne ya da olaya karşı gösterilen davranış biçiminin kişisel sebeplerle bağlantılı olmasının dışında öğrenilmiş bir davranış biçimi olduğu düşünülmektedir. Bu nedenle çevrenin bireylerin üstünde psikolojik ve fizyolojik etkileri düşünülerek, bireyleri olumlu davranış biçimine yönlendiren mekânlar üzerinde çalışılmalıdır (Atacı, 2019, s. 22). İç

mekânlar mekânın fiziksel düzenlemesinin yapılmasına ek olarak yaratacağı psikolojik algı da göz önünde bulundurularak, kullanıcılar için daha iyi mekânlar oluşturma kaygısıyla tasarlanmalı. Tasarlanan bu mekânların kullanıcının fiziksel ve psikolojik ihtiyaçlarına cevap vermesi beklenmektedir (Gümüşçü ve Demirarslan, 2019, s. 198).

Çocukların davranış biçimlerinin içinde buldukları psiko-sosyal ortam ve mekân tarafından şekillendiği çevre psikolojisi alanında araştırmalar yürüten Barker, Bechtel ve Wicker gibi araştırmacılar tarafından kanıtlanmıştır (Gür, 2002'den alıntılan: Yazıcı, 2004, s. 49). Çocuk müzelerinde çocukların fiziksel ve zihinsel gelişimlerinin yanı sıra içgüdüsel yönlerinin de desteklenmesi araştırmacılar tarafından vurgulanmaktadır. Çocukların bu içgüdüsel davranışları; keşfetmek, tırmanmak, emeklemek, farklı yükseklik ve platformları denemek, toprak, su ve kum gibi maddelerle deneyler yapmak, dayanışma ve işbirliği imkânları yaratarak kendi aralarında sosyal ilişkilerini geliştirmektir (Chilton, 1991'den alıntılan: Silav, 2014, s. 358). Görsel 33'de görülen Port Discovery Çocuk Müzesi'nin tırmanma alanında çocuklar tırmanarak özgüven, problem çözme becerileri kazanmakta ve motor becerileri gelişmektedir.



Görsel 33: Port Discovery Çocuk Müzesi Tırmanma Alanı, 2022, <https://bit.ly/3MFQlKd>

Piaget, nesnelerin keşfedildiği ve gözlemlenebildiği sürece anlaşıldığını bu sebeple çocukların keşfetme özgürlüğüne sahip olmaları gerektiğini belirtmektedir. Çocuklar, kendilerini özgür hissettikleri mekânlarda yaşadıkları deneyimlerle anlama, öğrenme, bilme ve keşfetmenin zevkini hissetmektedirler. Çocukların derinlemesine düşünmeleri, yorumlayabilmeleri, nesnelere ve olayları birleştirerek özümleyebilmeleri için mekân içerisinde aktif katılım sağlayabilecekleri alanlar oluşturulmalıdır (Ünal ve Pınar, 2017, s.

2911). Çocukların hareket ederek kazandığı tecrübeler başarıma duygularını tetiklemektedir. Başarı ile birlikte kendine güven ve merak duygusu güçlenerek yeni deneyimler kazanan çocukların psikolojik gelişim sürecine de olumlu etkileri yansımaktadır (Atacı, 2019, s. 8).

Çocuk müzelerinde çocukların bir rehberine veya ailelerine ihtiyaç duymadan kendi tercihleriyle özgürce hareket edebildikleri mekânların tasarlanması aynı zamanda onlarda aidiyet bilincinin gelişmesini de sağlamaktadır (Arslan Kılıçoğlu ve ark., 2019, s.49). Onların gelişimlerine uygun tasarlanan mekânlar ait olma ve saygınlık gereksinimlerini karşılamaktadır. Çocuklar kendi fiziksel boyutlarına uygun olarak tasarlanmış müze mekânlarını, nesnelere ve çeşitli materyalleri gördüklerinde oranın kendilerine uygun bir mekân olarak tasarlandığını algılayarak kendilerini o mekâna ait hissetmektedirler ancak bu noktada çocukların güvenlik gereksinimleri göz önünde bulundurulmalıdır.

Beklentilerin öğrenmeyi etkilediği bilinmektedir. Bu nedenle müze girişinde çocukların boyutlarına uygun bir noktada müze haritasının sergilenmesi çocuklara süreçle ilgili ön hazırlık sağlayacaktır. Bir hayvanat bahçesine yapılan okul gezisinde ne öğreneceklerini bilen çocukların, bilmeyen çocuklara oranla daha fazla öğrenme gerçekleştirdikleri gözlemlenmiştir. En yüksek öğrenme oranını hem bilişsel hem de uzamsal olarak ne öğreneceklerini bilen çocuklar göstermişlerdir. Psikolog David Ausubel, müzelerde verilecek eğitim öncesi bir örgütleyici sağlamanın öğrenmeyi kolaylaştırdığını belirterek önemini vurgulamaktadır (Ausubel, Novak, ve Hanesian 1978' den alıntılanan: H. Falk ve D. Dierking, 2000, s. 117).

Çevre psikologları Stephen ve Rachael Kaplan'a göre merak, mekânın çekici olup olmadığını belirlemede önemli bir faktördür. "Gizemli" ortamlar, bilinmeyene dair ılımlı bir his sağlamaktadır, karmaşıktır ve insanı keşfetmeye davet etmektedir (Kaplan ve Kaplan 1982'den alıntılanan: H. Falk ve D. Dierking, 2000, s. 115). Müze de kurgulanan bölümler tasarlanırken çocukların bu keşfetme ve merak etme yönlerini tetikleyecek yerleşim şeması oluşturularak dikey ve yatay yüzeylerde bağlantı ve geçişler oluşturulmalıdır. Bu noktada bölümler arasındaki bağlantı ve mekânın sınırlarının belirlenmesi büyük önem taşımaktadır. Sınırları belirlenmemiş mekânların çocuklar tarafından algılanması oldukça güçtür. Bu mekânlarda çocuklar kendilerini daha güvensiz hissederek tedirgin hareket etmektedirler.

Çocuk müzelerinde interaktif mekanlar tasarlanarak çocukların bireysel öğrenme, motivasyon, iletişim becerileri, kontrol, esneklik ve hayal gücü gibi yönleri geliştirilmelidir.

Hayal gücü yeteneğinin kişiden kişiye göre değiştiği bilinmektedir. Çocukların hayal güçlerini kullanabilmeleri ve geliştirebilmeleri için görsel, işitsel ve dokunsal tecrübelere gereksinim duydukları açıklanmaktadır. (Arslan Kılıçoğlu ve ark., 2019, s.47). Çocukların bu gereksinimleri yapılacak teknik düzenlemelerle güçlendirilmelidir. Örneğin etkileşimli sergileme tasarımları birden fazla duyuya hitap etmesi sebebiyle öğrenmeyi kolaylaştırmaktadır. Böylece çocuklar, sunumun bir parçası haline getirilerek aidiyet hissederler ve görsel olarak algıladıklarını farklı duyularıyla da algılamaları sağlanarak öğrenme desteklenmektedir. İnteraktif ekranlar, zeminler ve duvarlar gibi çocukların dokunarak, büyütüp küçülterek bütün ayrıntılarıyla inceleyebilecekleri, sergi elemanları kurgulanan hikayeyi yaşarcasına gezme imkânı sağlamaktadır (Ekiz ve ark., 2018, s. 777). (Görsel 34)



Görsel 34: Eureka Çocuk Müzesi Kıvılcım Sergisi, 2022, <https://bit.ly/3lzt5dE>

Müze içerisinde çocukların sosyalleşme, estetik algı, sanatsal bakış açısı, yaratıcı düşünme yetisi, karşılaştırma, sınıflandırma, düşünceyi geliştirme, tartışma gibi becerilerini geliştirme fırsatı oluşturacak mekânlar hazırlanmalıdır. Paykoç'un da (2014, s. 144) belirttiği gibi müze ortamında katılım gösterme ve hatırlama oranının yüksek olması ve aktif bir öğrenme ortamının sağlanması için çocukların gözlemlerini ve deneyimlerini anlatabilecekleri ve diğer çocuklarla paylaşabilecekleri alanlar sağlanmalıdır. Bu mekânlar sürekli yeni bilgilerle karşılaşan çocukların aynı zamanda dinlenmelerini ve enerjilerini atmalarını sağlayacak müzenin sosyal mekânları olarak tasarlanabilir. Çocuklar için tasarlanan alanlar onları oyun oynamak için teşvik edebileceği gibi oyun oynama isteklerini yok edebilir (Aktaş Arnas, 2017, s. 23). Bu nedenle müzeyi ziyaret eden yaş gruplarının fiziksel ve sosyolojik

özelliklerine uygun bilgi panoları, grafikler ve düzenlemeler yapılmalı. (Görsel 35) Çocukların boylarını aşan bilgi panolarını okumak çocuklara oldukça zor ve itici gelmektedir (Özsoy ve Mercin, 2003, s.8). Kendi boyutlarına göre tasarlanmış iç mekân donatı elemanları ile kendilerini müze mekânına daha yakın hissetmeleri sağlanmalıdır (Yavuz Öden, 2020, s. 546). Okumayı bilmeyen veya okumaya yeni başlayan çocuklar için metin kullanımı en aza indirilmelidir. Çocuklar hızlı geri bildirim ihtiyacı duyarlar yetişkinler kadar sabırlı değildirler. Aynı zamanda görsel bilgileri yetişkinler kadar hızlı işleyemezler ve yoğun görsellerin kullanıldığı sergilemelerde çabuk sıkılıp dikkatleri dağılabilmektedir. Bu sebeple görsel sergiler bu özellikleri göz önünde bulundurularak düzenlenmelidir.



Görsel 35: Miami Çocuk Müzesi Sağlık Bölümü, 2021, <https://bit.ly/3MxcgUN>

Falk (2000, s. 115-117) çevresel yeniliğin okul dışı ortamlarda öğrenme üzerindeki etkisini inceleyerek yeni ortamların öğrenmeyi çarpıcı biçimde etkilediğini açıklamaktadır. Serbest seçim koşullarında gerçekleşen öğrenmenin önemli bir kısmı, yenilik arama davranışının bir sonucu olduğunu dile getirmektedir. Örneğin, müze ziyaretçilerine özellikle neden geldikleri sorulduğunda, daha önce görmedikleri veya yapmadıkları bir şeyi görmek ve yapmak istedikleri şeklinde bir açıklama getirmektedirler. Çocuk müzeleri de çocuklar için okuldan farklı olarak hem eğlenme hem de yeni bir öğrenme ortamıdır. Çocukların okul dışında bir mekânda alternatif öğrenme yolları öğrenmesi ve gerçek nesnelere aktif bir şekilde çalışma olanağı bulması, gözlem, mantık, yaratıcılık, hayal gücü ve beğeni duygularının oluşmasına ve gelişmesine katkıda bulunmaktadır (Ünal ve Pınar, 2017, s. 2901). Çocukların kullanım amacına uygun, öğrenimlerini destekleyici özellikte tasarlanan mekânlar, çocuk ve mekân ilişkisinin sağlıklı bir şekilde kurulmasını sağlayacaktır.

2.3 Çocuk Müzelerinin İç Mekân Biçimlenişindeki Değerlendirme Parametreleri

Yukarıda incelenen çocuk müzelerinin mekânsal ve sergileme özelliklerini içeren bir tablo hazırlanmıştır. (Tablo 1) Bu tablo kaynaklar taranarak ve tezin içinde bulunan ana ve alt başlıklar süzgeçten geçirilerek elde edilen verilerden oluşturulmuştur. Çocuk müzeleri ile ilgili çalışma yapacak kişilere bir temel oluşturması için hazırlanmıştır ve bundan sonra yapılacak olan çalışmalara bir altlık olması hedeflenmektedir. Tablonun içeriği tasarımcının ve işverenin görüşmeleri sonucunda, müzenin sunduğu imkânlar ve gereksinimleri doğrultusunda genişletilebilir. İçeriği genişletilmiş tablonun bir örneği bölüm 3.4'te Şehit Cuma Dağ Müzesi örneği üzerinden hazırlanmıştır. Tablonun altında bulunan değerlendirme ölçütleri kullanılarak müzenin sağladığı özelliklerin müzede ne yoğunlukta kullanıldığı belirlenebilir. Mekân ve sergi özelliklerinin hangi gereksinimi kapsadığı da tablo üzerinde belirtilmiştir. Bir çocuk müzesi kurulurken sağlıklı bir çocuk mekân ilişkisi kurabilmek adına; algısal, teknik, estetik ve psiko-sosyal gereksinimleri karşılayan nitelikler bu tabloda listelenmiştir. Birçok farklı tasarım disiplini bu tabloyu bir rehber olarak kullanarak çocuk müzelerinde ihtiyaç duyulan özelliklerin kontrolünü sağlayabilir.

Çocuk Müzeleri Mekân ve Sergi Özellikleri	Değer	Teknik Gereksinim	Estetik Gereksinim	Psiko-sosyal Gereksinim
Dinamik sergi tasarımı: İnteraktif sergileme üniteleri Uygulamalı (Hands-on) sergiler Çoklu ortam araçlarının kullanımı		×		×
Farklı doku, malzeme ve renk kullanımı: Doğal malzeme kullanımı		×	×	
Özgür hareket alanları: Motor becerilerini geliştirebilecekleri oyun alanları				×
Ergonomik ölçülere uygun donatı elemanları: Fiziksel ve sosyolojik özelliklerine uygun yönlendirme tabelaları ve panolar		×		×
Farklı konseptlerde hazırlanan bölümler				×
Alternatifli etkinlik mekânları Sinema salonu, kütüphane, kafeterya, vb.				×
Çeşitli ve etkili aydınlatma kullanımı		×		
Sergileme elemanlarının bütüncül tasarlanması			×	
Mekân sınırlarını belirleyici tasarım öğeleri		×		×
Değerler: * Uygulanmamış ** Çok Az uygulanmış ***Uygulanmış **** Çok uygulanmış				

Tablo 1. Çocuk müzesi iç mekân ve sergileme özellikleri değerlendirme tablosu

3.BÖLÜM: ŞEHİT CUMA DAĞ TABİAT TARİHİ MÜZESİ ÖRNEĞİNİN İNCELENMESİ – MEVCUT DURUM ANALİZİ

Bu bölümde Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi işlev şeması, dolaşım ve yönlendirme yaklaşımı, mekân organizasyonu, sergileme türleri, aydınlatma türleri ve donatı yaklaşımlarına göre değerlendirilecektir. Müzenin teknik, estetik ve psiko-sosyal boyutları ile mevcut durum analizi yapılacaktır.



Görsel 36: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi Giriş Dış Cephe, Kişisel Arşiv, 2022

1968 yılında Ankara’da MTA bünyesinde kurulan Tabiat Tarihi Müzesi, Nuran Ünsal ve Affan Yatman tarafından tasarlanan yeni binasına 24 Mayıs 2011 tarihinde taşınarak yeniden ziyarete açılmıştır. Müze 4.000 m² alana kurulmuştur. Tabiat Tarihi Müzesi Türkiye’de kurulan ilk ve en büyük doğa tarihi müzesi olması sebebiyle büyük öneme sahip bir müzedir. Bu müzenin seçilmesinin sebebi çocuk müzesi olarak tasarlanmamış olmasına rağmen müze yetkilisinden alınan bilgiye göre ziyaretçi kitlesinin büyük bir çoğunluğunu çocukların oluşturmasıdır. 2021 yılı ziyaretçi sayısı 155.239, 2020 yılı 89.354 ve 2019 yılı 180.549 kişidir.*

*Müze görevlisi ile 02.03.2022 tarihinde yapılan bireysel sözlü görüşmede bu bilgilere ulaşılmıştır.

Müze üç kat ve altı bölümden oluşmaktadır. Aynı zamanda müze bünyesinde Enerji Parkı bulunmaktadır. Giriş katta güneş sistemindeki gezegenlerin tanıtılmasıyla başlayan sergileme düzeni uzaydan dünyaya doğru bir yolculuk olarak tasarlanmıştır. Üç kattan oluşan müzenin giriş katında uzay, güneş sistemi ve gezegenlerin tanıtılması ile başlayan ziyaret, diğer katlarda dünyanın ilk evreleri, fosiller, omurgalı omurgasız canlı örnekleri ve çeşitli mineral ve süs taşlarının sergilenmesi ile sonlanmaktadır.

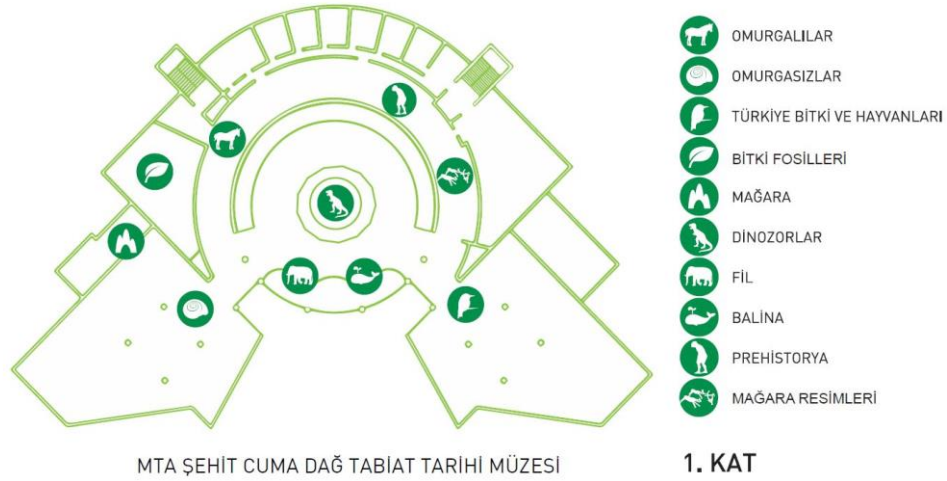


Görsel 37: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Giriş Kat Yerleşim Planı, 2022, <https://bit.ly/3rMhkeC>

Giriş katta danışma, planetaryum ve bilim küresi, geçici sergi bölümü, eğitim bölümü, güneş sistemi, görme engelliler bölümü, müze mağazası ve tuvaletler bulunmaktadır. Görme engelliler bölümünde, engelli ziyaretçilere rehberlerle birlikte sergileme ünitelerinin içinde bulunan nesnelere dokunarak eğitim imkânı sunulmaktadır.

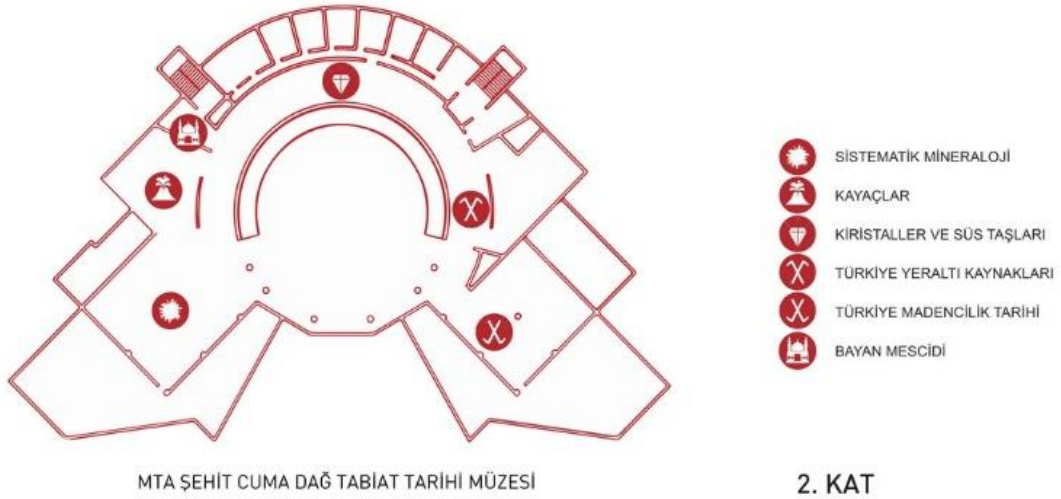


Görsel 38: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Görme Engelliler Bölümü, 2022



Görsel 39: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, 1. Kat Yerleşim Planı, 2022, <https://bit.ly/3tTa7fQ>

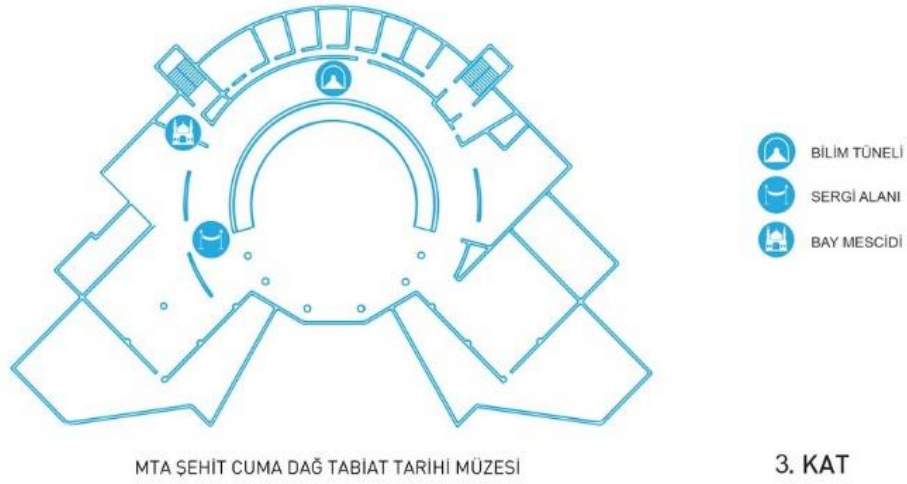
Birinci katta bitki fosilleri, tek hücreli ve çok hücreli canlılara, omurgalı ve omurgasız hayvanlara ait çok sayıda fosil sergilenmektedir. Prehistorya bölümünde tarih öncesi insanların kullandığı aletler sergilenmektedir. Diyorama bölümünde ise Türkiye’de bulunan hayvan ve bitki örneklerinin gerçek yaşam alanlarının canlandırması bulunmaktadır. Bu bölümde Anadolu panteri, kızıl akbaba gibi ülkemizden önemli örneklere yer verilmektedir. Karstik mağara modeli canlandırması bu katta ziyaretçilere sunulmaktadır.



Görsel 40: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, 2. Kat Yerleşim Planı, 2022, <https://bit.ly/3fOZ923>

Müzenin ikinci katında, mineral örnekleri, kayaçlar, yurtiçinden ve yurtdışından temin edilen kristaller ve süs taşları sergilenmektedir. Türkiye Madencilik Tarihi bölümünde madencilğe ait nesnelere bilgileriyle birlikte vitrinlerde ziyaretçilere sunulmaktadır. Türkiye Yeraltı Kaynakları bölümünde ise, enerji hammaddeleri, süs taşları, özel mineral ve taşlar,

metalik madenler ve endüstriyel hammaddeler bulunmaktadır. Aynı zamanda bu katta bayan mescidi bulunmaktadır.

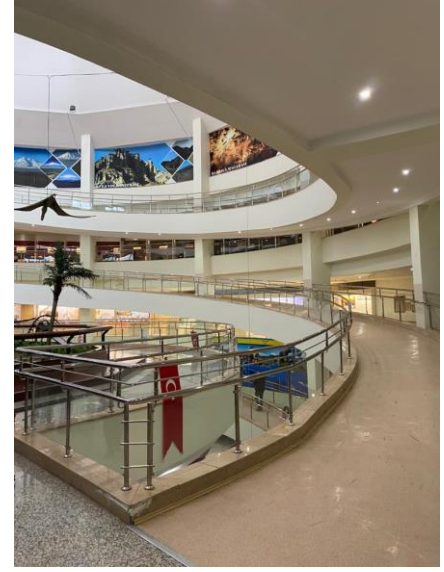


Görsel 41: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, 3. Kat Yerleşim Planı, 2022, <https://bit.ly/3AxG4vh>

Üçüncü katta Bilim Tüneli bulunmaktadır ancak bu bölüm ziyarete kapatılmıştır. Bilim Tünelinde, Türkiye'deki jeolojik alanların, Güney Afrika'daki safari parklarının, deniz altındaki biyolojik çeşitlilik ve çiçekler ve çeşitli animasyonlarla sunulmaktadır (MTA, 2021). Aynı zamanda bu katta bay mescidi bulunmaktadır.

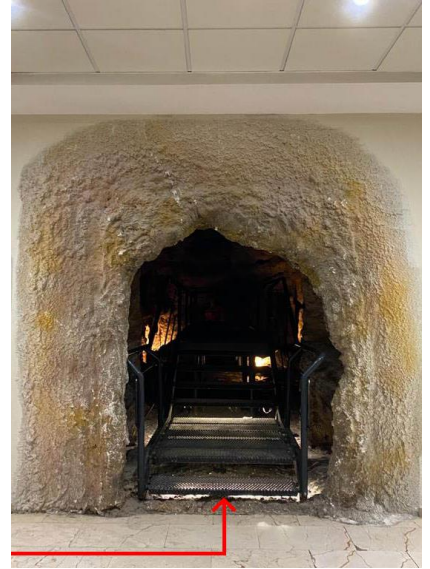
3.1 Teknik Gereksinimler

Müzenin ön cepheden bir girişi bulunmaktadır. Yapı karma plan tipolojisine ve serbest yönlü dolaşım şemasına sahiptir. Serbest yönlü dolaşımında ziyaretçiler gidecekleri yönü kendileri seçerek ilerlerler. Katlar arasında dolaşım bütün yapı boyunca rampalar ile sağlanmaktadır aynı zamanda iki asansörü bulunmaktadır. (Görsel 42) Bu rampa, giriş kat danışma bölümünde bir merkezden başlayarak katlar boyunca spiral şeklinde ilerlemektedir ve zemin döşeme malzemesi olarak yumuşak bir malzeme olan homojen pvc kullanılmıştır. Müze içerisinde rampa baskın bir yönlendirme elemanı olarak kullanılsa da müze genelinde katı ve kısıtlayıcı bir yönlendirme düzeni bulunmamaktadır.



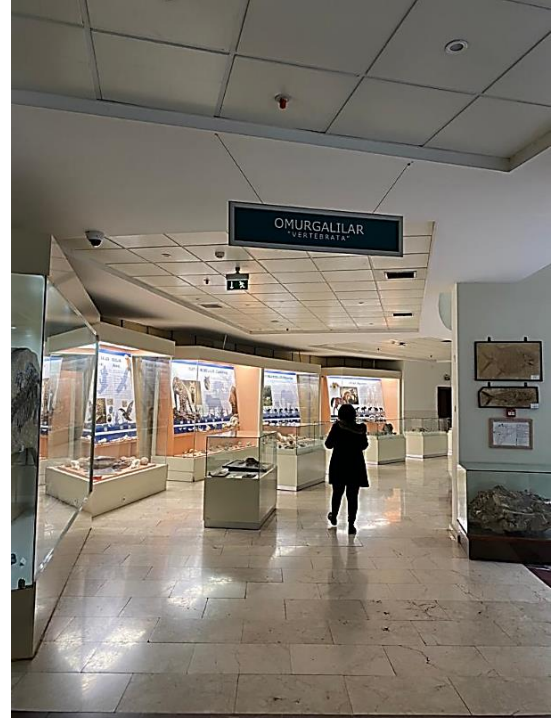
Görsel 42: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Katlar Arası Dolaşım Sistemi, Kişisel Arşiv, Kasım 2021

Sergileme elemanlarında bilgilendirmenin ve yönlendirmenin etkisinin zayıf olduğu gözlemlenmiştir. Bu durum ziyaret sırasında bazı bölümlerin ziyaretçiler tarafından fark edilmemesine neden olmaktadır. Örneğin; 1. Katta bulunan mağara bölümü için yönlendirme tabelası bulunmamaktadır (Görsel 43). Bu bölüm aynı zamanda slayt gösterimi için kullanılmaktadır ve bu sebeple ışık yoğunluğu azdır. Birçok ziyaretçi sergi alanında ilerlerken mağara bölümünü fark etmeden geri dönmektedir.



Görsel 43: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Mağara Bölümü, Kişisel Arşiv, Kasım 2021

Müze içerisindeki mekân organizasyonu ve dolaşım konseptine göre ayrılan sergilemelerle oluşturulmuştur. Bölümlere verilen isimler tabelalarla gösterilmektedir. Bu tabelalar yüksek bir noktada konumlandırıldığı için, çocukların algılamada ve okumada zorlandıkları gözlemlenmiştir (Görsel 44). Tabiat Tarihi Müzesi'nde danışma bölümünde duvara yerleştirilen müze haritası konumu ve yüksekliği sebebiyle çocuklar algılamakta güçlük çekmektedir.



Görsel 44: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Omurgasız Canlılar ve Omurgalı Canlılar Bölümü, Kişisel Arşiv, Kasım 2021

Genel olarak sergileme ünitelerinin, tefriş ve donatıların ölçüleri antropometrik ölçü standartlarında ve hedef kitle grubu olan çocukların fiziksel yapılarına uygun boyutlarda tasarlanmıştır.

Müze ön cephesinden ve çatı açıklıklarından doğal ışık almaktadır (Görsel 45). Doğal aydınlatmanın etkisi 1.katta bulunan Dinozorlar Bölümünde hissedilmektedir. Bu açıklıklardan alınan doğal ışık hem mekân algısı olarak hem de mekân ısısı olarak sıcaklık katmaktadır. Müzelerde kullanılan günışığının kontrolünün zor olması sebebiyle sergilenen nesnelere zarar verme ve gölge gibi problemlerle karşılaşabilmektedir.



Görsel 45: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Çatı ve Cephe Açıklıkları, Kişisel Arşiv, Kasım 2021

Yapay aydınlatma olarak direk ve dolaylı yayılım sağlayan spotlar ve paneller kullanılmaktadır. Kullanılan yapay aydınlatmaların bazı bölümlerde yetersiz kaldığı gözlemlenmiştir (Görsel 46).

Vitrin içi sergileme ünitelerinde hareket algılayıcı sensörler kullanılmaktadır. Ziyaretçinin hareketi ile vitrin içi aydınlatmalar devreye girmektedir (Görsel 47).



Görsel 46: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Sergi Bölümü, Kişisel Arşiv, Kasım 2021



Görsel 47: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Sergileme Üniteleri, Kişisel Arşiv, Kasım 2021

Genel zemin döşemesi olarak kullanılan mermer soğuk bir algı oluşturmaktadır ve malzemenin yapısı nedeniyle mekân içerisinde parlamaya ve görsel konforun azalmasına neden olmaktadır. (Görsel 48) Sergileme ünitelerinin yüzeylerinin camla kaplı olması da bu yansımaların boyutunu arttırmaktadır. Buna ek olarak zeminde farklı bir mermer kullanılarak zemin görüntüsünün kesilmesi mekânın akıcılığını etkileyerek dikkat dağınıklığına neden olabilmektedir.



Görsel 48: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Sergi Bölümü Zemin Döşemesi, Kişisel Arşiv, Kasım 2021

Zemin, duvar döşemelerinde ve donatı elemanlarında kullanılan malzemelerin akustik özelliklerinin zayıf olması, özellikle kalabalık çocuk gruplarının ziyaretinde sesin kontrolsüz dağılmasına neden olmaktadır. (Görsel 49 ve Görsel 50)



Görsel 49: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Dinozorlar Bölümü, Kişisel Arşiv, Kasım 2021



Görsel 50: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Dinozorlar Bölümü, Kişisel Arşiv, Kasım 2021

3.2 Estetik Gereksinimler

Tabiat Tarihi Müzesi örneği estetik gereksinimler üzerinden incelendiğinde hedef kitle olan çocukların algılarını uyaran ancak bazı noktalarda eksik kalan tasarım kararları gözlemlenmiştir. Duvar, tavan ve döşeme gibi mekânın yapısal bileşenlerinde kullanılan renk türleri, mekânın alçak ya da yüksek, dar ya da geniş gibi boyutsal algısına etki etmektedir. Ancak rengin anlaşılması için ışık çok önemli bir faktördür. Mekânı oluşturan bu fiziksel öğelerin görsel etkisi insanın mekânla kurduğu ilişkinin etkisini de arttırmaktadır. Müzenin yapısal bileşenleri olan zemin, tavan ve duvarlarda genel olarak açık renk tonları kullanılarak geniş ve yüksek bir mekân algısı oluşturulmuştur. Sergi ünitelerinin içerisinde kumaş kullanılarak hem farklı bir doku oluşturulmuş hem de renk gruplandırması yapılmıştır. (Görsel 51) Sergileme elemanlarında kullanılan renkler mekâna görsel bir değer katarken aynı zamanda çocuklar için çok önemli bir uyarandır. Çocuklar ziyaretleri sırasında sergide farklılaşan renkler aracılığıyla eserleri zihinlerinde kodlayarak gruplandırabilmektedir.



Görsel 51: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Sergileme Üniteleri, Kişisel Arşiv, Kasım 2021

Müze içerisindeki dairesel dolaşım alanı ve bu alana bağlantılı sergi bölümleri ziyaretçilere görsel iletişim alanı sağlamaktadır. Sergi bölümleri toplama, biriktirme ve sergileme yaklaşımı ile oluşturulmuştur. Vitrin içi sergilemelerde eserlerle ilgili bilgilendirici panolar tasarlanmıştır. Sergilenen nesnelere tanıtan panolarda nesnelere temsil eden piktogramlar kullanılmıştır (Görsel 52-A). Mekân içerisinde kurgusal olarak durağan sergileme yöntemi kullanılarak ziyaretçiye gözleme dayalı bir deneyim sunulmaktadır. Aynı mekân içerisinde

sergilenen nesnelerin bilgilendirme panolarının ve sergileme şeklinin aynı tasarım diline hâkim olması beklenmektedir. Müze genelinde kullanılan sergileme üniteleri bütüncül bir tasarım yaklaşımı ile düzenlenmemiştir. Bölümler arası geçişler katı bir sınırla bölünmediği için sergileme ünitelerindeki form ve tasarım farklılığı dikkat çekmektedir. Bu bağlamda bütün bölümler birlikte değerlendirildiğinde ortak bir tasarım dilinin olmadığı düşünülmektedir. (Görsel 52- A, B, C ve D)



Görsel 52: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Sergileme Üniteleri, Kişisel Arşiv, Kasım 2021

Müze içerisinde aynı türden nesnelerin sergilenme tekniğinin de farklılaştığı görülmektedir. Görsel 53 ve görsel 54’de görüldüğü gibi taşlar farklı form ve yükseklikteki kaidelerin üstünde ve farklı zemin döşeme malzemelerinin üstünde tanımsız bir alanda sergilenmektedir. Bu durum sergilenen eserin etkisini azaltmaktadır. Aynı türden diğer eserler Mineroloji Bölümü’nde bir vitrin içerisinde ve noktasal bir aydınlatma altında sergilenmektedir. Mineroloji Bölümüne ait sergileme alanı 2021 senesinde müzeye dâhil edilmiştir. Bu bölümde sergilenen nesnelerin sergileme teknikleri ile mekân ilişkisinin daha bütüncül bir yaklaşımla kurgulandığı düşünülmektedir.

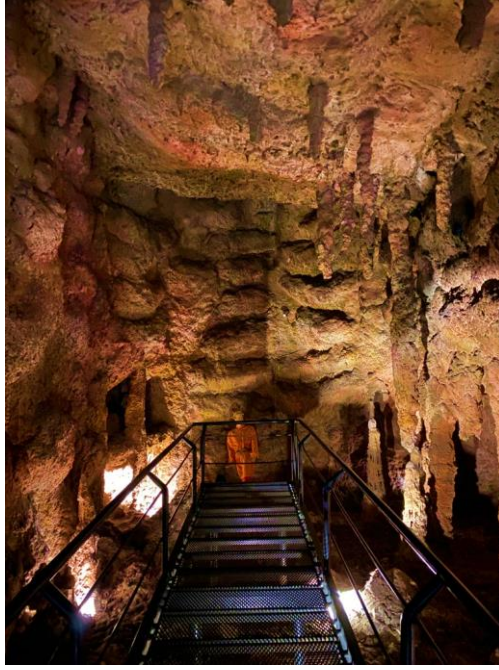


Görsel 53: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Sergileme Üniteleri, Kişisel Arşiv, Kasım 2021



Görsel 54: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Mineraloji Bölümü, Kişisel Arşiv, Kasım 2021

Yeterli imge ve uyarıcı bulunmayan mekânları daha sonra zihinde canlandırılmak zor olduğu için mekân ve öğrenilen bilgiler çok hızlı unutulmaktadır. Müzede ikinci katta bulunan Mağara Bölümünde tasarlanan doğal karstik mağara modelinde dikitler, sarkıtlar ve sütunlar ışıklandırılarak ziyaretçinin deneyimine sunulmaktadır (Görsel 55). Gerçeğe yakın bir şekilde tasarlanan bu bölümde çocukların duyularının uyarılması ile öğrendiği bilgiyi zihninde düzenleyerek kaydetmesi sağlanmaktadır.



Görsel 55: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Karstik Mağara Modeli, Kişisel Arşiv, Kasım 2021

Müzedeki uygulanan zemin döşemesi, donatı elemanları, kaideler ve sergi alanları arasında kurulan ilişkide form boyutunda bir kopukluk bulunmaktadır. Dinozorlar bölümünde aynı mekân ve aynı bakış açısı içerisinde üç farklı geometri bulunmaktadır. Yapının sahip olduğu dairesel formla orta alanda bulunan köşeli formdaki yükselti, birbiri ile çatışan zıt bir ilişki kurmaktadır. (Görsel 56)



Görsel 56: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Dinozorlar Bölümü, Kişisel Arşiv, Kasım 2021

Gezegenler bölümünde sergileme ünitelerinin dairesel formda tasarlanması, hem serginin hikâyesine yaptığı çağrışım hem de çocukların daha kolay gözlem yapabilmesi nedeniyle bu alanlarda çocukların sergi ile iletişiminin arttığı gözlemlenmiştir. Yine Gezegenler Bölümü sergi tasarımında kullanılan renk, doku ve form çocukların duyularına hitap eden ve ilgilerini çeken bir yaklaşımda tasarlanmıştır. (Görsel 57)



Görsel 57: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Gezegenler Bölümü, Kişisel Arşiv, Kasım 2021

3.3 Psiko-sosyal Gereksinimler

Çocukların çevre ile iletişim kurabilmeleri için en iyi yöntem dokunmaktır. Öğrenme ve araştırmaya yatkın olan yapıları gördükleri her şeye dokunma isteği oluşturmaktadır (Yazıcı, 2004, s.55). Büyük, sabit ve üç boyutlu nesnelerin çocuklarda dokunma ve keşfetme hissi uyandırdığı bilinmektedir (Yazıcı, 2004, s. 56). Müze içerisinde çocukların dokunması için tasarlanan elemanlar çocukların deneyerek etkili öğrenmesini sağlarken müzede aitlik duygusu hissetmelerini sağlamaktadır. Gezegenler Bölümünde gezegen maketleri ve kumaşla kaplı tavan üzerinde yerleştirilen noktasal aydınlatmalarla yıldızlar ve gökyüzü tasvir edilerek uzay sistemi anlatılmaktadır. Çocukların dokunarak etkileşim kurabildikleri bu bölümde gezegen maketlerinin çocukların ilgilerini çektiği gözlemlenmiştir. (Görsel 58)



Görsel 58: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Gezegenler Bölümü, Kişisel Arşiv, Kasım 2021

Katlar arası dolaşımın rampayla sağlanması çocuklara özgür hareket alanı sağlamaktadır ve aynı zamanda gezi sırasında dikkat dağınıklığının önüne geçilmektedir. Bu sayede rehberlerin grupları kontrolü kolaylaşmaktadır.



Görsel 59: Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi, Diyorama Bölümü, Kişisel Arşiv, Kasım 2021

Müzedeki birinci katta bulunan Diyorama Bölümü'nde Türkiye'de bulunan hayvan ve bitki örneklerinin yaşam alanlarının canlandırılması, vitrinler içerisinde ve ortada bulunan bir kaide üstünde sergilenmektedir. Bu bölüm canlıların doldurulmuş örneklerinden oluşan bir koleksiyon içermektedir ve bu sebeple cam bölme ile korunmaktadır. Çocukların ziyaretleri

sırasında orta alanda kaide üstünde bulunan hayvan örneklerine dokunma istekleri gözlemlenmiştir. (Görsel 59) Daha önce açıklandığı gibi görsel algılama bilişsel sürecin oluşmasında önemli bir yere sahip olmasına rağmen tek başına yeterli değildir. Çocuklar bu bilgilerin kalıcılığını mekân ve nesnelere ile etkileşim kurarak sağlamaktadır.

3.4 Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi İç Mekân ve Sergileme Özellikleri Değerlendirme Tablosu

Yukarıda mevcut durumu değerlendirilen Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi mekân özellikleri ve sergileme özellikleri gereksinimler üzerinden incelendiğinde bazı noktalarda çocuk müzesi mekân ve sergileme özelliklerine sahip olduğu gözlemlenmektedir. Estetik gereksinimler üzerinden incelendiğinde hedef kitle olan çocukların algılarını uyaran ancak eksik kaldığı gözlemlenmiştir. Katlar arası geçişin rampalarla sağlanması çocukları sergi alanlarına çekici bir etki oluşturmaktadır. Bu yönüyle kapsayıcı tasarım yaklaşımını güçlendirerek engelli bireylerin, okul gruplarının ve küçük yaştaki çocukların müze içerisindeki dolaşımını kolaylaştırmaktadır. Müze içerisinde yönlendirme tabelalarının zayıf ve çocukların gelişimlerine uygun olmaması gezinin etkisini azaltmaktadır. Sergi bölümlerinin isimleri zeminde ve çeşitli piktogramlar kullanılarak uygulanması çocukların müze içerisindeki dolaşım ve yönlendirilmesini kolaylaştıracaktır. Müzede dolaşım ve yönlendirmeyi kolaylaştırmak için çocuklara hitap eden piktogramların kullanılması çocuklar için müze içerisinde güvenli dolaşım ve kolay yönlendirme sağlayacaktır. Müze mekânının girişinde haritalarla çocuklara sergi akışı ile bilgi vermek, onları sergiye hazırlama noktasında olumlu bir etki oluşturmaktadır.

Daha önceki bölümlerde sergileme alanlarında ve mekân içerisinde kullanılan tasarım elemanlarının renk, doku, form gibi özelliklerinin mekânın estetik algısına değer kattığından bahsedilmiştir. Bu öğeler çocukların duyularını harekete geçirerek öğrenmenin gerçekleşmesinde yardımcı olmaktadır. Sergileme üniteleri içinde kullanılan renkler çocuklar için iyi uyarıcı olmaktadır ancak zeminde uygulanan bordo ve siyah renklerdeki mermer şeritler ile yapılan geçişler sınırları belirsizleştirmektedir ve bu durum çocuklarda dikkat dağınıklığına neden olmaktadır. Müze içerisinde aynı mekân içerisinde kullanılan bilgilendirme panolarının ve sergileme ünitelerinde tek bir tasarım dilinin kullanılmaması görsel konfor açısından rahatsız hissettirmektedir. Müzede yeterli imge ve uyarıcı bulunmadığı gözlemlenmiştir. Bu durum mekânda öğrenilen bilginin çok hızlı unutulmasına neden olmaktadır.

Bölüm 2.3’de hazırlanan ‘Çocuk müzesi iç mekân ve sergileme özelliklerini değerlendirme tablosu’ geliştirilerek müzenin mevcut özellikleri yeni tablo üzerinden değerlendirildiğinde aşağıdaki şekilde bir tablo oluşturulmuştur.

Çocuk Müzeleri Mekân ve Sergi Özellikleri	Değer	Teknik Gereksinim	Estetik Gereksinim	Psiko-sosyal Gereksinim
Duyusal deneyim	***			×
Özgür hareket alanları	****	×		×
Farklı doku, malzeme ve renk kullanımı	**	×	×	
Doğal malzeme kullanımı	**	×	×	
Dinamik sergi tasarımı	**	×		×
İnteraktif sergileme üniteleri	*	×		
Uygulamalı (Hands-on) sergiler	*			×
Teknoloji ürünlerinin kullanımı	**	×		
Çoklu ortam araçlarının kullanımı	**	×		
Farklı konseptlerde hazırlanan bölümler	***			×
Çeşitli ve etkili aydınlatma kullanımı	**	×		
Ergonomik ölçülere uygun donatı elemanları	***	×		
Mekân sınırlarını belirleyici tasarım öğeleri	**	×		×
Motor becerilerini geliştirebilecekleri oyun alanları	*			×
Yazılı materyallerde temel düzeyde dil kullanımı	**			×
Alternatifli etkinlik mekânları (sinema salonu, kütüphane, kafeterya, vb.)	***			×
Sergileme ünitelerinin bütüncül bir yaklaşımla tasarlanması	**		×	
Yansıtıcı özelliği olmayan zemin malzemelerinin kullanımı	*	×		
Çocukların fiziksel ve sosyolojik özelliklerine uygun yönlendirme tabelaları, haritalar, görseller ve panolar	*	×		
Mekânı oluşturan öğelerde ve donatı elemanlarında açık renk ve doğal doku kullanımı	**		×	
Oran-orantı, ölçek, vurgu, ritim, denge gibi tasarım ilkelerinin sergileme tasarımlarında öne çıkartılması	*		×	
Çocukların içgüdüsel davranışlarını (keşfetmek, tırmanmak, emeklemek, vb.) destekleyen alanlar	*			×
Değerler: * Uygulanmamış ** Çok Az uygulanmış ***Uygulanmış **** Çok uygulanmış				

Tablo 2. Şehit Cuma Dağ Tabiat Tarihi Müzesi iç mekân ve sergileme özellikleri değerlendirme tablosu

4. BÖLÜM: SONUÇ

Bugüne kadar yapılan arařtırmalar, çocukların gereksinimleri ve mekân ile kurdukları iliřki göz önünde bulundurularak tasarlanan mekânların fiziksel, biliřsel ve psiko-sosyal geliřimlerinin üzerindeki olumlu etkilerini ortaya çıkarmıřtır. Günümüzde çocuklar için tasarlanacak çocuk müzelerinin çocukların geliřim süreçleri planlanarak tasarlanması kapsayıcı tasarım yaklaşımını ileri boyutlara taşıyacaktır. Geçmiřte kurulan ve faaliyetlerine devam eden farklı türdeki müze yapıları ise bünyelerinde oluşturacakları çocuk bölümü ile çocukların müze deneyimlerinin verimliliğini arttırmıř olacaklardır. Bu bölümler müzenin bir özeti gibi kurgulanarak, çocuk müzelerinin küçük birer örneđi niteliğinde tasarlanmalıdır. Örneđin çocuklar müzede gözlem yaptıktan sonra, kendileri için tasarlanan çocuk bölümünde müzede ki eserlerin üç boyutlu yazıcılardan çıkan modellerini dokunarak inceleyebilir veya çeřitli uygulamalar yapabilir. Mevcut müze yapılarında burası müzenin bir eklentisi olarak tasarlanabilir. Tasarlanan bu mekânlarda çocuklar müzenin diđer bölümlerinde gözlemedikleri bilgileri deneyimleme fırsatı bulacaklar. Çocuklar nesnelere duyularını kullanarak algılamaktadırlar. Algıladıklarını, kendi yöntemleri ile ifade ederek nesneyi ve özelliklerini öğrenmektedirler. Çocuklara müzede sergilenen nesnelere kopyalarına dokunma ve inceleme fırsatının verilmesiyle, yorum yapma, karşılařtırma ve eleřtiride bulunma gibi edinimlerle düşünerek, öneri geliřtirebilirler (Ünal ve Pınar, 2017, s. 2908). Bir nesneye dokunmak nesne hakkında daha açık, net, kolay anlaşılır ve hatırlanabilir imgeler yarattığını arařtırmalar kanıtlamıřtır. Öğrenme eylemi içerisinde daha fazla duyunun kullanılması imgeyi daha açık ve uzun süreli kılmaktadır (Onur, 1986'dan alıntılan: Abacı, 1996, s. 46). Çocukların nesneye sadece bakması tanımaları için yeterli gelmemektedir. Çocukların nesneyi tam olarak tanıyabilmesi için teřvik etmek, nesnenin özelliğini göstermek ve yařanmıř birikimleri kazanmayı öğretmek gerekmektedir (Usbař, 2010, s. 41-42).

Çocuklar sınırsız bir hayal gücüne ve merak duygusuna sahiptir. Çocuk müzesi mekân tasarımları çocukların hayal gücüne ulaşma amacı ile planlanmalı ve çalışmalar bu amaç doğrultusunda yürütülmelidir. Onların hayal gücüne hitap eden ilgilerini aktif tutan renklerin, dokuların, teknolojinin kullanıldığı çocuk müzeleri ve iç mekân tasarımları yaygınlařtırıldııkça bu alanda geliřme řansımız olacaktır (Silav, 2014, s. 360). Klasik müzelerde olduđu gibi nesnelere dokunma yařađının aksine maket ve plastik nesnelere dokunmaya ve deneyimlemeye dayalı etkileřimli sergileme alanları tasarlanmalıdır.

Çocukların dikkat ve odaklanma sürelerinin kısa olması sebebiyle sergileme bölümlerinde işitsel algılarını uyaran dinamik bir sergi düzeni oluşturulmalıdır. Özellikle z kuşağı ve sonraki nesiller teknoloji ile iç içe büyüdüğü için mekânsal olarak farklı yüzeylerle onların ilgilerini aktif tutacak interaktif sergileme alanları müzeye olan ilgilerini arttırmak için önemli bir noktadır. Dokunma duyularını harekete geçiren dijital ekranların, hareket sensörlerinin, kullanıldığı interaktif sergileme düzenleri kurgulanmalıdır. Farklı nesnelere birleşmesiyle aktif hale gelen modüler sergileme üniteleri tasarlanarak, aktif bir katılım sağlayan çocukların mekâna ait hissetme duyguları pekişecektir. Sergi bölümlerinde çocukların bütün duyu organlarını harekete geçirecek görsel imajlar, sesler, kokular ve benzeri uygulamalar dikey ve yatay düzlemlerde bir bütün içerisinde planlanmalıdır. Müzeler çocukların keşfetme ve hayal gücünü kullanarak her konuda bilgi sahibi olmalarını sağlamaktadır. Bu nedenle bu mekânlarda çocuğun hareketlerine cevap veren, hareketlerini yönlendiren ve çocuklar için cazip gelen sergileme teknikleri kullanılmalıdır. Yazıcı'nın da (2004, syf.70) belirttiği gibi çocuk müzelerinde önemli olan, müzenin barındırdığı kavramlarla ve fiziksel yapısıyla çocukları doğru yönlendirerek, onlar için sağlıklı bir çevre oluşturabilmektir. Çocukların bütün bu gereksinimleri müzelerde yapılacak teknik düzenlemelerle güçlendirilmelidir.

Farklı konseptlerde bölümler tasarlanarak iç mekânlar renk farklılıkları ile birbirinden ayrıştırılmalıdır. Vitrin içi sergileme metinleri çocukların okuyabileceği yükseklikte yerleştirilmeli ve vitrinleri fiziksel özelliklerine uygun ergonomik bir şekilde tasarlanmalıdır. El, göz, kulak ve benzeri motor becerilerini geliştirebilecekleri oyun alanları kurgulanmalıdır. Tasarım sürecinde çocukların fikirleri alınarak, oyun alanları onlar için daha eğlenceli ve verimli bir hale dönüşebilir. Oyunun birleştirici yönü sayesinde oynayarak öğrenme deneyimini yaşayan çocukların hem psiko-sosyal hem de bilişsel gelişimleri desteklenmektedir. Sergi düzenlemeleri ziyaretçinin her ziyaretinde daha fazlasını görebilmesini sağlayacak şekilde planlanmalıdır. Çocukların eğlenerek öğrendiği aktif katılım sağlayarak her konuda bilgi sahibi olabileceği bir müze kurgusu hazırlanmalıdır (Yılmaz, 1996, s. 118). Farklı yaş grubundan çocuklar için farklı öğrenme yöntemlerinin uygulanabileceği sergi düzenlemeleri yapılmalıdır. Müze iç mekânlarının bu yaklaşımla tasarlanması çocuklara güven duygusu kazandıracaktır.

Çocuk müzelerinin geleceğin yetişkin bireyleri olan çocuklara katkısına ek olarak buldukları şehrin kültür ve turizmine katkısı da oldukça fazladır. Dünyada bilinen önemli

müzelerin, buldukları şehirlerin kültür ve turizmüne aynı zamanda şehrin markalaşmasına büyük katkıda buldukları bilinmektedir. Çocuk Müzeleri Birliği'ne üye olan müzelerin yaklaşık yüzde 69'u buldukları ülkelerin başkentlerinde yer almaktadır ve yaklaşık yüzde 75'i bulunduğu şehri markalaştırarak bölgenin sembolü haline gelmiştir. Bu müzelerde düzenli olarak planlanan etkinliklerle çocuklar için yeni ve farklı deneyimler tasarlanmaktadır (Karadeniz, 2009, s. 75). Türkiye'de kurulacak olan çocuk müzeleri Milli Eğitim Bakanlığı ile bağlantılı çalışarak müfredat konuları müze eğitim programları ile birlikte desteklenebilir. Örneğin müzelerde belirli yaş grubundaki çocuklara geçici sergiler düzenlenerek dönem içerisinde derslerde öğretilen bilgiler sergilemelerle müzelere adapte edilebilir. Okulların müfredat planı ile bağlantılı ve belli aralıklarla güncellenebilen müze programlarının hazırlanması okulda aldıkları eğitimi tamamlayıcı nitelikte olacaktır. Gelişmiş ülkelerde çocuk müzeleri okulda verilen eğitimin devamı olarak kabul edilmektedir. Sergileme üniteleri modüler bir sistemle tasarlanarak okullarda, alışveriş merkezlerinde ve çocukların kullanıcı olarak bulunduğu mekânlarda gezici sergiler düzenlenebilir. Laboratuvar alanları kurarak çocukların bilime olan ilgilerinin ve meraklarının artacağı, deneylere teşvik edici mekânlar oluşturulabilir. Çocukların aileleriyle ilişkilerini hedef alan etkinlikler düzenlenebilir. Sergi bölümlerine ek olarak sosyal yaşama katkıda bulunan çeşitli etkinliklerin düzenlendiği kafe ve benzeri mekânlar tasarlanabilir.

Türkiye'de çocukların fiziksel ve bilişsel gelişimlerine yönelik tasarlanan müze mekânlarının sayısının artması eğitim ve sosyal alanlarının gelişmesine büyük bir katkı sağlayacaktır. Geleceğin potansiyel yetişkin ziyaretçileri olan çocuklar için eğitim kurumu görevi gören çocuk müzeleri, çocukların erken yaşta alışkanlık kazanmalarını sağlayarak kültürel gelişimlerini destekleyecektir. Bu hedef doğrultusunda müze eğitiminin her yaş grubundan çocuklara verimli ve amacına uygun bir şekilde gerçekleştirilmesi için birçok disiplin bir arada çalışarak planlar ve programlar hazırlanmalıdır. Müzeler, Milli Eğitim Bakanlığı, okullar, pedogoglar, mimarlar ve diğer tasarım disiplinleri iş birliği içerisinde çalışarak çocuklar için her anlamda kaliteli zaman geçirecekleri mekânlar tasarlanmalıdır.

2.3'de oluşturulmuş olan tablo bundan sonra yapılacak çocuk müzesi çalışmalarında kullanılabilir. Müzeler kendi bünyelerinde çocuklara yönelik mekânlar ve etkinlikler hazırlayarak çocukların buldukları mekânlarla kurdukları ilişkinin gelişmesine destek olmalıdır. Bundan sonra yapılacak çalışmalarda buna yönelik bir takım araştırmalar yapılabilir. Bu araştırma hazırlanırken bütün müze türlerinin çocuk ziyaretçileri ile olan

iletiřimlerini gçlendirmelerinin sosyal, eđitim ve tasarım alanlarına sađlayacakları katkıların önemi fark edilmiřtir. Bu nedenle Tablo 1’de hazırladıđım deđerlendirme parametreleriyle çocuk müzesi olmayan diđer müze türleri için de çocuklara yönelik yeni mekânsal düzenlemeler veya eklemeler yapılabilir.

KAYNAKLAR

- Abacı, Oya, (1996). *Müze Eğitimi*. Sanatta Yeterlilik Tezi. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim-İş Eğitimi Anasanat Dalı. İstanbul.
- About ACM | Association of Children's Museums. (2021). Erişim: 06.09.2021, <https://childrensmuseums.org/about/>
- Akbıyık, S., Kılıç, U. (2019). *Müze Eğitimi Kitabı*. Ankara: Millî Eğitim Bakanlığı.
- Akman, B., Özen Altunkaynak, Ş., Ertürk Kara, H., Can Gül, Ş., (2015). Okul Öncesi Öğretmenlerinin Müze Eğitimine İlişkin Görüşleri. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28(1), s. 98-115.
- Aktaş Arnas, Yaşare. (2017). Oyun, Öğrenme ve Deneyimin Birleşimi: Çocuk Müzeleri. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 12(2), s. 23-26.
- Altan, İlhan. (2012). Mimarlıkta Mekân Kavramı. *Psikoloji Çalışmaları*, 19 (0) , s. 75-88.
- Altuncu, D., Şeker, N., Karaoğlu, M., (2013). Mekân Algısında Duyuların Etkisi/ Manipülatif Mekânlar, *Sakarya Üniversitesi 1. Uluslararası Sanat Sempozyumu Kitabı*, Sakarya s. 116-118.
- Archdaily. Children's Museum of the Arts. Elevation. Erişim: 11.02.2022. https://www.archdaily.com/237560/childrens-museum-of-the-arts-work-ac/501826ea28ba0d4824000800-childrens-museum-of-the-arts-work-ac-elevation?next_project=no
- Archdaily. Children's Museum of the Arts. Model. Erişim: 11.02.2022. https://www.archdaily.com/237560/childrens-museum-of-the-arts-work-ac/5018272028ba0d4824000811-childrens-museum-of-the-arts-work-ac-model?next_project=no
- Arslan Kılıçoğlu, E., Çarkacı, N., Kadıoğlu, B., Çetingül, M. (2019). Dünya Ülkelerinde ve Türkiye'de Çocuk Müzelerine Bir Bakış. *Çocuk Ve Gelişim Dergisi*, 2(3), s. 45-64.
- Atacı, Selin. (2019). *Mekân-Öğrenme İlişkisinin Çocuk Müzeleri Üzerinden İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı Mimari Tasarım Sorunları Programı. İstanbul.

- Atagök, Tomur. (1999). *Yeniden Müzeciliği Düşünmek*. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi, Basım-Yayın Merkezi.
- Aykut, Züleyha. (2017). *Müze Sergilemelerinde İzleyici-Sergi Etkileşimi Bağlamında Mekân Tasarımı*. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü İç Mimarlık Ana Sanat Dalı. İstanbul.
- Beyni Etkisi Altına Alan Duyu “Koku”. Erişim: 20.03.2022
<<http://fesraoz.blogspot.com/2012/05/beyni-etkisi-altina-alan-duyu-koku-1.html>>
- Bitgood, Stephen, 1988. Chapter 17: Problems in Visitor Orientation and Circulation. Center For Advancement of Informal Science Education. Erişim: 20.06.2022.
<https://www.informalscience.org/sites/default/files/VSA-a0a1o7-a_5730.pdf>
- Boss Display. Children's Museum of Tacoma. Erişim: 22.02.2021.
- Boss Display. Louisiana Children’s Museum. Erişim: 10.10.2021.
<https://www.bossdisplay.com/louisiana-childrens-museum>
- Boss Display. Mighty Children’s Museum. Erişim: 15.10.2021.
<https://www.bossdisplay.com/mighty-childrens-museum>
- Bulut, Ü., Atilla, U. (2017). Müze Eğitiminin Çocuğun Görsel Sanatlar Eğitimine Etkileri. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 7(3), s. 705-714.
- Buyurgan, S., Buyurgan, U. (2012). *Sanat Eğitimi ve Öğretimi*. Ankara: Pegem Yayıncılık, s. 68.
- Çilenti, Kamuran. (1998). *Eğitim Teknolojisi ve Öğretim*. Ankara: Yargıcı Matbaası.
- Cleaver, Joanne. (1992). *Doing Children's Museums*. Charlotte, VT: Williamson Publishing Co.
- Çanakçıoğlu, N. Gül. (2012). Çocukta Mekân Algısının Gelişimi ve Mekânsal İmge Zenginliği Bakımından Malzemenin Önemi. *Mimarlıkta Malzeme*, (22), s.1-8.
- Çıldır, Zekiye. (2014). Oyuncak Müzeleri Bağlamında Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Oyuncak Müzesi. Maktal Canko (Haz.). Remzi Yağcı, Sema Gündüz Küskü (Ed.). Remzi Yağcı, Sema Gündüz Küskü (Ed.). *Müzeler, Oyunlar, Oyuncaklar ve Çocuklar*, s. 333-354. İzmir: Dokuz Eylül Matbaası.
- Dean, David. (1996). *Museum Exhibition*. New York: Routledge, s. 63-134.

- Demir, E., Demiraslan, D., (2020). Çocuk Müzelerinin Tarihsel Gelişimi ve İç Mekan Yaklaşımlarının İncelenmesi. *The Journal of International Social Research*, 13(13/73 Art), s. 400.
- Demirel, Zümrüt H. (2021). Çalışma Hayatında Geleceğin İnsan Kaynağı: Alfa Kuşağı. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 18(Özel Sayı), s. 1798-1827.
- Dilli, R., Bapoğlu Dümenci, S. (2015). Okul Öncesi Dönemi Çocuklarına Anadolu'da Yaşamış Nesli Tükenmiş Hayvanların Öğretilmesinde Müze Eğitiminin Etkisi. *TED Eğitim Ve Bilim*, 40(181), s. 217-230.
- Ekiz, M., Yerlikaya, M., Kaya, S., (2018). Görsel Kültür Eğitimi Bağlamında Yeni Müze Algısı ve Sergileme Farklılıkları. *Uluslararası Öğrenme, Öğretim ve Eğitim Araştırmaları Kongresi*. Ankara: Başkent Klişe ve Matbaacılık, s. 775-778.
- Eureka The National Children's Museum. All About Me. Erişim: 20.01.2022. <https://www.eureka.org.uk/explore-eureka/eureka-gallery/all-about-me/>
- Eureka The National Children's Museum. Area: Spark gallery. Erişim: 18.01.2022. <https://www.eureka.org.uk/explore-eureka/eureka-gallery/spark-gallery/>
- Explore&More. The Ralph C. Wilson, JR. Children's Museum. Being Good Neighbors. Erişim: 05.02.2022. https://exploreandmore.org/exhibits/being-good-neighbors/?utm_source=G%C3%B6rsel+9+:+The+Ralph+C.+Wilson+Children%27s+Museum
- Explore&More. The Ralph C. Wilson, JR. Children's Museum. Lighting Buffalo's Imagination. Erişim: 10.01.2022. <https://exploreandmore.org/exhibits/lighting-buffalos-imagination/>
- Falk, J., Dierking, L. (2000). *Learning From Museums*. Oxford: Alta Mira Press.
- Galyer, K., Evans, I. (2001). Pretend Play and the Development of Emotion Regulation in Preschool Children. *Early Child Development And Care*, 166(1), s. 93-108.
- Gezer, Hale. (2007). Yüzeyin Kimliği, Malzemenin Kendini İfadesi. *Mimarlıkta Malzeme Dergisi*, 2007(4), s. 35-45.
- Gezer, Hale. (2012). Mekânı Kavrama Sürecinde Algılama Bileşenleri. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(21), s. 1-10.

Google Arts&Culture. Jenny Young Chandler Collection . Eriřim: 15.10.2021.

<https://artsandculture.google.com/asset/boys-in-brooklyn-children-s-museum-1899-1915-chandler-jenny-young-1865-1922/gQFZ0pRHlYkuag>

Gögebakan, Yüksel. (2018). Alternatif Öğrenme Mekânları Olarak Müzelerin Eğitim-Öğretimde Kullanılmasının Önemi. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, (40), s. 9-41.

Gönül, Gizem Ece. (2019). Johan Huizinga'nın Homo Ludens'i. *Söylem Filoloji Dergisi*, 4(2), s. 582-585.

Gümüşçü, Ç., Demirarslan, D., (2019). İç Mimarlık Mesleğinin Gelecekteki Çalışma Alanları Üzerine Bir Araştırma: Servis Tasarımı. *Kocaeli Üniversitesi Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, s. 197-209.

Hasol, Doğan. (2021). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü*. İstanbul: YEM Yayın, s. 313.

Hooper-Greenhil, Eilean. (1999). *Müze ve Galeri Eğitimi* (M. Evren ve E. Kapçı, Çev.). Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.

<https://www.bosdisplay.com/tacoma-wave-climber>

I love Ny. Brooklyn Children's Museum. Eriřim: 18.10.2021.
<https://www.iloveny.com/listing/brooklyn-childrens-museum/1458/>

Indianapolis Children's Museum Collections. Eriřim: 20.06.2022.
<<https://www.childrensmuseum.org/about/collection>>

Indianapolis Children's Museum. Beyond Spaceship Earth. Eriřim: 09.10.2021.
<https://www.childrensmuseum.org/exhibits/beyond-spaceship-earth?asset=78-tw-747096327654359040-0>

Indianapolis Children's Museum. Dinosphere. Eriřim: 09.03.2022.
https://www.childrensmuseum.org/exhibits/dinosphere?utm_source=G%C3%B6rsel+12+13+14:+Indianpolis+%C3%87ocuk+M%C3%BCzesi

International Council Of Museums (ICOM) - *Statutes 2021*. Eriřim: 08.09.2021
<https://icom.museum/wp-content/uploads/2021/09/SD_Statutes_2021_EN.pdf>

International Council Of Museums (ICOM) *Missions and objectives - International Council of Museums*. Eriřim: 14.08.2021 <<https://icom.museum/en/about-us/missions-and-objectives/>>

- Kalafat, Gökel, (2020). *Doğal Aydınlatma Kullanımı Ve Müze Örneği Üzerinden Bir Değerlendirme*. Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü. Ankara.
- Karadeniz, Ceren. (2009). *Dünyada Çocuk Müzeleri İle Bilim, Teknoloji Ve Keşif Merkezlerinin İncelenmesi Ve Türkiye İçin Bir Çocuk Müzesi Modeli Oluşturulması*. Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müze Eğitimi Anabilim Dalı. Ankara.
- Karadeniz, Ceren. (2010). Avrupa'da Çocuk Müzeleri: Frankfurt Ve Hamburg Örneği. *Folklor/Edebiyat Dergisi*, 16(63), s. 169-178.
- Karadeniz, Ceren. (2014). Çağdaş Müzelerde Eğitim Yaklaşımları: Çocuk Müzeleri ve Bilim, Teknoloji ve Keşif Merkezleri. Maktal Canko (Haz.). Remzi Yağcı, Sema Gündüz Küskü (Ed.). Remzi Yağcı, Sema Gündüz Küskü (Ed.). *Müzeler, Oyunlar, Oyuncaklar ve Çocuklar*, s. 173-197. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Matbaası.
- Kazova, Mehmet Can. (2019). Çocuk Müzesi Ve Bilim Merkezlerindeki İç Mekân Standartları Ve Tasarım Yaklaşımları. Yüksek Lisans Tezi. Başkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İç Mimarlık Ve Çevre Tasarımı Anabilim Dalı. Ankara.
- Koç Akran, S., Kocaman, İ., (2018). Oyun Tabanlı Öğrenme-Öğretme Yaklaşımının Okul Öncesi Öğrencilerinin Öğrenme Tercihlerine Etkisi. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 38(2), s. 515-533.
- Köse Khidirov, Burcu, (2016). *Mekân Algısı Ve Koku: Kokunun Mekân Tasarımına Potansiyel Katkıları*. Yüksek Lisans Tezi. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. İstanbul.
- Krueck Sexton Partners. Chicago Children's Museum. Erişim: 08.02.2022. https://ks.partners/projects/chicago-childrens-museum-renovation/?utm_source=G%C3%B6rsel+13+Cayton+%C3%A7ocuk+M%C3%BCzesi
- Kuruoğlu Maccario, Nihal. (2002). Müzelerin Eğitim Ortamı Olarak Kullanımı. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1).

- Maktal Canko, Dilek. (2014). Bir Arkeoloğun Oyuncak Sevdası: Musa Baran Oyun ve Oyuncak Müzesi. Maktal Canko (Haz.). Remzi Yağcı, Sema Gündüz Küskü (Ed.). *Müzeler, Oyunlar, Oyuncaklar ve Çocuklar*, s. 317-331. İzmir: Dokuz Eylül Matbaası.
- McLean, Kathleen. (1993). *Planning For People In Museum Exhibitions*. Washington, D.C: Association of Science-Technology Centers, s.115.
- Miami Children's Museum. Health & Wellness. Erişim: 11.03.2022. <https://www.miamichildrensmuseum.org/health-wellness>
- Mighty Children's Museum. Erişim: 23.01.2022. <https://www.mightymuseum.org/exhibits>
- MTA Genel Müdürlüğü. Erişim: 10.03.2022. <<https://www.mta.gov.tr/v3.0/muze/yerlesim-plani>>
- MTA. Müze 1. Kat Yerleşim Planı. Erişim: 19.03.2022. <https://www.mta.gov.tr/v3.0/muze/yerlesim-plani#kat1>
- MTA. Müze 2. Kat Yerleşim Planı. Erişim: 19.03.2022. <https://www.mta.gov.tr/v3.0/muze/yerlesim-plani#kat2>
- MTA. Müze 3. Kat Yerleşim Planı. Erişim: 19.03.2022. <https://www.mta.gov.tr/v3.0/muze/yerlesim-plani#kat3>
- MTA. Müze Giriş Kat Yerleşim Planı. Erişim: 19.03.2022. <https://www.mta.gov.tr/v3.0/muze/yerlesim-plani#giris>
- Officeuntitled. Cayton Children's Museum. Erişim: 08.02.2022. https://www.officeuntitled.com/projects/cayton-childrens-museum/?utm_source=G%C3%B6rsel+14
- Özen, A., (2004). *Sanal Ortamlarda Mekânsal Okuma Parametreleri ve Sanal Müzeler*. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Özer, M. ve Yıldırım Polat, A., 2019. Okul Öncesi Dönemde Müze ile Eğitim: Öğretmenler Ne Biliyor? Ne Yapıyor?. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 9(2), s. 396-430.
- Özkan, Ayşen. (2007). *İç Mekân Tasarımı Kuram Ve Yöntemleri Işığında Günümüz Türk İç Mekân Tasarımcıları Ve Tasarım Anlayışlarına Bir Yaklaşım*. Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anasanat Dalı. Ankara.

- Özmen, Seher Selin. (2018). Müze Eğitiminin Gelişimi. *Humanitas Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(11), s. 301-324.
- Özsoy, V., Mercin, L. (2003). Sanat (Resim) Eğitiminde Müzelerin Kullanılmasında İlgili Kurum Ve Kuruluşların Karşılıklı Görev Ve Yükümlülükleri. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 1(3), s.8.
- Paykoç, Fersun. (2014). Müzede Oynayarak ve Yaşayarak Öğrenme. Maktal Canko (Haz.). Remzi Yağcı, Sema Gündüz Küskü (Ed.). *Müzeler, Oyunlar, Oyuncaklar ve Çocuklar*, s. 143-154. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Matbaası.
- Royal Belgian Institute of Natural Sciences. Erişim: 14.02.2022. <https://www.naturalsciences.be/en/museum/temporary-exhibits>
- Royal Belgian Institute of Natural Sciences. PaleoLab. Erişim: 11.09.2021. <https://www.naturalsciences.be/fr/museum/visits-and-activities/supervised-activities>
- Silav, Muna. (2014). Museums For Children. *Procedia - Social And Behavioral Sciences*, 122, s. 357-361.
- T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü. Özel Müzeler. Erişim: 20.02.2022. <<https://kvmgm.ktb.gov.tr/TR-135633/ozel-muzeler.html>>
- T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Teftiş Kurulu Başkanlığı. *Müzeler İç Hizmetler Yönetmeliği*. Erişim: 08.01.2022. <<https://teftis.ktb.gov.tr/TR-263865/muzeler-ic-hizmetler-yonetmeliği.html>>
- Tavşan, F., Bektaş, U. (2019). Çocuk Müzesi Tasarım Anlayışında Milenyum Çağı Etkisi. *4Th International Symposium On Innovative Approaches In Architecture, Planning And Design Proceedings*, 4(7), s. 39-44.
- Tezcan Akmehmet, Kadriye. (2014). Eğitim ve Müzeler. Maktal Canko (Haz.). Remzi Yağcı, Sema Gündüz Küskü (Ed.). *Müzeler, Oyunlar, Oyuncaklar ve Çocuklar*, s. 155-161. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Matbaası.
- Tezcan, Özlem. (2019). *Modern Müze İç Mekanlarında Kavramsal Tasarım Kriterleri Kapsamında İnteraktif Uygulamaların İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü. Ankara.

- The Blue Book. Port Discovery Children's Museum. Erişim: 05.03.2022.
<https://www.thebluebook.com/iProView/15111/pro-crane-rental-inc/material-suppliers/construction-projects/port-discovery-children-s-museum-369113.html#showImages>
- Urungu, Akgül. (2014). Antropolojik Bir Kavram olarak kültürün Sürekliliği Somut Olmayan Kültürel Mirasın Aktarımı ve Müzede Eğitim. Maktal Canko (Haz.). Remzi Yağcı, Sema Gündüz Küskü (Ed.). Remzi Yağcı, Sema Gündüz Küskü (Ed.). *Müzeler, Oyunlar, Oyuncaklar ve Çocuklar*, s. 163-171. İzmir: Dokuz Eylül Matbaası.
- Usbaş, Hande. (2010). *Okul Öncesi Eğitimde Müzelerden Yararlanma Programının 6 Yaş Çocukları Üzerindeki Etkilerinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü İlköğretim Ana Bilim Dalı Okul Öncesi Öğretmenliği Bilim Dalı. Ankara.
- Ünal, F., Pınar, Y. (2017). Erken Çocukluk Eğitiminde Müze Deneyiminin Rolü. *İdil Dergisi*, 6(38), s. 2901-2911.
- Von Meiss, Pierre. (1990). *Elements of Architecture*. London: E&FN SPON
- Western Museums Association. Boston Children's Museum. Erişim: 15.01.2022.
<https://westmuse.org/articles/childrens-museum-wisdom>
- Yavuz Öden, Hülya. (2020). Çocuk Müzelerinde İç Mekân Tasarımları: Atatürk ve Çocuk Müzesi İncelemesi. *Art-Sanat*, 14(20), s. 533-556.
- Yazıcı, Selen. (2004). *Sosyal ve Kültürel Mekânların Çocuk Gelişimi Üzerinde Etkileri*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. İstanbul.
- Yılmaz, Arzu. (1996). *Müzelerde Çocuk Eğitiminin Müze Koleksiyonları Bağlamında Değerlendirilmesi ve Rahmi M. Koç Sanayi Müzesi Örneğinde İrdelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.
- Zilcioğlu, Şule. (2008). *Avrupa'da Çocuk Müzeleri ve Müze Eğitimi: "Almanya Örneği"* (Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müze Eğitimi Anabilim Dalı. Ankara.

ETİK BEYANI

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez/Sanat Çalışması Raporu Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu Tez/Sanat Çalışması Raporunda,

- Tez/Sanat Çalışması Raporu içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin bütününi kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- bu Tez/Sanat Çalışması Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez/Sanat Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

...../...../.....

Hatice Hande AYDOĞAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ ORJİNALLİK RAPORU

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez Başlığı: Çocuk Müzelerinde Algı Faktörüne Bağlı Sergi Düzenlemeleri

Yukarıda başlığı verilen Tez Çalışması Raporumun tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
27.06.2022	64	136,319	26.05.2022	12	1863571989

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (27/06/2022)

İmza

Hatice Hande AYDOĞAN

Öğrenci No.: N17232684

Anabilim Dalı: İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı

Program:

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
X			

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.

Prof. Dr. Bilge SAYIL ONARAN

MASTER'S THESIS ORIGINALITY REPORT

HACETTEPE UNIVERSITY

Institute of Fine Arts

Title : Exhibition Arrangements In Children's Museums Based On The Perception Factor

The whole thesis is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
27.06.2022	64	136,319	26.05.2022	12	1863571989

Filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (27/06/2022)

Signature
Hatice Hande AYDOĞAN

Student No.: N17232684

Department: Interior Architecture and Environmental Design

Program/Degree:

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
X			

SUPERVISOR APPROVAL

APPROVED

Prof. Dr. Bilge SAYIL ONARAN

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesi'ne verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır. Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge* kapsamında tezim aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren yıl ertelenmiştir. (1)

Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 6 ay ertelenmiştir. (2)

Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

24/06/2022

Hatice Hande AYDOĞAN

*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge

(1) Madde 6.1. Lisansüstü tezle ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezimin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.

(2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunması ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ay aşmamak üzere tezimin erişime açılması engellenebilir.

(3) Madde 7.1. Ulusal çıkarılan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü teziere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

Tez Danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.