T.C.
PAMUKKALEÜNİVERSİTESİ
EĞİTİMBİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
SOSYAL BİLGİLER EĞİTİMİ BİLİM DALI
YÜKSEKLİSANS TEZİ

SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETMEN ADAYLARIYLA SANAL KENT MÜZESİ GELİŞTİRMEYE YÖNELİK BİR EYLEM ARAŞTIRMASI: DENİZLİ KENT MÜZESİ ÖRNEĞİ

Buket UZAL

Denizli-2023

T.C.
PAMUKKALEÜNİVERSİTESİ
EĞİTİMBİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
SOSYAL BİLGİLER EĞİTİMİ BİLİM DALI
YÜKSEKLİSANS TEZİ

SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETMEN ADAYLARIYLA SANAL KENT MÜZESİ GELİŞTİRMEYE YÖNELİK BİR EYLEM ARAŞTIRMASI: DENİZLİ KENT MÜZESİ ÖRNEĞİ

Buket UZAL

Danışman

Prof. Dr. Mithat AYDIN

ETİK BEYANNAMESİ

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

Buket UZAL

TEŞEKKÜR

Bu çalışma, üç yıllık yoğun ve özverili bir emeğin sonucunda ortaya çıkmıştır. Bu süreç, zorlu ve yorucu olmasının yanı sıra, aynı zamanda kişisel ve akademik gelişimim için unutulmaz bir deneyimdi. Bu süreç boyunca benden bilgisini, ilgisini ve emeğini esirgemeyen herkese teşekkür ederim.

Değerli Danışman Hocam Prof. Dr. Mithat AYDIN, bu tez çalışmasını başarıyla sonuçlandırmamız, sizin rehberliğiniz ve destekleriniz sayesinde mümkün oldu. Bu uzun ve yorucu süreç boyunca gösterdiğiniz anlayış ve emek için teşekkür ederim.

Değerli Hocam Prof. Dr. Yasin DOĞAN, tez konumu belirleme sürecindeki geri bildirimleriniz, titiz analiz ve yapıcı eleştirileriniz tezimin içeriğini ve metodolojisini geliştirmemde etkili oldu. Uzmanlığınız ve mentorluğunuz bu akademik çabanın başarıyla tamamlanmasında bana yol gösterdi. Tüm süreç boyunca verdiğiniz güven ve emek için teşekkür ederim.

Değerli Hocam Prof. Dr. Zafer TANGÜLÜ, çalışmayı değerlendirirken gösterdiğiniz özveri ve ilgili geri bildirimleriniz bu tezin ayrıntılarını daha iyi bir şekilde incelenmesini sağladı. Süreç boyunca gösterdiğiniz ilgi ve emek için teşekkür ederim.

Değerli hocam Dr. Öğr. Üyesi Gülten YILDIRIM, anlayışlı geri bildirimleriniz, ayrıntılara gösterdiğiniz titiz özen ve yapıcı eleştirileriniz, araştırma ve yazma becerilerimi geliştirmeme yardımcı oldu. Akademik ve kişisel gelişimime sunduğunuz katkılar ile rol modelim oldunuz. Bu teze ve bana verdiğiniz emek ve özen için teşekkür ederim.

Değerli Hocam Dr. Kudret AYKIRI, eleştirel görüşleriniz tezde sunulan analizin şekillenmesine, içeriği kapsamlı bir şekilde incelemeniz ve yapıcı eleştirileriniz, araştırmanın ve sonuçlarının güçlendirilmesinde etkili oldu. Tüm akademik hayatım boyunca gösterdiğiniz ilgi ve emek için teşekkür ederim.

Değerli Hocam Dr. Ahmet EROL, tezimle ilgili nicel analizlerim sırasında verdiğiniz bilgiler, gösterdiğiniz ilgi, incelemeye ayırdığınız zaman ve iyileştirme için verdiğiniz tüm öneriler ve emeğiniz için teşekkür ederim.

Değerli Pamukkale Üniversitesi 2022-2023 Güz Dönemi Sanat ve Müze Eğitimi Dersi alan Sosyal Bilgiler Öğretmeni Adayları, bu çalışmaya ve gelecek çalışmalara sunduğunuz katkı, süreç boyunca gösterdiğiniz ilgi ve emek için teşekkür ederim.

Değerli Arkadaşlarım, bu çalışma sürecinde maddi ve manevi payı olan, destek ve güç veren hepinize teşekkür ederim.

Değerli Yol Arkadaşım Hayati UYSAL, bu tezi tamamlamak benim için önemli bir dönüm noktasıydı. Sevgin, sabrın ve desteğin olmasaydı başarmak bu kadar keyifli olmayacaktı. Verdiğin tüm emek için minnettarım teşekkür ederim.

Değerli Ailem, babam Ali Serdar UZAL, annem Hanife UZAL ve Ablalarım Burcu PEKER ve Burçin KASAP en yüce teşekkürüm sizlere, hayatım boyunca gösterdiğiniz değeri ve hissettirdiğiniz sevgiyi kalbimde taşıyor olacağım. Bu çalışma sonsuz sevginizin, fedakarlığınızın ve cesaretinizin bir kanıtıdır. Kendimden şüphe ettiğim zamanlarda bile bana olan inancınız, elde ettiğim her başarının arkasındaki itici güç oldu desteğiniz olmasaydı, bu zorlu akademik yolculuk benim için keşfedilmemiş bir alan olarak kalacaktı. Bu çalışma sizin desteğiniz sayesinde tamamlandı. İyi ki varsınız teşekkür ederim.

Denizli, Eylül, 2023 Buket UZAL

ÖZET

Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarıyla Sanal Kent Müzesi Geliştirmeye Yönelik Bir Eylem Araştırması: Denizli Kent Müzesi Örneği

UZAL, Buket

Yüksek Lisans Tezi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi ABD,
Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalı
Tez Danışmanı: Prof. Dr. Mithat AYDIN
Eylül 2023, 113 sayfa

Bu araştırmanın amacı sosyal bilgiler öğretmeni adayları tarafından tasarlanan ve geliştirilen sanal kent müzesine yönelik öğretmen adaylarının görüşlerini ve deneyimlerini ortaya çıkarmaktır. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden eylem araştırması yöntemi kullanılmıştır. Araştırma, Türkiye'nin güneybatısında bulunan bir üniversitenin 52 sosyal bilgiler öğretmeni adayıyla yürütülmüştür. Araştırmada, araştırmacı tarafından hazırlanan görüşme (yarı yapılandırılmış) soruları ve kent kimliği ölçeği aracılığı ile veriler toplanmıştır. Elde edilen veriler içerik analizi ve t testi ile çözümlenmiştir. Bulgulara göre, öğretmen adayları, fiziksel müze ziyaretlerinin öğrenme, duygusal bağlantı, eğitim tecrübesi ve estetik beğeni gibi farklı boyutları içerdiğini belirtmişlerdir. Sanal müze turları ise karışık duygulara yol açmıştır; katılımcılar olumlu ve olumsuz deneyimler yaşamışlardır. Müze deneyimleriyle ilişkilendirdikleri temalar arasında tarih ve eserler, estetik, atmosfer, sanal dünya ve kültürel yansımalar bulunmaktadır. Bu temalar, müzelerin tarih ve kültürel mirası koruma ve insanların geçmişle bağlantı kurma amacını yansıtmaktadır. Bir diğer noktada, öğretmen adayları, sanal müzeleri teknolojik kolaylık, erişilebilirlik, kültürel içerik ve yenilikçi keşif yeteneği ile ilişkilendirmektedirler. Bu deneyimlerin ekonomik ve pratik faydalarını vurgulamışlardır. Öğretmen adayları, Denizli Sanal Kent Müzesi tasarımı sürecinde kentlerinin tarihi ve kültürel zenginliklerini daha iyi anlama fırsatı bulmuşlardır. Tasarım sürecinde, Denizli'nin çağdaş gelişmeleri ve kültürel unsurları kapsamlı bir şekilde incelenmiştir. Öğretmen adayları, müzelerin sosyal bilgiler eğitimine entegrasyonu yoluyla geniş bir öğrenme yelpazesini zenginleştirebileceğine inanmaktadırlar. Müzelerin kültür ve miras alanlarını aşarak coğrafya, bilim, teknoloji ve ekonomi gibi alanlarda derin öğrenme fırsatları sunduğuna dikkat çekmişlerdir. Sanal kent müzeleri tasarlama sürecinde öğretmen

adayları, iş birliğine dayalı problem çözme, müze küratörlüğü, teknik engelleri aşma gibi zorluklarla karşılaşmışlardır. Bu süreç, katılımcıların teknik beceriler kazanmalarını ve kentlerine daha derin bağlar kurmalarını sağlamıştır. Son olarak nicel bulgulara göre ise öğretmen adaylarının kent kimliği tanıma puanları ön ve son test ölçümlerinde son test ölçümleri lehine anlamlı olarak farklılaşmıştır. Bulgular, öğretmen adaylarının kentsel kimlik algılarını şekillendirmede ve güçlendirmede Sanal Kent Müzesi geliştirme ve tasarlama deneyimlerinin dönüştürücü ve geliştirici potansiyelini vurgulamaktadır. Bu sonuçlar, gelecekte müze geliştirme ve eğitim girişimlerinde etkileşimli ve eğitici yaklaşımların önemini vurgulayarak kentsel çevrelerle daha derin bir bağlantı ve yerel mirasa duyulan gurur duygusunu teşvik etmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sosyal Bilgiler, Sanal Müze, Denizli Kent Müzesi, Kent Kimliği

ABSTRACT

An Action Research to Develop a Virtual City Museum with Social Studies Teacher Candidates: The Example of Denizli City Museum

UZAL, Buket

Master Dissertation in Primary
Education Social Studies Education
Supervisor: Prof. Dr. Mithat AYDIN
September 2023, 113 pages

This research aims to reveal prospective teachers' opinions and experiences about the virtual city museum designed and developed by social studies teacher candidates. The action research method, one of the qualitative research methods, was used in the research. The research was conducted with 52 social studies teacher candidates from a university in southwestern Turkey. The study collected data through interview (semi-structured) questions and an urban identity scale prepared by the researcher. The data obtained was analyzed by content analysis and t-test. According to the findings, prospective teachers stated that physical museum visits include different dimensions, such as learning, emotional connection, educational experience, and aesthetic appreciation. Virtual museum tours have caused mixed feelings; Participants had positive and negative experiences. The themes they associate with museum experiences include history and artifacts, aesthetics, atmosphere, the virtual world, and cultural reflections. These themes reflect the aim of museums to preserve historical and cultural heritage and to connect people with the past. At another point, prospective teachers associate virtual museums with technological convenience, accessibility, cultural content, and innovative discovery ability. They emphasized the economic and practical benefits of these experiences. Teacher candidates had the opportunity to better understand their city's historical and cultural riches during the design process of the Denizli Virtual City Museum. Denizli's contemporary developments and cultural elements were comprehensively examined during the design process. Pre-service teachers believe museums can enrich a wide range of learning through their integration into social studies education. They pointed out that museums go beyond the fields of culture and heritage and offer profound learning opportunities in areas such as geography, science, technology, and

economy. In designing virtual city museums, teacher candidates encountered difficulties such as collaborative problem-solving, museum curation, and overcoming technical obstacles. This process enabled participants to gain technical skills and establish deeper ties to their cities. Finally, according to the quantitative findings, teacher candidates' urban identity recognition scores differed significantly in the pre-and post-test measurements in favor of the post-test measurements. The findings highlight the transformative and developmental potential of Virtual City Museum development and design experiences in shaping and strengthening prospective teachers' urban identity perceptions. These results highlight the importance of interactive and educational approaches in future museum development and education initiatives, encouraging a deeper connection with urban environments and a sense of pride in local heritage.

Keywords: Social Studies, Virtual Museum, City Museum of Denizli, City Identity

İÇİNDEKİLER

ETİK BEYANNAMESİ iv
TEŞEKKÜR v
ÖZET vii
ABSTRACT ix
İÇİNDEKİLER xi
TABLOLAR LİSTESİ xiv
ŞEKİLLER LİSTESİ xvi
GİRİŞ 1
1.1. Problem 1
Problem Cümlesi 4
Alt Problemler 4
1.2. Araştırmanın Amacı 5
1.3. Araştırmanın Önemi 5
1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları 6
1.5. Sayıltılar 6
1.6. Tanımlar 7
Sanal Müze 7
Kent Müzesi 7
Kent Kimliği 7
İKİNCİ BÖLÜM: KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR 8
2.1. Kuramsal Çerçeve 8
2.1.1. Müze 8
2.1.1.1. Müzelerin tarihsel gelişimi 9
2.1.1.2. Müze ve eğitim 9
2.1.1.3. Müze ve sosyal bilgiler eğitimi 11
2.1.2. Sanal Müze 12
2.1.2.1. Sanal müzelerin tarihsel gelişimi 13
2.1.2.2. Sanal müze ve eğitim 14
2.1.2.3. Sanal müze ve sosyal bilgiler eğitimi 16
2.1.3. Kent Müzesi 18
2.1.3.1. Kent müzesi ve sosyal bilgiler eğitimi 19
2.1.4. Kent Kimliği 20
2.1.4.1. Kent kimliği ve müze ilişkisi 22

2.2. İlgili Araştırmalar 23
2.2.1. Yurtiçi Araştırmalar 23
2.2.2. Yurtdışı Araştırmalar 29
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: YÖNTEM 31
3.1. Araştırma Deseni 31
3.1.1. Eylem Araştırması Süreci 32
3.1.1.1. Araştırma problemine karar verme. 32
3.1.1.2. Eylem araştırması sorularını belirleme. 33
3.1.1.3. Veri toplama / literatür taraması. 33
3.1.1.4. Veri analizi / yorum. 35
3.1.1.5. Eylem/uygulama planı geliştirme. 36
3.1.1.6. İzleme planı geliştirme. 37
3.1.1.7. Eylem planını uygulama / izleme. 37
3.1.1.8. Uygulamanın analizi / değerlendirme. 37
3.2. Çalışma Grubu 37
3.3.Veri Toplama Araçları ve Teknikleri 38
3.3.1 Görüşme 38
3.3.2. Kent Kimliği Ölçeği 39
3.4. Uygulama Süreci 39
3.5. Verilerin Analizi 41
3.5.1. Nicel Veri Analizi 41
3.5.2. Nitel Veri Analizi 42
3.6. Etik 42
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM: BULGULAR VE YORUM 44
4.1. Öğretmen Adaylarının Sanal Müze ve Kent Müzesi ile İlgili Mevcut Bilgi ve Beklentilerini Görüşlerine Nasıl Yansıttıklarına Yönelik Bulgular 44
4.2. Öğretmen Adaylarının Sanal Kent Müzesi Tasarlama ve Geliştirme Süreçlerinde Edindikleri Deneyime Dayalı Görüşlerine Yönelik Bulgular 52
4.3. Öğretmen Adaylarının Sanal Kent Müzesi Geliştirmeleri Sürecinde Ortaya Çıkan Sorunlarla ve Bu Sorunlara Yönelik Çözüm Önerileriyle İlgili Görüşlerine Yönelik Bulgular 54
4.4. Öğretmen Adaylarının Sanal Kent Müzesi Geliştirme Deneyimleri Kent Kimliği ile İlgili Algılarına Yansımasına Yönelik Bulgular 55
4.5. Sanal Kent Müzesi Tasarlama Deneyimleri Öğretmen Adaylarının Sosyal Bilgiler Eğitiminde Sanal Müze Kullanılmasına Yönelik Görüşlerine Yansıyan Bulgular 61
BEŞİNCİ BÖLÜM: TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER 65
5.1. Tartışma ve Sonuç 65

5.1.1. Öğretmen Adaylarının Sanal Müze ve Kent Müzesi ile İlgili Mevcut Bilgi ve Beklentilerini Görüşlerine Nasıl Yansıttıklarına Yönelik Tartışma ve Sonuçlar 65
5.1.2. Öğretmen Adaylarının Sanal Kent Müzesi Tasarlama ve Geliştirme Süreçlerinde Edindikleri Deneyime Dayalı Görüşlerine Yönelik Tartışma ve Sonuçlar 67
5.1.3. Öğretmen Adaylarının Sanal Kent Müzesi Geliştirmeleri Sürecinde Ortaya Çıkan Sorunlarla ve Bu Sorunlara Yönelik Çözüm Önerileriyle İlgili Görüşlerine Yönelik Tartışma ve Sonuçlar 72
5.1.4. Öğretmen Adaylarının Sanal Kent Müzesi Geliştirme Deneyimleri Kent Kimliği ile İlgili Algılarına Yansımasına Yönelik Tartışma ve Sonuçlar 74
5.1.5. Sanal Kent Müzesi Tasarlama Deneyimleri Öğretmen Adaylarının Sosyal Bilgiler Eğitiminde Sanal Müze Kullanılmasına Yönelik Görüşlerine Nasıl Yansıdığına İlişkin Tartışma ve Sonuçlar 78
5.2. Öneriler 81
KAYNAKÇA 83
EKLER 89
Ek 1. Mevcut Bilgi ve Beklenti Formu 89
Ek 2. Deneyime Dayalı Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu 91
Ek 3. Kent Kimliği Ölçeği 92
Ek 4. Ölçek İzni 94
Ek 5. Aydınlatılmış Gönüllü Onam Formu 95
Ek 6. Etik Kurul Onay Belgesi 96

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 3.1. *Normallik testi sonuçları (Shapiro-Wilk)* 58

Tablo 4.1 *Müze Gezisinde Nasıl Bir Deneyim Yaşadın?* 60

Tablo 4.2. *Müze Denilince Aklında Neler Canlanıyor?* 61

Tablo 4.3. *Her Şey Müzede Sergilenebilir mi?* 62

Tablo 4.4. *Telefon, tablet ya da bilgisayar kullanarak yeni bir yer keşfetmekten hoşlanır mısın?* 62

Tablo 4.5. *Gezi sırasında keyif aldın mı? Neler hissettin?* 63

Tablo 4.6. *Gezmek ister misin? Neden?* 63

Tablo 4.7. *Sanal müze kavramı aklında neleri çağrıştırıyor?* 64

Tablo 4.8. *Herhangi bir şeyin müzesini oluşturmak hoşuna gider miydi? Neden?* 64

Tablo 4.9. *Bir müze oluşturmak istediğinde bu ne ile ilgili olurdu?* 65

Tablo 4.10. *Ne tasarlamak isterdin? Neden?* 66

Tablo 4.11. *Sanal kent müzesi sence nasıl oluşturulabilir?* 66

Tablo 4.12. *Kent müzesinin tasarımını oluşturan ekibin içinde yer alsaydın sana nasıl katkı sağlayacağını düşünürdün?* 67

Tablo 4.13. *Sence sanal bir müze nasıl olmalıdır?* 68

Tablo 4.14. *Tasarlama sürecinde sen neler öğrendin?* .....

Tablo 4.15. *Küratörlük deneyimin müzeye ve müze eğitimine bakış açını nasıl etkiledi?* .. 69

Tablo 4.16. *Nasıl?* 70

Tablo 4.17. *Sence bir kent(şehir) müzesinde neler yer alır?* 71

Tablo 4.18. *Kent müzesi oluşturma fikri sana ne hissettiriyor?* 72

Tablo 4.19. *Denizli'nin tarihi ve kültürüyle ilgili geçmişten kalan nesneler ve eserler sizce nasıl tanıtılmalıdır?* 72

Tablo 4.20. *Denizlili olmak veya kendini Denizli'ye ait hissetmek için müzede nelerin sergilenmesini isterdin*? 73

Tablo 4.21. *Müze tasarımı kendini Denizli'ye ait hissetme duygunu nasıl etkiledi?* 73

Tablo 4.22. *Etkinlikler Denizli'nin geçmişini öğrenme isteğini nasıl etkiledi?* 74

Tablo 4.23. *Kentin tarihi ve kültürel gelişimini daha iyi anlayabildiğini söyleyebilir misin?* 75

Tablo 4.24. *Kent Kimliği Betimsel İstatistikler*..... 76

Tablo 4.25. *Ön ve Son Test Ölçümlerinde Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarının Kent Kimliği Puanları* 76

Tablo 4.26. *Sosyal bilgiler eğitiminde katkısının neler olduğunu düşünüyorsun?* 79

Tablo 4.27. *Sanal kent müzesi tasarlama sürecini kendi derslerinde uygulamak ister misin?* 79

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 3.1. Çalışmada kullanılan eylem araştırması döngüsü 32
Şekil 4.1. Kent kimliği ölçeği ön ve son test ölçümlerindeki değişim (1=ön-test; 2=son-test).....61

GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problem durumuna, problem cümlesine, alt problemlere, araştırmanın amacına, önemine, sınırlılıklarına, sayıltılarına ve araştırmaya ilişkin tanımlara yönelik bilgilere yer verilmiştir.

1.1. Problem

Eğitim, bir toplumun kalkınma ve ilerlemesini belirleyen en önemli unsur olarak kabul edilir. Hem bireylerin hem de geniş çerçevede toplumun ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla, ülkeler eğitim sistemlerini sürekli olarak modernize etme ve adaptasyon süreçlerini hızla yürütmek durumundadırlar. Gelişmemiş ülkeler maliyetten tasarruf sağlayacak çözümlere, gelişmekte olan ülkeler ise kapsamlı kitle eğitimine uygun çözümlere ve gelişmiş ülkeler yaşam boyu öğrenme ve eğitim kalitesinin artırılmasına ihtiyaç duyarlar (İşman, 2011). Bu çerçevede, ülkeler öğrenci ve vatandaşlarına bireysel yetenek ve ilgilerine odaklı eğitim olanakları sunmaktadırlar.

Toplumlar, ihtiyaç duydukları yeteneklere sahip bireyleri yetiştirebilmek için, bireylerin de kendilerini yeni dünya düzenine uyarlayabilmesi için sürekli gelişme çabası içinde olmaları gerekmektedir. Bu çabalar, eğitim programlarının yeniden yapılandırılması ile desteklenmektedir. Toplumları bu yapılanma sürecine iten sorunlar şunlardır (Kaya, 2002);

- Aynı anda büyük kitlelere eğitim hizmetinin verilmesi zorunluluğu
- Bireysel farkların dikkate alınamaması
- Bireylerin ihtiyaç duydukları bilgi miktarının belirlenememesi
- Bilginin uygun yöntem ve tekniklerle sunulamaması
- Bilgi aktarımının zaman gerektirmesi

Bu çağda, eğitimin her aşamasında öğrenme ve öğretme teknolojileriyle karşılaşıyoruz. Bilgisayar ve bilgi teknolojileri, eğitimden ekonomiye, ticaretten sağlığa kadar yaşamın pek çok alanına standartlar getirmiştir (Cepek ve Hnojil, 2005). Bilgisayar ve internet, teknolojinin eğitime sunduğu en önemli iki araçtır. Bu iki araç, geleneksel fiziksel mekân odaklı eğitime alternatif olabilecek birçok yöntemi anlamlı hale getirmektedir (Akbaba ve Altun, 2000). İnternet erişimi, öğrencilerin yaşamlarında teknoloji ile daha uyumlu olmalarını sağlar ve birey odaklı bir yapı içinde özgüven kazanmalarını teşvik eder (Tuncer ve Taşpınar, 2017). Bu sebeple, okul dışı öğrenme ortamlarını da kapsayan yeni

eğitim ortamlarının tasarlanmasının önemi gün geçtikçe artmaktadır. Bu noktada, müzelerin önemi ortaya çıkmaktadır.

Müzeler, her yaştan bireyin faydalanabileceği bir alan olup, duyusal ve deneyimsel öğrenme ortamı sağlarlar. Müzelerin aynı zamanda düşüncelerin oluşturulduğu ve paylaşıldığı forumlar olmaları, onları eğitimde önemli bir unsur haline getirmektedir. (San,1996). Teknolojinin müzelerle entegrasyonu, ziyaretçilerin beklentilerini karşılamak ve onları müzeye çekmek için kullanılan yöntemlerden biridir. Gerçek müzeler gibi sanal müzelerde, müze içi ve dışı eğitim etkinliklerinde önemli bir rol oynarlar (Barlas Bozkuş, 2014). Bilgisayar destekli etkileşimli sunumlar içeren bu sanal müzeler, koleksiyonların dijital ortama aktarılmasını sağlarlar ve bu da müzelerin kapsamını genişletir.

Sanal müzeler, hipermedya alanındaki gelişmelerle paralel olarak 1990'lı yılların başında ortaya çıkmış bir konsepttir. Apple tarafından 1992'de ilk defa hayata geçirilmiş ve dünya çapında okullara ve üniversitelere CD-Rom üzerinden dağıtılmıştır (Turan, 2015). Her ne kadar bu konseptin ilk örnekleri teknolojik ilerlemelerle mümkün olmuşsa da sanal müze kavramının kökleri 20. yüzyılın ikinci yarısında Walter Benjamin ve Andre Malraux'nun sanat eserlerinin aurası üzerine yürüttükleri tartışmalara dayanır (Mayda, 2014).

Sanal müzeler, müzecilikle ilgili olan koleksiyonlar, mekanlar, ziyaretçiler ve personel gibi kavramları yeniden gözden geçirmemizi ve yeni bağlamlarda değerlendirmemizi sağlar. Büyük müzelerin koleksiyonları, 19. yüzyılda çeşitlenmeye başlar ve bilim, sanat, tarih, arkeoloji, etnografi, doğa tarihi gibi uzmanlık alanlarına doğru ayrılır. Bu çeşitlilik, kent müzeleri gibi yeni müze türlerini de beraberinde getirir (Baki-Nalcıoğlu,2020).

Kent müzeleri, kentsel dönüşüm ve kültürel miras unsurlarının kaybolması gibi durumlar karşısında kentleri ve onların değişimlerini belgeleyerek koruma amacı taşır. Kent müzeleri, geçmişin izlerini korumak ve saklamak gibi pasif görevlerini yerine getirirken, aynı zamanda 21. yüzyılın kent yaratma ve yönetme süreçlerinde daha aktif roller üstlenir (Albayrak,2014).

Küreselleşme süreci, yerel özelliklerin kaybolması ve genelleşmiş yaşam tarzlarına geçiş eğilimini getirir. Bu durum, kentlerin kendine has kimliklerini koruma ve anlama ihtiyacını artırır. Kentlerin kimlikleri, onları diğer kentlerden ayırır, büyüme modellerini belirler ve kentsel kaynakların kullanımını rasyonelleştirir.

Kentlerin kimliklerini belirlerken, sadece fiziksel yapılarını değil, aynı zamanda kültürel ve politik özelliklerini, örf ve adetlerini, yaşam biçimlerini de dikkate almak gerekir. Bir kentin kimliğinin belirlenmesi, bir süreç işi olup, tarih boyunca yaşanan değişim ve gelişimlerin sonucudur. Bu yüzden bir kentin kimliğini değerlendirirken, geçmişten bugüne detaylı bir inceleme yapılması gereklidir. Kent müzesi, Silier'in de (2010). vurguladığı gibi, "Kent kimliğini ve kentlilik bilincini geliştiren, kentte yaşayan değişik etnik, dinsel, kültürel, toplumsal gruplar arasında karşılıklı anlayış, karşılıklı saygı ve ortak yaşam kültürünü güçlendiren, bir sivil platform oluşturarak kentlilerin kentteki tarih mirasının korunmasında aktif bir rol oynayan, kentin sorunlarına çözüm bulma kapasitesini artıran ve demokratik bir biçimde tartışılıp belirlenmiş kentsel gelişme perspektiflerinin gerçekleştirilmesine katkıda bulunan, kentin bir bütün olarak ve derinliğine tanıtımına yardımcı olan, uzmanlaşmış iletişim, eğitim, koruma ve kültür merkezleri olarak öne çıkmaktadırlar"(Albayrak,2014).

Her bireyin kendine özgü, eşsiz bir kimliği vardır. Bu kimlik, bir bireyin benzersiz varlığını, doğumundan ölümüne kadar süreğen kişisel özellikler toplamını temsil eder. Bu kişisel kimlik anlayışını genişleterek, yaşadığımız kentlerin de belirli bir kimliği olduğunu söyleyebiliriz. Dünya üzerindeki her bireyin onu başkalarından ayıran ve onu özel kılan bir kimliği vardır. "Kim olduğuna karar vermek, kişinin varoluşunun ifadesi, bireyin bütün şartlarda sahip olduğu özelliklerin toplamı" (Kayan, 2016) olarak tanımlanan kimlik bireye özgüdür ve doğumundan ölümüne dek onunla yaşar. Nasıl ki her bireyin bir kimliği varsa o bireylerin içinde yaşadığı kentleri de bir başka kentten ayıran bir kent kimliği vardır (Kaypak, 2010). Bu kentsel kimlik, bir şehri ve onun toplumunu tanımlayan ve ayırt eden özelliklerin toplamıdır (Çizgen, 1994). Ancak, kentsel kimliği sosyal bilgiler sınıflarında öğretmek için kullanılabilecek yeterli araçlar mevcut değildir.

Kent kimliği, uzun bir zaman diliminde oluşur ve bir şehrin diğerlerinden kolaylıkla ayrılmasını sağlayan, tarihi ve kültürel değerleri taşıyan ve geleceğe aktarma potansiyeli olan bir durumdur. Ancak, hızlı şehirleşme ve modernleşme süreçleri, birçok şehrin bu benzersiz kimliğini kaybetmesine neden olmuştur. Bu durumun çözümü için kent müzelerine büyük görev düşmektedir (Turan ve Yalçıner, 2017).

Kent müzeleri, kentlerin ve kent sakinlerinin kimliklerini korumak ve kentsel kimlik bilincini geliştirmek adına önemli bir role sahiptirler. Bunlar, bir şehrin tarihini ve hikayesini hem yerel halka hem de ziyaretçilere aktarmaktadır. Kent müzeleri sadece geçmiş bilgilerin sistematik bir biçimde depolandığı alanlar dışında, bilgi üreten geleceğe ışık tutan o toplumun dinamiklerini gelecek nesillere aktaran bir görev üstlenmiştir (Okan, 2015).

Özellikle bellek, tarih ve kimlik bağlamında, tarihi binaların kent müzeleri olarak kullanılması yaygın bir uygulamadır (Karakaş, 2019). Gelişen teknoloji ve küreselleşme, yerel kültürlerin yok olma riskini de beraberinde getirmiştir. Bu çerçevede, kent müzeleri, kentin geçmişini koruyarak aynı zamanda gelecekteki değişimler için altyapı oluşturmayı hedefler.

Tüm bu gerekçe ve tanımlar göstermektedir ki değişen ve gelişen bu yeni dünya düzeninde söz konusu eğitim ve teknoloji olduğunda değişim ve gelişim kaçınılmaz bir gereklilik olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu noktada yapılması gerekenler açıktır. Değişim ve gelişime doğru yol alırken çağın gerektirdiği ve kültürümüzün getirdiklerini harmanlayarak geçmişten bugüne nasıl gelindiğini ama en önemlisi geleceğe giderken hangi yolu tercih edeceğimize büyük bir özenle karar vermemiz gerekmektedir. Geleceğe hazırladığımız bu neslin çocuklarını hangi yeterliliklerle yetiştirmeliyiz ki gelecekteki yeni nesil için çaba gösterecek doyuma erişmiş olsunlar. Sosyal bilgiler öğretmeni adayları kent kimliğini sanal bir kent müzesi merceğinden ele alarak eğitimde bir araç olarak sanal müze geliştirme ve tasarlamaya ilişkin deneyim elde edecekler. Literatürdeki sanal müze çalışmaları incelenerek var olan boşluk tespit edilmiştir. Bu tespit öğretmen adaylarının uygulamaya dönük deneyimlerine yer verilen bir çalışma için ortam oluşturmuştur. Bu araştırma, sosyal bilgiler öğretmeni adayları ile iş birliği içinde sanal kent müzesi geliştirilmesine yönelik bir eylem araştırması yürüterek literatürdeki eksikliği tamamlamayı amaçlamaktadır.

Problem Cümlesi

Sosyal bilgiler öğretmeni adaylarının, çocuklar ve yetişkinler için tasarlanıp geliştirilen ve çocuklardan gelen geri bildirimleri içeren sanal kent müzesi oluşturma deneyimleri nasıldır?

Alt Problemler

- Öğretmen adayları sanal müze ve kent müzesi ile ilgili mevcut bilgi ve beklentilerini görüşleriyle nasıl yansıtmıştır?
- Öğretmen adaylarının sanal kent müzesi tasarlama ve geliştirme süreçlerinde edindikleri deneyime dayalı görüşleri nasıldır?
- Öğretmen adaylarının sanal kent müzesi geliştirmeleri sürecinde ortaya çıkan sorunlarla ve bu sorunlara yönelik çözüm önerileriyle ilgili görüşleri nasıldır?

- Öğretmen adaylarının sanal kent müzesi geliştirme deneyimleri kent kimliği ile ilgili algılarına nasıl yansımıştır?
- Sanal kent müzesi tasarlama deneyimleri öğretmen adaylarının sosyal bilgiler eğitiminde sanal müze kullanılmasına yönelik görüşlerine nasıl yansımıştır?

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın temel amacı sosyal bilgiler öğretmen adayları tarafından tasarlanan ve geliştirilen sanal kent müzesine yönelik öğretmen adaylarının görüşlerini ve deneyimlerini ortaya çıkarmaktır.

1.3. Araştırmanın Önemi

Karmaşık konular genellikle onları anlamak ve üzerinde çalışmak için bir zorluk teşkil eder. Bu konuları basitleştirme yeteneği, kavrayışı geliştirmede çok önemli bir rol oynar. Bu çalışma, sanal ve kent müzelerinin karmaşık ancak etkin önemini, yaparak ve yaşayarak elde edilecek deneyime dair görüşleri değerlendirerek yeni deneyimler için alan açarak alana katkıda bulunmayı amaçlamaktadır. Mevcut literatür incelendiğinde, sanal ve kent müzesi kavramları üzerine bazı çalışmalar olsa da hiçbirinin özel olarak sanal kent müzesi bağlamında eğitim ve öğretime odaklanmadığı görülmektedir.

Sosyal bilgiler eğitim programı, öğrencilerin gerçek dünya ve içinde bulundukları toplumla etkili bir şekilde bağlantı kurma konusunda yeterli başarıyı gösterememektedir. Eğitim dünyasındaki en büyük meydan okuma, sosyal bilgileri daha çekici, etkileşimli ve öğrencilerin günlük yaşamlarıyla ilişkili hale getirmektir. Sosyal bilgiler eğitiminde, kent müzeleri geçmiş ve bugün arasındaki bağı geleceğe yönlendirmede somutlaştırma ve zengin örnekler sunması nedeniyle önemli bir yere sahiptir. Ancak, sosyal bilgiler öğretmeni adayları için dijital ortamlarda kullanıma yönelik eğitimler hala yeterli düzeyde verilmemektedir. İlgili ve etkileşimli bir müze eğitimi ortamı sağlaması ile sanal müzeler, hala büyük bir potansiyele sahip olmasına rağmen, henüz tam olarak kullanılmamaktadır.

Müzeler, özellikle de kent müzeleri, zengin eşyalar ve tarihi ve kültürel materyaller sunarak, değerli bir öğrenme kaynağı olabilir. Ancak, birçok öğrenci, mekânsal erişim uzaklığı, mali nedenler, bürokratik süreçler gibi nedenlerle bu müzelere düzenli olarak erişememektedir. Ek olarak, geleneksel müze eğitim yaklaşımları, dijital çağın alanları ile etkin bir şekilde etkileşim kurma konusun da yetersiz kalmıştır.

Bu nedenle, bu çalışma, çocuklardan ve yetişkinlerden gelen geri bildirimler ile öğretmen adayları tarafından tasarlanıp geliştirilen yeni bir sanal kent müzesi örneği sunarak potansiyel olarak yeni bir bakış açısı getirebilir. Bu inisiyatif, aidiyet duygusunu besleyerek ve kentsel kimliklerin gelişimini destekleyerek, kentle olan anlayışı ve bağlantıyı önemli ölçüde geliştirebilir.

Literatür taraması önemli bir boşluğu vurgulamaktadır. Geleneksel olarak, müze tasarımları genellikle bir yetişkinin bakış açısıyla oluşturulur ve çocukların görüşlerinin dikkate alınması sınırlandırılır. Bu çalışma hem çocuklara hem de yetişkinlere hitap eden bir sanal müze tasarlarken çocukların bakış açılarına vurgu yaparak bu eğilime karşı çıkıyor. Ayrıca çalışma, uygulama sürecini yönetme, potansiyel sorunları ele alma, çözüm önerme ve ortaya çıkan faaliyet örnekleri üretme konularında yeni bir bakış açısı sağlamayı da amaçlamaktadır. Bu bakış açıları öğretmenler, eğitimciler ve alandaki araştırmacılar için değerli kaynaklar olarak hizmet edebilir.

1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırmanın sınırlılıkları aşağıdaki gibidir:

- Araştırma nitel araştırma geleneğiyle tasarlanmış ve ölçüt örneklem de kullanıldığı için belirli bir grupla çalışmak gerekmektedir. Bu bağlamda araştırma, 2022-2023 Eğitim-Öğretim Yılı Güz Dönemi'nde Sanat ve Müze Eğitimi Dersi alan Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilgiler Öğretmeni adayları ile sınırlı tutulmaktadır.
- Veri toplama araçları araştırmacı tarafından hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme protokolü ve kent kimliği ölçeğinin ölçmüş olduğu kapsam ile sınırlıdır.
- Araştırma, öğretmen adaylarının sınıf içi ve dışı uygulamaları sanat ve müze eğitimi dersi kapsamında yapılan etkinlikler ile sınırlıdır.

1.5. Sayıltılar

Bu araştırmanın sayıltıları aşağıdaki gibidir:

- Araştırma kapsamında elde edilen verilerin (nitel ve nicel) geçerli ve güvenilir olduğu,
- Sanal müze tasarımları için hazırlanan ortamlarda, uygulama sürecinin doğal ve samimi bir ortamda gerçekleştiği ve araştırma süreci, katılımcılarla doğal ve samimi bir şekilde gerçekleştirilir. Bu, katılımcıların davranışlarının doğal ortamda olduğu gibi olacağı,
- Çalışmadan elde edilen sonuçların öğretmen adaylarının sanal müze konusundaki ön deneyimlerinden etkilenmediği varsayılmıştır.

1.6. Tanımlar

Bu bölümde üç anahtar kavramın tanımları verilmiştir. Bu üç anahtar kavram şunlardır;

Sanal Müze

Sanal müzeler, farklı medya olanakları kullanılarak hazırlanan dijital nesneleri ve bunlarla ilgili bilgileri içeren platformlardır. Bu müzeler, geleneksel müzelerin sunduğu sergileri ve bilgileri sunmanın ötesine geçer. Sanal müzeler, ziyaretçilerle kesintisiz bir iletişim sağlamak amacıyla geliştirilmiştir ve çeşitli erişim yöntemlerini destekler. Fiziksel bir mekâna ihtiyaç duymadan, internet aracılığıyla dünya genelindeki herkese erişim imkânı sunarlar. Bu sayede, ziyaretçiler müzenin koleksiyonlarına, sergilerine ve bilgilere herhangi bir coğrafi kısıtlama olmaksızın erişebilirler (Schweibenz, 2004).

Kent Müzesi

Bir kent müzesi, kâr amacı gütmeyen ve halka açık bir kurum veya kültürel mekanizmadır. Amacı, kentin toplumunun ve kalkınmasının hizmetinde bulunmaktır. Bu müzeler, çeşitli toplulukları ve çevreleri bir araya getirerek, kentin somut ve somut olmayan mirasını kaydetmek, korumak, araştırmak, öğretmek, toplumları uzlaştırmak ve zenginleştirmek için koordineli faaliyetler yürütürler. Kent müzeleri, farklı halk gruplarının ortak kimliğini ve yerel bağlılığını ortaya çıkarmayı amaçlar. Ayrıca, kent merkezi ve çevresindeki doğal ve kültürel mirası korumak ve bu mirasa ilişkin toplulukların kültürel gelişimine odaklanmak için çaba harcarlar. Bu müzeler, sanatsal, kültürel ve miras çalışmalarını koruma, sunma, sürdürme ve yönetme konularında tüm topluluklara kaynak sağlamak ve koordinasyon merkezi oluşturmak için faaliyet gösterirler (Galla, 1995).

Kent Kimliği

Kent kimliği, her kentin kendine özgü nitelikleri olan bir kavramdır ve kent imgesini etkiler. Fiziksel, kültürel, sosyo-ekonomik, tarihsel ve biçimsel faktörlerle şekillenir. Kent kimliği, kent sakinlerinin ve onların yaşam tarzlarının oluşturduğu bir bütündür. Bu kavram, sürekli gelişen ve sürdürülebilir kent anlayışını yansıtarak geçmişten geleceğe uzanan büyük bir sürecin sonucudur (Demirseren, 1998).

İKİNCİ BÖLÜM: KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Kuramsal Çerçeve

Bu bölümde kuramsal çerçeveye, başlıklar altında kavramlar ve ilişkili kavramlar ile genelden özele doğru bir anlam ilişkisi kurularak yer verilmiştir.

2.1.1. Müze

Müzeler, eser koleksiyonlarından daha fazlasını sunar. İnsanlığın somut ve somut olmayan mirasını iyileştiren, yorumlayan ve koruyan dinamik alanlardır. Müzeler, kültürel ve tarihi mirasın korunmasında önemli bir değere sahiptir. Eserleri koruyarak ve onları halkın kavrayışı için yorumlayarak müzeler, kültürel koruma ve aktarımda paha biçilmez bir rol oynamaktadır. Bir kurum olarak müzeler insanlığın geçmişten günümüze birikimlerini yansıtan, insanların nereden başlayıp, nereye geldiğini gösteren yapbozlar gibidir. Müzeler, geçmiş, bugün, gelecek bağlamında insanın sosyal ve fiziki çevresiyle etkileşimini konu edinen sosyal bilgiler dersinin, geçmiş ve bugün bağlamındaki insan faaliyetleri ile ilgili kazanımlara ulaştırır (Ata, 2002).

Uluslararası Müzeler Konseyi ICOM'un 24 Ağustos 2022 tarihinde Prag'da düzenlenen 26. ICOM Genel Konferansı çerçevesinde ICOM Olağanüstü Genel Kurulu 'nun %92 oyla kabul edilen yeni müze tanımı şöyle:

> Müze, somut ve somut olmayan mirası araştıran, toplayan, koruyan, yorumlayan, sergileyen ve toplumun hizmetinde olan, kâr amacı gütmeyen, kalıcı bir kurumdur. Halka açık, erişilebilir ve kapsayıcı olan müzeler, çeşitliliği ve sürdürülebilirliği teşvik eder. Eğitim, eğlence ve bilgi paylaşımı için çeşitli deneyimler sunar; etik, profesyonel olarak ve toplulukların katılımıyla çalışır ve iletişim kurar (ICOM, 2022).

Bir müzenin temel misyonu, nesnelerin korunması ve sergilenmesinin ötesine geçer. Müzeler aynı zamanda halkı eğitmeyi ve kolektif mirasımız ile farklı kültürlerin anlaşılmasını ve takdir edilmesini geliştirmeyi amaçlar. Turlar, atölye çalışmaları, konferanslar ve eğitim programları gibi çeşitli etkinlikler aracılığıyla öğrenme fırsatları sunarlar. Bu şekilde müzeler, diyalogu teşvik eden, kültürel anlayışı destekleyen ve bilgiyi ilerleten hayati eğitim kurumları ve sosyal alanlar olarak hizmet eder (Hooper-Greenhill,2000).

Çağdaş bağlamda, müze kavramı sanal veya dijital müzeleri içerecek şekilde genişledi. Bunlar genellikle koleksiyonlara ve sergilere sanal erişim sağlayan, sürükleyici, etkileşimli deneyimler sunan çevrimiçi platformlardır. Sanal müzeler, geleneksel müzelerin erişimini genişletme, kültürel ve tarihi kaynakları küresel bir izleyici kitlesi için erişilebilir

hale getirme potansiyeline sahiptir (Crooke, 2004). Müzeler özünde toplumun kültürel, eğitimsel ve sosyal yaşamında çok önemli bir rol oynamaktadır. Farklı ve zengin insan deneyiminin öğrenilmesi, yansıtılması ve takdir edilmesi için alanlardır. Geçmişi koruyan ve yorumlayan kurumlar olarak, bugünü anlamamıza önemli ölçüde katkıda bulunurlar ve gelecek vizyonumuzu şekillendirirler.

2.1.1.1. Müzelerin tarihsel gelişimi. Müzelerin tarihi, barındırdıkları nesneler kadar çeşitli ve kapsamlıdır. Müzelerin ilk versiyonları, seçkinler tarafından özel doğal eserler ve insan yapımı nadide koleksiyonların toplandığı Rönesans dönemindeki "merak dolaplarına" kadar izlenebilir. Aydınlanma çağı, 1753'te kurulan eğitim ve aydınlanma için bir kamu kurumu olarak tasarlanan British Museum'un somutlaştırdığı yeni bir müze kavramını başlattı (Pearce,2018).

Toplum geliştikçe müzeler de gelişti. 19. yüzyıl, tarih ve kültüre artan ilgi ve eğitime olan vurguya yanıt olarak halk müzelerinin artmasına tanık oldu. Bilginin bu demokratik yayılımı, seri üretime ve kültürel eserlere toplu erişime izin veren Sanayi Devrimi'ndeki gelişmelerle mümkün olmuştur. 20. yüzyıl, müzecilikte izleyici katılımına doğru bir yönelim başlattı. Bu, tüketim kültürünün yükselen trendinden ve kurumların alakalı ve ilgi çekici kalma ihtiyacından etkilendi. Müzeler, koleksiyonları daha etkileşimli ve erişilebilir bir şekilde sunmaya başladı, sadece nesnelere değil, aynı zamanda onların arkasındaki hikayelere ve bağlamlara da odaklandı. 21. yüzyıldaki dijital devrim, müze kavramını daha da dönüştürdü. Teknolojik yenilikler koleksiyonları küresel olarak erişilebilir hale getirerek sanal turlara olanak sağladı, sergileri dijitalleştirdi ve etkileşimli öğrenme deneyimlerini teşvik etti (Crooke,2016).

Müzeler nesne depolarından daha fazlasıdır; insanlık tarihinin ve kültürünün anlatıları, öğrenme platformları, topluluk kurucuları ve sosyal uyumun destekçileridir. Dijital çağ karşısında gelişime uyum sağladıkça ve yenilik yaparken, geçmiş, bugün ve gelecek arasında bağlantı kurmadaki önemini korumaya devam ediyor.

2.1.1.2. Müze ve eğitim. Kalıcı kültürel kurumlar olarak müzeler, bilgi, kültür, tarih ve eğitimin güçlü kesişim noktalarıdır. Farklı kaynakları ve sürükleyici öğrenme ortamları aracılığıyla örgün eğitim sistemlerini tamamlamada ve geliştirmede çok önemli bir rol oynarlar. Müzeler ayrıca eğitim için kritik araçlar olarak hizmet vermektedir. Geleneksel sınıf eğitimini somut ve sürükleyici deneyimlerle destekleyen deneyimsel öğrenme platformları sağlarlar. Müzeler, çeşitli sergiler ve koleksiyonlar aracılığıyla entelektüel

merak uyandırır ve tarih, kültür, bilim ve sanata ilişkin derin bir anlayış geliştirir (Hooper-Greenhill,1992).

Ayrıca müzeler, topluluk oluşturmaya, sosyal uyumu teşvik etmeye ve kamusal söylem için alanlar yaratmaya katkıda bulunur. Ortak bir kimlik duygusu geliştirirler ve farklı kültürler arasında karşılıklı anlayışı kolaylaştırmaya yardımcı olurlar (Pearce, 2018).

Müzeler, öğrencilerin aktif olarak uygulamalı keşifle meşgul oldukları deneyimsel öğrenmeyi de destekler. Bu süreç boyunca, soyut akademik kavramlar bağlamsallaştırılır ve daha somut hale gelir, böylece daha derin bir anlayış geliştirilir. Örneğin, bir tarih müzesindeki eski bir eser, öğrencileri doğrudan geçmiş medeniyetler ve kültürlerle ilişkilendirerek temsil ettiği çağa ilişkin içgörüler sağlayabilir. Bu doğrudan katılım, hafızada tutmayı ve entelektüel merakı önemli ölçüde artırabilir (Falk,2009).

Müzelerin eğitim değerinin bir diğer önemli yönü de eleştirel düşünme becerilerini geliştirme kapasiteleridir. Müzeler, sergileri yapılandırılmış ancak açık uçlu bir şekilde sunarak, öğrencileri bilgileri sorgulamaya, yorumlamaya, analiz etmeye ve sentezlemeye teşvik eder. Bu aktif entelektüel katılım, 21. yüzyıl öğrenme ortamında giderek daha fazla gerekli kabul edilen bir beceri olan eleştirel düşünme becerilerini geliştirmenin temelidir. Dijitalleşme çağında müzeler ve eğitim arasındaki bağ daha da sağlamlaştı. Artık pek çok müze sanal turlar, sayısallaştırılmış koleksiyonlar ve etkileşimli çevrimiçi sergiler sunarak coğrafi engelleri aşıyor ve kaynaklarını küresel bir izleyici kitlesi için erişilebilir kılıyor. Eğitim kaynaklarını fiziksel sınırların ötesine genişletme yeteneği, çevrimiçi öğrenme ve harmanlanmış öğrenme modellerinin giderek yaygınlaştığı mevcut dijital çağda özellikle önemlidir (Pearce,2018).

Özünde, müzeler ve eğitim arasındaki ilişki karşılıklı gelişme ilişkisidir. Müzeler, zenginleştirici ve sürükleyici öğrenme deneyimleri sağlayarak eğitime katkıda bulunurken, eğitim, müzelerin sunduğu çok çeşitli kaynaklara amaç ve yön verir (Hooper-Greenhill,2000). 21. yüzyıla doğru ilerlerken, bu ilişkinin sürekli olarak tanınması, beslenmesi ve geliştirilmesi gerekiyor. Politika yapıcılar, eğitimciler ve müze profesyonelleri, müzelerin eğitim potansiyelinin tamamının gerçekleştirilmesini sağlamak için iş birliği yapmalıdır. Bu, müze deneyimlerini müfredata entegre etmeyi, öğretmenlerin müze kaynaklarını etkili bir şekilde kullanmaları için eğitmeyi ve müzelerin erişimini genişletmek için dijital teknolojilerden yararlanmayı içerir. Bu çabalar sayesinde, her yaştan ve geçmişten öğrenciler için daha ilgi çekici, zenginleştirici ve bütüncül bir öğrenme ortamı yaratarak müzelerin eğitime katkısını en üst düzeye çıkarabiliriz (Crooke,2016).

2.1.1.3. Müze ve sosyal bilgiler eğitimi. İnsan mirasının ve kültürünün depoları olarak müzeler, toplumsal gelişmede kritik bir rol oynamaktadır. Bu gelişime katkıda bulunma yollarından biri de eğitimle, özellikle de sosyal bilgiler eğitimiyle kesişmeleridir. Sosyal ilişkilerin ve toplumların işleyişinin incelenmesiyle ilgilenen sosyal bilgiler, müzelerin sunduğu benzersiz kaynak ve deneyimlerden büyük ölçüde yararlanır. Sheppard'a göre (2001), müzelerin sosyal bilgiler eğitiminde kullanılmasının pek çok yararı vardır. Müzeler, öğrencilerin geçmiş zamanlardan kalan tarihî eser ve kültürel varlıkların değerini anlamalarını, kültürel mirasa sahip çıkarak korumalarını ve farklı kültürlere hoşgörülü yaklaşarak çok kültürlülüğü özümsemelerini sağlar (Pearce,2009).

Müzeler, sosyal bilgiler eğitimini tamamlayan ve zenginleştiren otantik öğrenme ortamları olarak hizmet eder. Sosyal bilgiler müfredatını hayata geçirebilecek eserler, belgeler ve kişisel hikayeler gibi birincil kaynakları sergileyerek geçmişle somut bağlantılar sağlarlar. Birincil kaynaklara bu erişim, öğrencilere doğrudan tarih ve kültürle ilişki kurma fırsatı sunarak toplumsal yapılar ve ilişkiler hakkında anlamlı ilişkiler geliştirmelerini sağlar (Falk,2009).

Müzeler ayrıca etkili sosyal bilgiler eğitiminin önemli bir yönü olan deneyimsel öğrenmeyi teşvik eder. Etkileşimli sergiler, rehberli turlar ve eğitim programları aracılığıyla öğrenciler pasif bir şekilde bilgi almak yerine kendi eğitimlerine aktif olarak katılabilirler. Bu aktif katılım, sosyal bilgiler eğitiminin önemli bir bileşeni olan ve öğrencileri toplumsal meseleler hakkında sorgulamaya, analiz etmeye ve bilinçli fikirler oluşturmaya teşvik eden eleştirel düşünme becerilerini geliştirebilir (Hooper-Greenhill,2000).

Müzeler sadece arkeoloji, sanat ve etnografik eserlerin barındığı, korunduğu ve sergilendiği mekânlar değildirler. İnsan elinden çıkmış hemen her şey, müzelerin koleksiyonlarına girebilmektedir. İnsanların yaşadığı ev, evin yer aldığı mahalle, köy ve kasaba, endüstri ve teknolojiyi geliştirilirken kullanılan araç-gereçler, tabiat tarihi vb. her şey artık müzelerin birer koleksiyonunu oluşturmakta veya kendisi müze (müze evler, anıt müzeler gibi) olmaktadır. Müzelerin çeşitlenmesi ve görev alanların genişlemesi, onlara milletlerin ve toplumların kültürleri ile birebir ilişki içerisinde olduğu anlamını yüklemekte ve müze eğitimi ön plana çıkmaktadır (Buyurgan & Mercin, 2010; Zabun, 2020). Müzeler, çok kültürlü ve küresel bakış açıları sunarak daha kapsamlı ve çeşitli bir sosyal bilgiler eğitimine katkıda bulunabilir. Müzeler, çeşitli kültürlerden ve zaman dilimlerinden sergiler ve koleksiyonlar sunarak, empatiyi, hoşgörüyü ve küresel farkındalığı teşvik ederek, öğrenenleri insan deneyiminin zengin çeşitliliğine maruz bırakır.

Dijital çağda müzeler, erişimlerini ve etkilerini genişletmek için teknolojiyi kullanarak eğitim rollerini genişletti. Dijital koleksiyonlar, sanal turlar ve çevrimiçi eğitim kaynakları, müzelerin sosyal bilgiler eğitimini fiziksel duvarlarının ötesinde desteklemesine olanak tanır. Bu dijital dönüşüm, dünyanın her yerinden öğrencilerin müze kaynaklarına erişmesini sağlayarak sosyal bilgiler eğitiminin erişilebilirliğini ve kapsayıcılığını artırıyor (Pearce,2009).

Müzeler ve sosyal bilgiler eğitimi arasındaki ilişki hayati bir öneme sahiptir. Eşsiz kaynakları ve öğrenme ortamlarıyla müzeler, geçmişle somut bağlantılar sağlayarak, deneyimsel öğrenmeyi teşvik ederek ve farklı kültürel bakış açıları sunarak sosyal bilgiler eğitimini önemli ölçüde zenginleştirir. Müzeler gelişmeye ve dijital teknolojilerden yararlanmaya devam ettikçe, sosyal bilgiler eğitimini desteklemedeki rolleri daha da büyüyecektir (Hooper-Greenhill,2000).

Eğitimciler ve müze profesyonelleri, bu bütünleşmiş bağlantının tam potansiyelinden yararlanmasını sağlayarak iş birliği ve yenilik yapmaya devam etmelidir. Bunu yaparken, öğrencileri çeşitli ve birbirine bağlı dünyamıza tam ve etkili bir şekilde katılmaya hazırlayan zenginleştirilmiş, ilgi çekici ve kapsamlı bir sosyal bilgiler eğitimi oluşturmaya yardımcı olacaklardır (Hooper-Greenhill,2000).

2.1.2. Sanal Müze

Dijital çağ, müzeler dahil kültürel kurumların 21. yüzyılda ilgi çekiciliğini ve erişilebilirliğini artırmak için uyum sağlamasını ve yenilenmesini gerektirdi. Bu süreçte, dijital olarak oluşturulmuş bir ortamın, izleyicilere kültürel miras ve bilgiyle ilişki kurma fırsatı sunduğu, sanal müzelerin ortaya çıkışı önemli bir gelişme olmuştur (Crooke,2016).

Sanal müze, bir müzenin koleksiyonlarını, galerilerini ve sergilerini sanal bir düzlemde keşfetme imkânı sunan bir dijital alandır. İnternet bağlantısıyla dünyanın her yerinden erişilebilen bu 3 boyutlu ortam, ziyaretçilere, müzenin eserleri ve sergileri ile etkileşimli bir şekilde iletişim kurma, detaylı bilgilere ulaşma ve eğitici faaliyetlere katılma fırsatı verir. Bazı sanal müzeler, kullanıcı deneyimini daha da zenginleştirmek adına artırılmış ve sanal gerçeklik teknolojilerini dahi kullanır (Miles,1997).

Sanal müzeler, fiziksel bir müzeyi ziyaret etme deneyimini taklit eden ya da geliştiren çevrimiçi alanlar olarak tanımlanmaktadır. Bu platformlar, coğrafi veya fiziksel kısıtlamalar nedeniyle ulaşılamayan koleksiyonları ve sergileri keşfetme imkânı sunarken, aynı zamanda etkileşimli, ilgi çekici ve eğitici deneyimler oluşturur. İki veya üç boyutlu dijital temsiller,

dijital hikâye anlatımı, etkileşimli sergiler ve sanal turlar, sanal müzelerin sunabileceği deneyimler arasında yer alabilir (Ferguson, 1997).

1990'ların başlarında ortaya çıkan ilk sanal müzeler, teknolojik ilerlemeler sayesinde yeteneklerini ve erişimlerini büyük ölçüde genişletmiştir. 3D görüntüleme, sanal ve artırılmış gerçeklik gibi teknolojik yenilikler, sanal müzelerin sadece çevrimiçi fiziksel sergi veri tabanları olmaktan çıkarak, etkileşimli, sürükleyici ve eğitici deneyimlere dönüşmelerini sağlamıştır (Falk,1997).

Sonuç itibariyle, sanal müze olgusu, müze çalışmaları ve pratiği için önemli bir adımı ifade etmektedir. Dijital teknolojilerin gelişimine paralel olarak, sanal müzeler, izleyicilere kültürel miras ve bilgiyle bağ kurmak için yeni ve heyecan verici yöntemler sunarak, daha yaygın ve sofistike hale gelme eğilimindedir. Ancak, fiziksel müze deneyiminin korunması ve teşvik edilmesi, geçmişle dijital dünyada tam olarak yeniden üretilemeyen bir bağ kurma olanağı sağladığı için önemli bir konudur (Pearce,2009).

2.1.2.1. Sanal müzelerin tarihsel gelişimi. Sanal müzeler, kültür ve resimlerde çevrimiçi bir platformda sunulduğu etkileşimli alanlar ve bu alanda ilk bakışta, 1990'larda atılmıştır. Jeffry Shaw, dönemin önemli sanal müze projelerinden biri Landes Museum üzerinde gerçekleştirdi. Bu proje, gerçek ve sanal mekanların kusursuz geçmişini sunuyordu. Projede, kullanıcıların yaşadıkları deneyimler yoluyla sanal müze içerisinde hareket edebilmelerini sağlayan bir sistem kurulmuştur. İzleyicinin etkileşimli hareketlerini kontrol eden bir koltuk, bir bilgisayar ve geniş bir video projeksiyon monitörü içeren dairesel, dönebilen bir platform kullanıldı (Thomsen,1994.; Haseki,2008).

İnternet ve bilgi teknolojilerinin müzelere sağladığı olanakları önemseyen ve faydalarından bahseden bilgi uzmanı Nicholas Pioch çevrimiçi müze oluşturma düşüncesini ortaya atan kişidir. Pioch sanat eserleriyle dolu, tanıtıcı ve öğretici içeriğe sahip bir metni olan, dikkat çekici multimedya sunularına sahip bir web müzesi tasarlar. Bu çalışma sonucunda da 1994 yılında "Çoklu Medyanın En iyi Kullanımı Ödülü"nü alır (Ata, 2002).

Türkiye'de ise, sanal müze çalışmaları 1990'lı yıllarda Topkapı Sarayı'nın bazı koleksiyonları ile başladı. Ancak bu organizasyonun gerçekleştirilmesi için yeterli destek bulunamadığından, proje tamamlanamadı. 1993'ten itibaren internetin kullanımıyla birlikte, Türkiye'deki müzeler de sanal ortamla tanışma fırsatı buldular. İstanbul Resim ve Heykel Müzesi, ilk sanat müzesi web sitesi yapısındaki kurum oldu ve bu site, ilk rehberler arasında

yer aldı. Bu web sitesi, profesyonel Türk çizim ve çoklu ortam koruyucuları tarafından hazırlanmış ve ilk Türk sanal web müzesi olma özelliği taşınmıştır. Sanal müzelerin gelişimi, dijital teknolojilerin hızlı gelişimi ile paralel olarak ilerlemiştir. Teknoloji ortamlarında, sanal ortamlarda kültürel örnekler paylaşım ve etkileşim kurma oranları da arttı. Bu, sanal müzelerin ilk örneklerinin 20. yüzyılın sonunda, internetin ortaya çıkışı ve dijital dünyanın gelişimi ile ortaya çıkmasına neden oldu. Ancak, bu ilk resimler genellikle statikti ve genellikle çevrimiçi sergi kataloglarından biraz daha fazlasını sundular (Aktaş, 2017; Sağdıç, 2008).

Miles'a (1997) göre sanal müzelerin gelişimi, bilgisayar teknolojisinin ve 3 boyutlu görüntüleme, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik gibi diğer teknolojilerin ilerlemesiyle başlamıştır. Bu teknolojiler, sanal müzelerin, geleneksel müze ortamlarında mümkün olmayan, kültürel mirasla etkileşimde bulunmanın yeni ve heyecan verici yollarını sunmasına olanak tanıdı.

2.1.2.2. Sanal müze ve eğitim. Dijital dönüşüm, iletişim, etkileşim ve öğrenme süreçlerimizi kökten değiştirerek pek çok alanda büyük adımlar atılmasını sağladı. Eğitim sektöründe bu değişimin en göz alıcı sonuçlarından biri, sanal müzelerin doğuşu oldu. Bu dijital mekanlar, kullanıcılarına sanat, tarih, bilim ve kültür gibi alanlarda alışılagelmişin dışında, interaktif ve etkili deneyimler sunarak keşif yapma ve bağ kurma imkânı verdi.

Teknolojinin hayatımızın farklı alanlarında giderek daha fazla yer kaplamasıyla birlikte, eğitim üzerindeki etkisi de artmaktadır. Bu etkileşim, özellikle sanal müzeler gibi araçların eğitimdeki rolünü önemli ölçüde artırmaktadır. Sanal müzeler, eğitimi zenginleştiren ve katılımı artıran güçlü bir araç olarak öne çıkmaktadır.

Salar (2009), sanal müze uygulamalarının sadece eğitim ve bilgi iletişimi aracı olarak görülmemesi gerektiğini vurgulamaktadır. Sanal müzeler, öğrenme süreçlerine katkı sağlamakla kalmaz, aynı zamanda bireyler arasında etkileşimi ve aktif katılımı teşvik eden bir potansiyele sahiptir. Salar (2009), sanal müzelerin eğitim ve öğrenme süreçlerinde sunduğu faydaları aşağıdaki şekilde açıklamıştır:

1. Müzeler, öğrenmeyi artırmada önemli bir role sahiptir ve sanal müzeler aynı zamanda sınıf içi etkinliklerde kullanılabilme potansiyeline sahiptir.
2. Sanal müzeler, kaynak ve zaman sınırlamalarını aşma konusunda faydalı olabilir.
3. Sanal müzeler ayrıca öğretmenlere ve öğrencilere okul sınırlarının dışında zengin ve çeşitli öğrenme materyallerine erişim imkanı sunar.

4. Sanal müzeler, ziyaretçilere gerçek müzelerde olduğu gibi farklı deneyimler yaşamaları için çeşitli fırsatlar sunabilir (Aktaş, 2017).

Sanal müzeler, öğrencilere, fiziki ya da coğrafi kısıtlamalar nedeniyle ulaşamayacakları bilgi ve kaynaklara erişim imkânı sağlar. İçerisinde 2D veya 3D sanat eserlerini, etkileşimli sergileri ve dijital anlatıları barındıran bu dijital platformlar, dinamik ve interaktif bir öğrenme deneyimi sunar.

Sanal müzeler, çeşitli öğrenme stillerine hitap edebilir. Görsel öğrenenler için görsel içerikler ve videolar; işitsel öğrenenler için sesli tur ve anlatılar; kinestetik öğrenenler için ise interaktif özellikler öğrenmeyi kolaylaştırabilir. Bu dijital alanlar, genellikle çoklu medya ögelerini -interaktif sergiler, 3D modeller, videolar ve sesli rehberler gibi- kullanarak, çok duyulu bir deneyim sunar. Örneğin, antik uygarlıklar hakkında bilgi edinen öğrenciler, arkeolojik alanları sanal bir şekilde keşfedebilir, sanat eserlerini yakından inceleyebilir ve hatta interaktif simülasyonlara katılarak konuyu daha derinden kavrayabilirler. Bu tür deneyimler, aktif katılımı ve eleştirel düşünmeyi teşvik eder ve öğrencilerin karmaşık kavramları daha etkin bir şekilde anlamasına yardımcı olur (Jones ve Miles,2011).

Sanal müzelerin sunmuş olduğu eğitim olanakları, yalnızca formel eğitim süreci ile sınırlı kalmaz. Ders kitaplarındaki bilgileri somut örneklerle destekleyerek ve gerçek dünya deneyimlerini sağlayarak, sınıf müfredatına katkı sağlarlar.

> Müze eğitimi okul dersleri ile ilişkili olmak koşuluyla öğrencilerde önemli davranış değişiklikleri yaratabilir. Müze eğitiminin verildiği ortam yaratıcı düşünceyi, estetik bakış açısını, hayal gücünü, sorgulamayı, araştırıp incelemeyi, analiz ve değerlendirme yapıp yorumlama gücünü geliştirir. Netice itibariyle öğrenciler zaman ve mekân koşullarını göz önünde bulundurup dün, bugün ve yarın konusunda anlamlı ilişkiler yakalamaya çalışacaktır. Böylece duyuşsal ve bilişsel boyutta kendini geliştirme olanağı yakalamış olur (Aktaş,2017; İlhan, 2008).

Sanal müzeler, öğrencilere kişiselleştirilmiş bir öğrenme deneyimi sunar. Kendi ilgi alanlarına odaklanarak ve kendi hızlarında ilerleyerek sergileri gezebilir, ek bilgi ve kaynaklara ulaşabilirler. Bu özgürlük, bireylerin geleneksel müfredatın ötesine geçerek kendi öğrenme süreçlerini yönetmelerini teşvik eder. Ayrıca, sanal müzeler genellikle ders planları, testler ve eğitici oyunlar gibi eğitim kaynakları sunar, böylece eğitmenler bu platformları öğretim stratejilerine kolaylıkla entegre edebilir. Sanal müzelerin bu esnek ve uyumlu yapısı, onları çeşitli eğitim ortamlarında farklı ihtiyaçları karşılayabilecek, çok yönlü araçlar haline getirir (Jones ve Miles,2011).

Sonuç olarak, sanal müzeler sanat, tarih, bilim ve kültürle bağlantı kurma biçimimizi dönüştüren güçlü eğitim araçları olarak ortaya çıkmıştır. Erişilebilirlik, sürükleyici

deneyimler ve kişiselleştirilmiş öğrenme fırsatları sunan sanal müzeler, eğitim dünyasında vazgeçilmez bir konuma gelmiştir. Engelleri aşarak ve dinamik öğrenme ortamları sunarak, sanal müzeler, öğrenme çıktılarını geliştirme ve eleştirel düşünmeyi artırma potansiyeline sahiptir. Teknoloji ilerlemeye devam ettikçe, sanal müzelerin eğitimdeki rolü büyük ihtimalle genişleyecek ve tüm dünya çapındaki öğrencilere yeni olanaklar açacaktır (Wolcott ve Miles,2001).

2.1.2.3. Sanal müze ve sosyal bilgiler eğitimi. Sosyal bilgilerin temel amacı, bireyi topluma hazırlayacak duruma getirmektir. Bu nedenle gerçek kaynakların, sınıf dışında olduğu bir konu alanında öğreneni sadece sınıf içinde tutmak, bu amacın gerçekleşmesinde yeterli olmayacaktır (Altın ve Demirtaş, 2009). Müzeler çeşitli disiplinlerden yararlanmayı bir araya getiren, insanlara görsel, işitsel ve deneyimsel yol bulma imkânı sunarlar (Buyurgan ve Buyurgan, 2007). Sosyal bilgiler eğitimi, bireylerin dünya çapında çeşitli kültürleri ve toplumları anlama yeteneklerini geliştirmek için kritik bir öneme sahiptir. Dijital dünya, öğretim metotlarını yeniden şekillendirirken, sanal müzeler sosyal bilgiler eğitiminde önemli bir rol oynama potansiyeline sahip çevrimiçi platformlar olarak ortaya çıktı. Bu platformlar, öğrencilere tarihi eserleri, kültürel gösterileri ve önemli olayları keşfetme fırsatı sunar. Sosyal Bilgiler kazanımlarına ilişkin gözlem gezilerinde müzelerin etkili sonuçlar ortaya çıkardığı söylenebilir. Geziler yoluyla, öğrencilerin tarihi ve doğal çevreyi koruma bilinci edinmeleri, sanat zevki ve estetik duygularını geliştirmeleri sağlanır (Aktaş, 2017).

Teknoloji, son dönemlerde, sosyal bilgiler eğitimi dahil, eğitim alanında çarpıcı değişikliklere öncülük etti. Sanal müzeler, öğrenme ve katılımı geliştirme kapasitesi ile sosyal bilgiler eğitimi üzerinde olumlu etkiler yaratma potansiyeli taşıyan teknolojik yeniliklerden birisidir. Sosyal bilgiler dersinde, haritalar, görseller, fotoğraflar ve simülasyonlar gibi çeşitli araçlar, öğrencilerin anlamlı ve kalıcı bilgi edinmelerini sağlar. Öğretmenler, müzelere fiziksel olarak gidememeleri durumunda, teknolojinin sunduğu imkanları kullanarak sanal turlar düzenleyebilirler. Bu tür uygulamalar, anlamlı öğrenmenin ve aktif bir eğitim ortamının oluşturulmasını kolaylaştırır (Mızrak, 2010).

Sanal müzeler, sosyal bilgiler eğitimi için bir dizi fırsat sunar. Öğrenciler, dijital platformlar aracılığıyla geniş bir tarihi ve kültürel kaynak yelpazesine erişebilir, bu da geleneksel sınıf sınırlarının ötesine geçmelerine ve otantik kaynaklarla etkileşime girerek anlamlı öğrenme deneyimlerine imkân tanır. Örneğin, eski medeniyetleri araştıran öğrenciler, sanal müzeler aracılığıyla sanatsal eserleri inceleyebilir, arkeolojik sit alanlarına

sanal olarak ziyaret edebilir ve tarihsel olayları canlandıran multimedya sunumlarına erişebilirler. Bu tür etkileşimler, öğrencilerin geçmişi ve bugünkü etkilerini daha derinlemesine anlamalarına yardımcı olur. (Ata, 2002)

Jones ve Miles'a (2011) göre sanal müzeler sosyal bilgiler öğretiminde değerli bir araç olabilir. Sanal müzeler, öğrencilere somut öğrenme deneyimleri ve dünyanın her yerinden eserlere erişim sağlayarak, öğrencilerin tarihi kavramları ve olayları daha iyi anlamalarına yardımcı olabilir. Ayrıca sanal müzeler, kırsal bölgelerdeki öğrencilere, normalde ziyaret edemeyecekleri müzelere erişim olanağı sağlayabilir.

Sanal müzeler, Sosyal Bilgiler eğitimi için önemli bir öğrenme aracı haline gelmiştir. Bu dijital platformlar, öğrencilere tarihsel olaylar, kültürler ve toplumlar hakkında sürükleyici ve etkileşimli deneyimler sunarak bilgi ve anlayışlarını derinleştirir. Bu sayede öğrenciler, çalıştıkları konularda birincil kaynaklara ve eserlere doğrudan erişim imkânı bulabilir ve bu konularla kişisel bir bağlantı kurabilirler. Öğrencilere tarih araştırması, birincil kaynakların analizi ve veri yorumlama gibi kritik becerilerini geliştirme ve uygulama olanağı sağlar. Bununla birlikte, sanal müzelerde gezinme ve onlarla etkileşim kurma becerisi, günümüzde eğitimde giderek daha fazla öneme sahip olan dijital okuryazarlık ile uyumludur (Miles,2009).

Sanal müzeler, öğrencileri tarihi bilgileri analiz etmeye ve yorumlamaya teşvik ederek eleştirel düşünme becerilerini geliştirir. Bu platformlar genellikle çoklu bakış açıları sunarak öğrencilerin incelikli tartışmalara katılmalarına ve kendi bilgili bakış açılarını geliştirmelerine olanak tanır. Öğrenciler, birincil kaynakları keşfederek ve etkileşimli sergilerle ilgilenerek farklı bilgi kaynaklarını değerlendirebilir, önyargı ve güvenilirliği dikkate alabilir ve tarihsel muhakeme ve analiz becerilerini geliştirebilir. Bu eleştirel düşünme ve tarihsel anlatıları sorgulama yeteneği, bilgili ve ilgili bir yurttaş yetiştirmek için gereklidir (Wolcott ve Miles,2001).

Sanal müzeler aynı zamanda kültürel farkındalığı ve küresel vatandaşlığı da teşvik eder. Giderek birbirine bağlı bir dünyada, öğrencilerin farklı kültürler ve bakış açıları için bir takdir geliştirmeleri çok önemlidir. Sanal müzeler, farklı kültürlere, geleneklere ve tarihi olaylara açılan bir pencere sunarak empati ve anlayışı besler. Öğrenciler, insan hakları, çevresel sürdürülebilirlik ve sosyal adalet gibi küresel meselelerle ilgili sergileri keşfedebilir ve dünyanın birbirine bağlılığı hakkında fikir edinebilir. Sanal müzeler, kültürel duyarlılığı ve küresel vatandaşlığı teşvik ederek, öğrencileri giderek daha çeşitli ve karmaşık bir toplumda gezinmek için gerekli bilgi ve becerilerle donatır (Jones ve Miles,2011).

2.1.3. Kent Müzesi

Bir kent müzesi, bir kentin tarihinin, mirasının ve kimliğinin korunmasına ve sunulmasına adanmış bir yaklaşımı temsil eder ve kültürel kurumlar alanında önemli bir gelişmeye işaret eder. Belirli temalara veya disiplinlere odaklanan geleneksel müzelerin aksine, bir kent müzesi, kültürel bir çaba ve kolektif hafızanın koruyucusu olarak hareket ederek, belirli bir kentsel alanın özünü kapsar.

Kentsel kültürel mirasın ayrılmaz bir parçası olan kent müzeleri, temsil ettikleri kentlerin tarihlerine, gelişimlerine ve benzersiz niteliklerine dair anlayışlı bakış açıları sunar. Bu kurumlar, kentsel alanların kültürel, tarihi ve sosyal mirasının belgelenmesinde ve korunmasında çok önemli bir rol oynamakta, sakinlere ve ziyaretçilere bir şehrin geçmişi, bugünü ve potansiyel geleceği hakkında daha derin bir anlayış sunmaktadır.

> İlk olarak dünyadaki kent müzelerinin seyrine bakacak olursak, kent müzelerinin ilk temelleri 19. yüzyıl sonu ve 20. yüzyıl başlarında Batı Avrupa ve Amerika'da atılmıştır. Günümüz kent müzelerinden birtakım farklılıklar göstermesine rağmen genel olarak kurulma amaçları, kentlerde birlikte yaşamayı öğrenirken başlarından geçenleri belgeleyerek kentin tarihi ile birlikte kendi tarihlerini de oluşturma isteğiydi. Bu bağlamda yaşadıklarını unutmamak ve unutturmamak, sonraki nesillere de buraların sahibi olduklarını ispat etmek, onlara ortak bir geçmiş sunabilmek amacıyla kent müzelerinin ilk örnekleri oluşturulmaya başlamıştır. Özellikle milliyetçilik duygularının hat safhalara ulaştığı o zamanlarda kent müzeleri, kimliklerini korumanın da en temel aracı olarak düşünülmekteydi (Kent Tarihi Müzeleri ve Arşivleri; 2013, s.18).

Miles'a (2008) göre kent müzeleri, kentin somut ve soyut mirasını eğitim amaçlı toplayan, koruyan, araştıran, yorumlayan ve sergileyen kurumlardır. Müzeler şehrin tarihi ve kültürel mirası için yetkili bir kaynak olarak hizmet eder, topluluk katılımı için bir platform sağlar ve sivil kimlik duygusunu geliştirir.

Kent müzelerinin kentlerin kültürel ve tarihsel mirasını koruma ve tanıtmadaki rolünü vurgulamıştır. Kent müzeleri, kentlerin benzersiz özelliklerini vurgulayarak, yerel çevreye dair daha derin bir anlayış ve takdir duygusu geliştirmeye yardımcı olur. Ayrıca, kentlerin markalaşmasına ve tanıtımına katkıda bulunarak, turizm ve ekonomik kalkınmayı teşvik edebilir. Özünde, kent müzesi, kentsel çevrelerin tarihini ve kültürel mirasını korumak ve iletmek için gerekli olan dinamik bir kurumdur. Bir kentin kolektif hafızasının depoları olan bu müzeler, topluluk kimliğinin inşasında ve bilgili ve katılımcı bir yurttaşlığın geliştirilmesinde kritik bir rol oynar.

Kent müzeleri, kentli ve kent arasındaki bağı güçlendiren en önemli kuruluşlardan biridir. Temel amacı, zamanla unutulmaya yüz tutmuş kent belleğini canlı tutmak ve kaybolmaya yüz tutmuş kent kimliği değerlerinin sürdürülebilirliğini sağlamak olan kent müzeleri, geçmişten bugüne kadar kentin etrafında yaşamış medeniyetlerden gelen mirası ve

konumlandıkları bölgenin sahip olduğu kültürel birikimi, çağdaş müzecilik anlayışı ve teknolojinin sunduğu imkanları kullanarak günümüz nesillerine aktarmayı amaçlamaktadır (Yeşilbaş, 2017).

Sonuç olarak, kent müzesi kavramı, yerel mirasın korunması, toplum katılımının teşvik edilmesi ve kentsel anlatıların şekillendirilmesinde büyük önem taşımaktadır. Kent müzesi, bir kentin tarihi ve mirası için bir depo görevi görerek somut ve somut olmayan kültürel varlıkların korunmasını sağlar. Sakinlerini müzenin faaliyetlerine aktif bir şekilde dahil ederek güçlendirir, onları şehirlerinin mirasına sahip çıkmaya ve onunla gurur duymaya teşvik eder. Ayrıca kent kimliğinin şekillenmesine, eşsiz özelliklerinin tanıtılmasına ve ziyaretçi çekmesine katkıda bulunur. Kültürel kurumlar olarak kent müzeleri, geçmişi korumada, bugünü anlamlandırmada ve kentsel çevrelerin geleceğini şekillendirmede hayati bir rol oynamaktadır.

2.1.3.1. Kent müzesi ve sosyal bilgiler eğitimi. Kent müzeleri, kent ile kentliler arasında köprü görevi gören önemli kurumlardır. Yitirilen kent hafızasını canlandırmak ve kentin yok olmaya yüz tutmuş görünen kimlik değerlerini koruma görevini üstlenir. Kent müzeleri, çağdaş müzecilik felsefesi ve teknolojisinin desteğiyle, geçmiş uygarlıkların kendilerine bıraktığı kültürel mirası ve bulunduğu yerin kültürel birikimini günümüz kuşaklarına aktarmayı amaçlar.

Kent müzeleri ve sosyal bilgiler eğitimi arasındaki karşılıklı ilişki, öğrencilerin tarih, kültür ve toplum anlayışlarını zenginleştirme potansiyeline sahip birbirine bağlı iki alanı temsil eder. Eğitim kurumları olarak kent müzeleri, öğrencilerin yerel miraslarıyla ilgilenmeleri ve kentsel yaşamın karmaşıklıklarını keşfetmeleri için önemli fırsatlar sunar.

Kent müzeleri sosyal bilgiler eğitimi ile ilgili bir dizi öğrenme fırsatı sunar. İlk olarak, eleştirel düşünme ve tarihsel sorgulama becerilerini geliştirmek için kullanılabilecek eserler, belgeler, fotoğraflar ve sözlü tarihler gibi birincil kaynaklara erişim sağlarlar. İkinci olarak, bu müzeler, öğrencilerin kendi yaşamları ile çalıştıkları daha geniş temalar ve kavramlar arasında bağlantı kurmalarına yardımcı olabilecek, sivil katılımı ve yerel kimlik duygusunu teşvik eden yerelleştirilmiş bir bağlam sağlar (Smith,2011).

Kent müzeleri, içinde bulundukları toplulukların geçmişi, bugünü ve geleceği hakkında somut bağlantılar sunarak sosyal bilgiler eğitimi için önemli bir kaynak olarak hizmet vermektedir. Sergileri, koleksiyonları ve eğitim programları aracılığıyla şehir

müzeleri, tarihi hayata geçiren çok sayıda birincil kaynak ve ilk elden anlatı sağlar (Miles,2011).

Müzedeki fiziksel alanlar ve eserler ile karşılaşma, öğrencilerin bir yer duygusu geliştirmelerine ve topluluklarıyla daha derin bir bağ kurmalarına olanak tanır. Kent müzeleri ve sosyal bilgiler eğitimi arasındaki bağlantı, öğrenme deneyimlerini geliştirmek için önemli bir potansiyele sahiptir. Bu kurumlar gelişmeye ve yeni eğitim stratejilerini ve teknolojilerini benimsemeye devam ettikçe, ilgili, bilgili ve yerel olarak bilinçli vatandaş olmayı teşvik ederek sosyal bilgiler eğitimi için daha da değerli kaynaklar oluşturuyor (Miles,2016).

Sonuç olarak, bir kent müzesi ile sosyal bilgiler eğitimi arasındaki ilişki, öğrencilerin öğrenme deneyimlerini zenginleştiren ve aktif vatandaşlığı teşvik eden güçlü bir bağ oluşturmaktadır. Yerel tarih, kültür ve eserlere erişim sağlayarak, kent müzeleri öğrencilerin toplulukların mirasını anlamalarını geliştirir. Deneyimsel öğrenme fırsatları ve saha gezileri sayesinde öğrenciler, şehirleriyle somut ve anlamlı bir şekilde ilişki kurarlar. Ayrıca kent müzeleri, öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerini ve toplumun bir üyesi olarak sorumluluk duygularını besleyerek, sivil katılımı teşvik eder ve sosyal konuların daha derinden anlaşılmasını destekler. Eğitim kaynakları olarak kent müzeleri, sosyal bilgiler eğitiminde hayati bir rol oynamakta, öğrencileri topluluklarının geçmişiyle bağlantı kurma, bugünü ile ilişki kurma konusunda güçlendirmektedir (Jones ve Miles,2018).

2.1.4. Kent Kimliği

Kimlik, psikoloji, felsefe, sosyoloji, beşeri coğrafya ve antropoloji gibi farklı alanlarda sıklıkla araştırılan multidisipliner bir konudur (Kaymaz,2013). Kent fenomenine benzer bir şekilde, fiziksel, bilişsel ve toplumsal yönleri kapsadığı için evrensel bir kimlik tanımına ulaşmak zordur. Bununla birlikte, kentsel kimliğin dolaylı olarak insan toplulukları tarafından nasıl şekillendirildiği ve şehirlerin sakinlerini nasıl etkilediği ve bunun tersi de incelenebilir (Özdemir, 2019).

Kentlerin zaman içerisinde geçirdiği değişimler sonucunda kent mekanları da sürekli kimlik değiştiren mekanlar haline gelmektedir. Özellikle Sanayi Devrimi ile birlikte kentlerde birçok endüstriyel yapı ve alanlar oluşmuştur. Kent kimliğinin önemli parçalarından olan bu alanlar günümüzde kentin ve kentlinin ihtiyaçlarını karşılayamaması ya da geçmişteki kadar bu alanların kullanımına gereksinim olmaması gibi nedenlerden dolayı zamanla kullanılmayan, boş alanlara dönüşmektedir. Kent kimliğinin, toplumsal

belleğin bir parçası olan bu alanların günümüz koşullarının ihtiyaçları doğrultusunda dönüştürülmesi veya korunarak yeniden işlevlendirilmesi yoluna gidilmektedir (Uzunoğlu, 2018).

Bir kentin sakinleri tarafından desteklenen ortak özellikleri, değerleri ve aidiyet duygusunu kapsayan kentsel kimlik, karmaşık ve katmanlı bir kavramdır. Tarih, kültür, mimari, sosyal dinamikler gibi faktörler kent kimliğini şekillendirmektedir. Kentsel kimliği takdir etmek ve anlamak hem kent planlamacıları hem de politika yapıcılar ve vatandaşlar için çok önemlidir. Şehirler zaman içinde geliştikçe, kentsel mekanlar da sürekli dönüşümler geçirmekte ve böylece kimliklerini değiştirmektedir. Örneğin Sanayi Devrimi, şehirler içinde çok sayıda endüstriyel yapı ve alanın oluşmasına yol açtı. Kent kimliğinin önemli bileşenleri olan bu alanlar, kentsel ihtiyaçların değişmesi veya bu alanların gereksiniminin azalması nedeniyle sıklıkla terk edilmektedir. Toplumsal hafızanın ve kentsel kimliğin parçaları olan bu tür alanlar ya çağdaş taleplere göre dönüştürülür ya da korunur ve yeniden tasarlanır (Varady ve Shibley,2010).

Kent kimliği, bir kenti diğerlerinden ayıran ayırt edici karakter ve kişilik olarak tanımlanabilir. Bir topluluğun sosyal dokusunu şekillendiren kolektif anıları, gelenekleri, sembolleri ve anlatıları kapsar. Kent kimliğine katkılar, tarihi olaylardan, kültürel ifadelerden, mimari yapılardan ve yerel geleneklerden gelir. Sadece şehrin fiziksel özelliklerinin değil, şehrin ruhunu ve özünü tanımlayan soyut unsurların da bir yansımasıdır. Kent kimliğinin önemi, yaşayanlar arasında bir yer ve aidiyet duygusu aşılama yeteneğinde yatmaktadır. Şehirlerinde sahiplik, gurur ve aidiyet duyguları sağlar. Farklı toplulukları birleştiren ve sosyal uyumu teşvik eden ortak bir kimlik ve ortak zemin yaratır. Farklı coğrafyalarda yer alan, farklı nüfusları barındıran, farklı ekonomik değerlere sahip, farklı idari sistemlerle yönetilen ve farklı eğitim sistemlerini benimseyen şehirlerin birbirine benzemeyeceğinin anlaşılması, kentsel olguyu tanımlamanın zorluğunun altını çizmektedir (Smith,1999).

Kentsel kimlik aynı zamanda kentin bir varış noktası ve ekonomik büyüme için bir merkez olarak tanıtılmasına da katkıda bulunur. Güçlü ve iyi tanımlanmış bir kentsel kimliğe sahip şehirler, turistleri, yatırımcıları ve işletmeleri cezbeder. Şehri diğerlerinden ayıran, benzersiz bir satış noktası ve rekabet avantajı sağlayan bir yer duygusu yaratır. Şehirler, benzersiz kimliklerini kullanarak kültür turizminden, yaratıcı endüstrilerden ve yerel girişimcilikten yararlanarak ekonomik kalkınmayı ve istihdam yaratmayı hızlandırabilir.

Kent kimliğinin önemi çok yönlüdür. Birincisi, bir yer ve aidiyet duygusu sağlayarak bireylerin şehirle olan duygusal bağlarını güçlendirir. İkincisi, çeşitli kentsel nüfuslar arasında sosyal uyum ve dayanışmayı teşvik ederek sosyal istikrar ve dayanıklılığa katkıda bulunur (Ley, 2004).

Sonuç olarak, kentsel kimlik, kent sakinlerinin paylaştığı ortak karakter, değerler ve aidiyet duygusunu kapsayan kent yaşamının önemli bir yönüdür. Bir yer duygusu geliştirmede, kentsel gelişmeyi şekillendirmede ve sosyal uyumu artırmada çok önemli bir rol oynar. Kent kimliği, bireylere kentlerinde bir aidiyet ve sahiplik duygusu sağlayarak genel refahlarına katkıda bulunur. Sürdürülebilir kalkınmaya yönelik kentsel planlama çabalarına rehberlik eder ve şehrin benzersiz karakterinin korunmasına yardımcı olur. Ayrıca kentsel kimlik, kenti bir destinasyon olarak öne çıkarır ve ekonomik büyümeyi teşvik eder. Kent kimliğini anlamak ve benimsemek, sakinlerinin özlemlerini ve değerlerini yansıtan yaşanabilir, kapsayıcı ve canlı şehirler yaratmanın anahtarıdır.

2.1.4.1. Kent kimliği ve müze ilişkisi. Kent kimliği ve müzeler arasındaki karşılıklı etkileşim dinamiktir ve her iki varlık da kentin benzersiz karakterinin ve mirasının korunmasına, temsiline ve tanıtımına katkıda bulunur. Müzeler, bir şehrin kimliğinin oluşmasında ve yansıtılmasında kritik bir rol oynarken, şehrin kendisi de içindeki müzeler için bir bağlam ve ilham kaynağı oluyor. Özellikle kent müzelerinin, yaşadıkları kentlerin kimliklerinin şekillenmesinde ve yansıtılmasında önemli bir rol oynaması, kent kimliği ve müzeler arasındaki etkileşimi merak uyandıran bir çalışma alanıdır (Kahraman, 2013).

> Müzelerde sergilenen koleksiyonlar öğrencilerin geçmişin nasıl yorumlandığını görmelerini sağlayarak geçmiş ve tarih disiplini hakkında eleştirel düşünme becerilerinin gelişmesine katkıda bulunur. Müzelerde toplanarak sergilenen nesneler, objeler veya koleksiyonlar ulusal kimliğin, kültürün ve belleğin korunmasına, tarihî ve kültürel mirasın yeni nesillere aktarılmasına da yardım eder. Bu faydalarının yanı sıra müzeler, gözlem yapma, hayal gücünü kullanma ve yaratıcılık gibi becerilerin ve estetik veya beğeni duygusunun oluşmasına ve gelişmesine de yardımcı olur (Yılmaz ve Şeker, 2010, s.23).

Tarihsel süreçlerle günümüz gerçeklerini bir araya getiren müzelerin en önemli işlevlerinden biri de eğitmektir. Müzelerdeki eğitim, doğrudan doğası gereği daha etkili olma eğilimindedir ve bu nedenle kalıcı öğrenme deneyimlerini teşvik etmektedir (Aydın, 2022). Bugün entelektüel dünyamızda müze kavramı, aslında toplumların geçmiş dönemlerde deneyimlerden kaynaklanan ve hafıza, hatırlama, unutma, bilinç gibi kavramlarla ilgili deneyimlerinden kaynaklanmaktadır. Müzelerin temel işlevlerinin genel olarak araştırma, toplama, belgeleme, koruma, iletişim, sergileme ve eğitim olduğu söylenmektedir (Öztürk, 2016). Müzeler, insanların kendi kimliklerini sorguladıkları ve kültürel miraslarını öğrendikleri yerler olarak görülebilir. Kültürel miras bir toplumla yakından bağlantılıdır.

Kent müzeleri, kent kimliğinin keşfedilmesi ve temsil edilmesi için zengin bir platform sunar, bir kentin benzersiz kimliğine katkıda bulunan farklı özelliklerini yansıtan, bir kentin tarih ve kültürünün depoları olarak hizmet eder. Bir şehrin tarihi, kültürü ve mirasının bu depoları, kolektif hafızanın ve kimliğin koruyucuları olarak işlev görmektedir (Öztürk, 2016). Sergileri, koleksiyonları ve programları aracılığıyla müzeler, şehir sakinleri ve ziyaretçileri için bir şehrin benzersiz karakterini keşfetmeleri ve onunla bağlantı kurmaları için bir platform sağlar. Şehrin geçmişini, bugününü ve gelecekteki özlemlerini temsil eden eserler, sanat eserleri ve arşiv malzemeleri toplarlar. Bu sayede müzeler, bir şehrin kimliğinin korunmasına ve temsil edilmesine katkıda bulunur, şehri erişilebilir ve farklı kitlelere hitap eder hale getirmektedir (Tunç, 2015).

Bir şehrin geçmişini korumanın yanı sıra, şehir müzeleri, sergileri ve programları aracılığıyla şehrin bugünü ve geleceği üzerine diyaloğu ve yansıtmayı teşvik eder ve böylece güncel meselelerle ilgilenir. Bunu yaparken, bu kurumlar şehrin ve sakinlerinin kolektif hafızasını ve kimliğini şekillendirmede çok önemli bir rol oynamaktadır (Öztürk, 2016; Tunç, 2015). Ayrıca, şehir müzeleri, şehrin kimliğine katkıda bulunan mimari tasarımı, konumu ve kamusal alandaki rolüyle şehrin fiziki manzarasını ve imajını da etkiler. Kent kimliği ile müzeler arasındaki ilişki iç içe geçmiş ve karşılıklı olarak güçlenmiştir. Kent yaşamının aktif katılımcıları olarak müzeler, yalnızca kent tarihi ve kültürünün korunduğu ve sergilendiği alanlar değil, aynı zamanda kent kimliğinin süregelen oluşumunda da önemli aktörlerdir (Aydın, 2022).

Sonuç olarak, müzeler bir şehrin kendine özgü karakterinin anlaşılmasına ve temsil edilmesine katkıda bulunurken, şehir de içindeki müzeler için ilham ve bağlam sağlar. Müzeler, bir şehrin kimliğinin bekçisi olarak hareket ederek, bir şehrin tarihini, kültürünü ve mirasını korumada ve temsil etmede rol oynar. Kent kimliği ve müzeler arasındaki dinamik etkileşim, bir şehrin özgün karakterinin, mirasının korunmasını ve gelişimini sağlar.

2.2. İlgili Araştırmalar

2.2.1. Yurtiçi Araştırmalar

Lisansüstü düzeyde ilk sanal müze üzerine çalışmaların 2004 yılına kadar gittiği görülmektedir. Bu çerçevede günümüze değin genel anlamda eğitim ve öğretime dair 41 çalışma üretilmiştir. Söz konusu çalışmaların 38'i yüksek lisans. 3'ü de doktora düzeyindedir. Bu tezlerin alan dağılımı ise şu şekildedir; 19 tez eğitim ve öğretim, 3 tez müzecilik, 3 tez mimarlık, 3 tez güzel sanatlar, 3 tez güzel sanatlar ve müzecilik, ,2 tez eğitim

ve öğretim ile müzecilik, 2 tez müzecilik ve turizm, 1 tez iç mimari ve dekorasyon, 1 tez bilgi ve belge yönetimi, 1 tez bilgisayar mühendisliği bilimleri-bilgisayar ve kontrol,1 tez sanat tarihi, 1 tez eğitim ve öğretim ve güzel sanatlar ve müzecilik, 1 tez eğitim ve öğretim ve güzel sanatlar olarak konulara ayrılmıştır. Yüksek lisans düzeyindeki 8 doktora düzeyinde 1 çalışmanın da Sosyal Bilgiler eğitimi üzerine olduğu görülmüştür. Bu 9 çalışma 2012 yılından itibaren literatüre kazandırılmıştır.

Aydan Ustaoğlu (2012), "İlköğretim 7. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Türk Tarihine Yolculuk Ünitesinde Sanal Müzelerin Kullanımının Öğrenci Başarısına Etkisi" adlı çalışmasında, ilköğretim 7. sınıf sosyal bilgiler dersi kapsamında yer alan "Türk Tarihine Yolculuk" ünitesinin öğretiminde sanal müze ziyaretlerinden yararlanılmasının öğrencilerin akademik başarısı üzerindeki etkisini incelemektedir. Araştırma, 2011-2012 eğitim-öğretim yılında Ankara'da bulunan Battal Gazi İlköğretim Okulu'nun 7-E ve 7-C sınıflarında öğrenim gören "ön test-son test kontrol gruplu" öğrencilerle yürütülmüştür. Araştırma sırasında toplanan veriler SPSS istatistik programı aracılığıyla bağımlı ve bağımsız gruplar için t-testi analizlerinden yararlanılarak nicel olarak analiz edilmiştir. Bulgular deney ve kontrol gruplarının deney sonrası akademik başarılarında önemli bir farklılığa işaret etmektedir. Özellikle, sanal müze ziyaretlerine katılan deney grubundaki öğrenciler, bu öğretim yönteminin öğrencilerin akademik başarısı üzerindeki olumlu etkisinin altını çizerek, akademik performansta artış sergiledikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Neşe Peker (2014), "Sosyal Bilgiler Dersinde Sanal Müze Kullanımı ve Sosyal Bilgiler Öğretmeni Adaylarının Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutumları" adlı çalışmasında, Sosyal Bilgiler öğretmeni adaylarının sanal müzelerin kullanımına ilişkin tutumlarını incelemektir. Araştırmada, katılımcıların yanıtlarını ölçmek için araştırmacı tarafından geliştirilen 21 maddeden oluşan 5'li Likert ölçekli bir anket kullanılmıştır. Araştırmanın katılımcılarını 2012-2013 eğitim-öğretim yılında Aksaray Üniversitesi Eğitim Fakültesi Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Bölümü'nde birinci sınıftan dördüncü sınıfa kadar öğrenim gören 197 öğrenci oluşturmuştur.

Veri analizi SPSS 18.0 yazılımı aracılığıyla yapıldı ve karşılık gelen grupların tanımlanmasına yol açtı. Bağımsız gruplar arasındaki dinamikleri yorumlamak için istatistiksel değerlendirmeler Mann Whitney U ve Kruskal Wallis testleri kullanılarak yapılmıştır.

Öğretmen adayları arasında sanal müzelerin sosyal bilgiler eğitimine dahil edilmesine yönelik olumlu bir eğilimin altını çizdi ve bunların potansiyel faydalarını kabul etti. Sonuç olarak, çalışma, üniversite müfredatında sanal müzelerin öneminin daha fazla

vurgulanmasını savunuyor ve bu dijital eğitim aracına odaklanan araştırma çabalarının başlatılmasını teşvik ediyor.

Gülay Turgut (2015), "Sosyal Bilgiler Dersinde Bir Eğitim Aracı olarak Sanal Müzelerden Yararlanma" adlı çalışmasında, İzmir Aliağa Toki Ortaokulu'nda 2014-2015 eğitim-öğretim yılı ikinci döneminde gerçekleştirilen çalışmaya 8-B sınıfından 9 erkek ve 10 kız olmak üzere 19 öğrenci katılmıştır. Araştırma dönemi boyunca öğrenciler, araştırmacı tarafından düzenlenen ve sanal müze uygulamalarının sosyal bilgiler müfredatına dahil edildiği bir programa ve bir dizi etkinliğe katılmıştır. Etkisini değerlendirmek için öğrencilerden hem aşamalı olarak hem de programın sonunda geri bildirim toplanmıştır. Araştırmanın bulguları olumlu olup, etkinlik programında belirtilen hedeflerin sanal müze uygulamalarının entegrasyonu yoluyla başarılı bir şekilde karşılandığını göstermektedir. Öğrenciler eskiz yapma, şiir yazma, hamurdan nesneler yapma, hikaye anlatma, sanal müze oluşturma ve grup görevleri gibi çeşitli etkinliklere olumlu tepkiler verdi. Daha da önemlisi, sanal müze deneyimleri derslere dinamik bir canlılık kattı. Öğrencilerin kendi kişisel sanal müzelerini oluşturma yeteneklerini de ortaya çıkardı ve bu yenilikçi eğitim aracının dönüştürücü potansiyelini vurguladı.

Veysi Aktaş (2017); “Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutumları” adlı çalışmasında, sosyal bilgiler öğretmenleri arasında sanal müze teknolojisine ilişkin tutumları ve kullanım düzeylerini değerlendirmeyi ve bu aracın hem ilk hem de orta öğretim ortamlarında kullanılmasının sonuçlarını anlamayı amaçlamaktadır. Öğretmenlerin sanal müzelerin kullanımına yönelik tutumlarına ilişkin kapsamlı bir görüş elde etmek için karma yöntemli bir araştırma yaklaşımı benimsenmiştir. İlk aşamada, İstanbul'un çeşitli ilçelerindeki 126 sosyal bilgiler öğretmenine bir anket dağıtıldı ve bunu, ilk havuzdan seçilen 13 katılımcıdan oluşan bir grupla derinlemesine görüşmeler izledi. Araştırmada Peker'in 2014 yılında geliştirdiği 21 maddeden oluşan Likert tipi derecelendirme ölçeği "Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutum Ölçeği"nden yararlanılmıştır. Bu ölçek, "Kesinlikle Katılıyorum"dan "Kesinlikle Katılmıyorum"a kadar derecelendirilen bir dizi ifade aracılığıyla katılımcıların tutumlarını ölçmeye yardımcı oldu. Toplanan verilerin analizi, sanal müzelerin kullanımına yönelik yüksek düzeyde olumlu algıyı ortaya çıkardı; bu, öğe başına ortalama 1,99 puanla kanıtlanıyor. Bu durum uygulamaya yönelik genel bir olumluluğa işaret ederken, kadın katılımcıların erkek katılımcılara göre biraz daha düşük ortalama puan bildirdikleri ancak bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı dikkat çekti.

Ceylan Çınar (2021); “Öğrencilerin Sosyal Bilgiler Dersinde Sanal Müze Kullanımı Hakkındaki Görüşleri (İstanbul Örneği)” adlı çalışmasında, fenomenolojik tasarıma dayanan bu nitel araştırma çalışması, 7. sınıf öğrencilerinin Sosyal Bilgiler derslerinde sanal müzelerin kullanımına ilişkin bakış açılarını anlamayı amaçlamaktadır. Araştırmanın odak grubunu 2020-2021 eğitim-öğretim yılının ikinci döneminde İstanbul'un Arnavutköy ilçesindeki bir ortaokula kayıtlı 100 öğrenci oluşturmuştur. Öğrenciler iki kurumu sanal olarak keşfetmeye başladılar: 'Kurtuluş Savaşı Müzesi' ve 'Cumhuriyet Müzesi'. Bu sanal müzeleri ilgi çekici ve bilinçli bir şekilde gezmelerini sağlamak için onlara ziyaretleri sırasında tamamlamaları gereken bir dizi görevi içeren etkinlik sayfaları dağıtıldı. Sanal turların ardından öğrencilerden araştırmacı tarafından hazırlanan açık uçlu sorulardan oluşan bir anket aracılığıyla düşüncelerini ve içgörülerini paylaşmaları istendi. Yanıtlarını incelemek ve yaygın tema ve görüşleri ayırt etmek için betimsel analiz yöntemi kullanıldı. Alınan geri bildirimler, sanal turlar yerine fiziksel müze ziyaretlerinin tercih edildiğini vurguladı; öğrenciler, müze ortamına tam olarak girememeyi, sergilerle fiziksel olarak etkileşimde bulunmayı ve eserlere ilk elden tanıklık edememeyi önemli nedenler olarak gösterdi. Bu çekincelere rağmen sanal müzelerin müze erişiminin önündeki engelleri aşmada oynayabileceği önemli rolü kabul ettiler. Öğrenci yanıtları sanal müze turlarının yararlı bir eğitim aracı olarak kabul edildiğini ve müze içeriklerini keşfetmek için alternatif, kolay erişilebilir bir araç sağlayarak Sosyal Bilgiler müfredatını kavramalarını geliştirdiklerini ortaya koydu. Fiziksel ziyaret deneyiminin tamamen yerini almasa da sanal tur, sosyal bilgiler dersindeki öğrenmeyi daha zenginleştirici ve çok yönlü hale getirerek eğitim yolculuklarında değerli bir tamamlayıcı olarak ortaya çıktı.

Ali Kırksekiz (2021); “360 Derece Videolar ile Oluşturulmuş Sanal Müze Uygulamasının Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanımının Öğrencilerin Akademik Başarı ve Tutumlarına Etkisi” adlı çalışmasında, 360 derecelik videolarla oluşturulan bir sanal müze uygulamasının 7. sınıf Sosyal Bilgiler derslerindeki potansiyel faydalarını incelemektedir. Araştırma Sakarya'daki bir özel okulda, 42 yedinci sınıf öğrencisi üzerinde, yarı deneysel bir tasarım kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Öğrenciler rastgele iki gruba ayrılmış, bir grup standart müfredatı izlerken, diğer grup 360 derecelik videolarla zenginleştirilmiş bir sanal müze uygulamasını kullanarak "Yaşayan Demokrasi Ünitesi" üzerinde çalışmıştır.

Çalışmanın bulguları, sanal müze uygulamasını kullanan öğrencilerin akademik başarılarında ve Sosyal Bilgiler dersine yönelik tutumlarında önemli olumlu etkiler olduğunu göstermektedir. Veriler, SPSS 23.0 yazılımı kullanılarak analiz edilmiş ve ölçüm araçları olarak akademik başarı testi, Çalışkan'ın (2009) Sosyal Bilgiler tutum ölçeği ve kişisel bilgi

formu kullanılmıştır. Araştırma, sanal müze uygulamalarının öğretim metodolojilerine dahil edilmesinin, öğrencilerin öğrenme deneyimlerini zenginleştirebileceğini, akademik performanslarını destekleyebileceğini ve Sosyal Bilgilere yönelik olumlu bir tutum geliştirebileceğini savunmaktadır. Çalışma, bu alanda gelecekte yapılacak araştırma ve uygulamalar için öneriler sunmaktadır.

Faik Buldu (2023); "Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarının Kültürel Miras ve Sanal Müzeler Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi "adlı çalışmasında sosyal bilgiler öğretmen adaylarının, sosyal bilgiler müfredatındaki kültürel ve miras öğrenme alanının merkezi unsurları olan kültürel miras ve sanal müzeler hakkındaki görüşlerini araştırmıştır. Vaka çalışması çerçevesine dayalı nitel bir yaklaşım kullanan çalışma, araştırmacı tarafından hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşmeler yoluyla içgörüler topladı.

2022-2023 eğitim-öğretim döneminde gerçekleştirilen çalışmaya, Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Bölümü'nde ikinci sınıftan dördüncü sınıfa kadar çeşitli akademik kademelerdeki öğrenciler katılmıştır. Katılımcılar, Sosyal Antropoloji ve Medeniyet Tarihi dersleri almış bireylere odaklanılarak amaçlı ve ölçütlü örnekleme yoluyla titizlikle seçilmiştir.

Zengin bir anlayış ve ilk elden deneyimi kolaylaştırmak için adaylar, görüşme belgesine eklenen QR kodun rehberliğinde Ankara'daki Anadolu Medeniyetleri Müzesi'nde sanal bir geziye davet edildi. Dijital turun ardından sanal ziyaret deneyimlerinden yola çıkarak anket sorularını yanıtlayarak düşüncelerini paylaştılar. Sonuç olarak çalışma, sanal müzelerin eğitim ortamını geliştirmede, kültürel mirasın daha zengin bir şekilde anlaşılmasını ve takdir edilmesini teşvik etmedeki önemli potansiyelinin altını çiziyor. Öğretmen adaylarının eğitiminde sanal müzelerin en iyi şekilde entegrasyonunu yönlendiren öneriler, daha katılımcı ve kapsayıcı bir öğrenme ortamı için umutları barındırarak tanımlandı.

Hatice Şen (2023); "Sosyal Bilgiler Öğretiminde 5 ve 6. Sınıf Kültür ve Miras Öğrenme Alanlarında Sanal Müze Kullanımına Yönelik Öğretmen Görüşleri" adlı çalışmasında, sosyal bilgiler müfredatının bir parçası olarak 5. ve 6. sınıf öğrencilerine kültür ve miras öğrenme alanında sanal müzelerin dahil edilmesi konusunda öğretmenlerin bakış açılarını ölçmeyi amaçlamaktadır. Konya'nın Karatay, Meram ve Selçuklu merkez ilçelerinde görev yapan sosyal bilgiler öğretmenlerinin görüşlerinin derlendiği çalışmada, 29 katılımcıdan oluşan başlangıç havuzundan seçilen 24 eğitimcinin yarı yapılandırılmış görüşmeler yoluyla verdiği yanıtlar analiz edildi. Amaç, sanal müzelere ilişkin anlayışlarını araştırmak ve bu dijital platformların öğretimde ne ölçüde kullanıldığını tespit etmek,

özellikle de tarihi anlatıların ve kültürel içeriklerin canlı bir şekilde sunulmasını kolaylaştırma konusunda sahip oldukları potansiyele odaklanmaktı.

Dikkate değer görüşlerden biri, sanal müzelerin doğayı ve tarihi harikaları aydınlatmada, somut ve somut olmayan kültürel varlıkları sunmada ve farklı dönemlerin edebi ve sanatsal eserlerini tasvir etmede paha biçilmez rolüne ilişkin fikir birliğiydi. Sanal müzelerin önemli yankı bulduğu spesifik öğrenme alanları arasında "Tarihe Yolculuk", "Yeni Vatan Anadolu" ve "Türklerin Anavatanı Orta Asya" gibi konular yer aldı. Öğretmenler, sanal müzelerin öğrenmenin kalıcılığını artırma ve zenginleştirilmiş bir eğitim ortamını teşvik etme konusundaki olumlu etkisine ve dolayısıyla genç öğrencilerde kültür ve mirasın daha derin anlaşılması ve takdir edilmesi için verimli bir zemin oluşturma konusundaki olumlu etkisine büyük ölçüde olumlu bir duruş sergilediler. Sonuç olarak, sanal müzelerin öğretimde kullanılmasına ilişkin bakış açıları farklılık gösterse de, bu platformların sosyal bilgiler bağlamında öğrenme deneyimini önemli ölçüde geliştirebileceği, öğretim stratejilerinin etkililiğini artırabileceği ve potansiyel olarak öğrenci başarı oranlarını artırabileceği açıkça anlaşılmıştır.

Sibel Işık (2023); “Sosyal Bilgiler Öğretiminde Sanal Müze Kullanımına Yönelik Öğretmen Görüşleri” adlı çalışmasında, sosyal bilgiler öğretmenlerinin sanal müzeler hakkındaki farkındalıklarını ve bakış açılarını araştırıyor. Nitel bir yaklaşım kullanılarak yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiş ve elde edilen veriler içerik analizi ile değerlendirilmiştir. Öğretmenler, sanal müzelerin öğrenme çıktıları ve belirli konularla uyumlu öğretim araçları olarak kullanılmasının potansiyelini tanıdılar. Buna karşın, sanal müzelerin somut bir müze deneyimi sunma konusundaki sınırlılıkları üzerinde durdular; özellikle, öğrencilerin müze eserleriyle doğrudan etkileşimde bulunamaması bir handikap olarak görülmüş. Öğretmenler sanal müzelerin eğitimdeki erişilebilirlik boşluklarını kapatmaya yardımcı olabileceğini, öğrenme sürecini kolaylaştırabileceğini ve eğitim ortamlarında daha yaygın kullanılmalarını teşvik edebileceğini belirttiler. Ancak, aynı zamanda gerçek müze ziyaretlerini tamamen replace etmelerini mümkün görmediler ve sanal müzelerin daha çok tamamlayıcı bir araç olarak kullanılmasını önerdiler.

Araştırma, öğretmenlerin sanal müzelerin avantajları ve endişeleri konusunda bilinçli olduklarını göstererek sonuçlanıyor. Çalışma, sanal müzelerin eğitimde önemli bir rol oynayabileceğini belirten öğretmen görüşlerine dayanarak, sosyal bilgiler müfredatında etkili bir şekilde uygulanmaları için bir dizi öneri sunuyor.

2.2.2. Yurtdışı Araştırmalar

İlgili alanda yurtdışı çalışmalarının kapsamı oldukça geniştir bu çalışma özelinde incelenen çalışmalara yer verilmiştir.

Caroline M.L. Ho, Mark Evan Nelson, Wolfgang Müeller-Wittig (2011); "İşbirliğine Dayalı Çok Modlu Anlam Oluşturmayı Geliştirmek için Dil Müfredatında Öğrenci Tarafından Oluşturulan Bir Sanal Müzenin Tasarlanması ve Uygulanması" adlı çalışma, çok modlu iletişime değer veren bir dil müfredatı kapsamında sanal bir müze tasarlayan 7. sınıf öğrencilerine odaklandı. Araştırma, öğrencilerin çok modlu iletişim konusunda bir farkındalık geliştirdiklerini ve farklı ifade biçimlerinin fırsatlarına ve sınırlamalarına daha fazla uyum sağladıklarını gösterdi. Proje ayrıca işbirlikçi öğrenme becerilerinde iyileşmeler olduğunu ve dil öğreniminde motivasyonun arttığını ortaya çıkardı. Sınıf bağlamında öngörülemeyen zorluklarla ve kısıtlamalarla karşılaşılmasına rağmen çalışma, yenilikçi teknolojik müdahalelerin öğretim tekniklerini etkili bir şekilde tamamlayıp destekleyebileceğini buldu.

J. Montusiewicz, M. Milosz , J. Kesik, R. Kayumov (2018); "Sanal Müzeler Oluşturmaya Yönelik Çok Disiplinli Teknolojiler – Bir Arkeoloji Müzesi Gelişimi Örneği" adlı çalışmada, Sanal müzeler, kültürel mirasın geniş bir izleyici kitlesine sergilenmesi için önemli bir ortamdır ve toplumsal eğitimde çok önemli bir rol oynar. 3D tarama gibi teknolojilerin yükselişi bu çevrimiçi müzeleri daha gerçekçi hale getirdi. Pek çok fiziksel müze, koleksiyonlarını dijitalleştiriyor; bu, çok sayıda disiplinden uzmanlık gerektiren ve çok disiplinli ekip iş birliklerini gerektiren karmaşık bir süreç. Makale, sanal müze oluşturma için hayati önem taşıyan dört temel uzmanlık alanını tanımlıyor: eğitim, tarih, multimedya ve dijital teknoloji, özellikle 3D dijital teknolojilere vurgu yapılıyor. Semerkand'ın eserleri için sanal bir arkeoloji müzesi oluşturmayı amaçlayan bir Avrupa ve Orta Asya üniversitesi arasındaki ortak bir projeyi konu alıyor. Bu eserlerin dijital kopyalarının oluşturulmasında 3D teknolojisinin öneminin altını çiziyor. Makalede projenin metodolojisi ve teknoloji çerçevesi daha ayrıntılı olarak ele alınırken aynı zamanda iki üniversite ekibi arasındaki iş birliğinin artıları ve eksileri tartışılıyor.

Unchana Klentien (2022); "Gençlere Yönelik Sanal Müze Modelinin Geliştirilmesi" adlı çalışma, özellikle geleneksel sınıf ortamlarının dışında gençler için öğrenme araçları olarak sanal müzelerin tasarımı ve geliştirilmesi için gerekli olan önemli bileşenlerin anlaşılmasına odaklanmaktadır. Çalışma üç aşamada ilerledi: Birincisi, gençlerin sanal müzelere yönelik ihtiyaç ve beklentilerinin anket ve ziyaretler gibi çeşitli yöntemlerle

değerlendirilmesi; ikincisi, daha sonra uzmanlar ve öğrenciler tarafından daha da geliştirilmek üzere denenip değerlendirilen bir sanal müze web sitesinin prototipinin oluşturulması ve üçüncüsü, geliştirilmiş prototipin kalitesinin ve verimliliğinin değerlendirilmesi. Araştırma, gençlere yönelik sanal müzeler için web sitesi işlevselliğini, web sitesinin genel tasarımını, kullanılan medya ve araçları ve sanal müzenin değerlendirme yönünü kapsayan beş temel unsuru belirledi.

Chiara Lucifora a,c, , Massimiliano Schembri a , Francesco Poggi a , Giorgio M. Grasso b , Aldo Gangemi a,c (2023); "Sanal Gerçeklik, Kültürel Mirasın Yorumlanmasında Perspektif Almayı Destekliyor" adlı çalışma, sanal gerçeklik (VR) teknolojisinin, kullanıcıların sanal düzenleme yoluyla alternatif bakış açıları benimsemesini kolaylaştırabileceğini göstermektedir. Araştırmacılar, VR ortamlarındaki duygusal tepkileri gösteren önceki çalışmalara dayanarak sanal bir müze oluşturdular. Bu alanda avatarlar katılımcılarla etkileşime geçerek sanat eserlerinin duygusal ve değer odaklı yorumlarını tartışıyor. Bu etkileşim, kullanıcının bir bakış açısı sunmasını, başka bir bakış açısını anlamasını ve potansiyel olarak bu yeni bakış açısını benimsemesini teşvik etmeyi içeren yorumlama-yansıtma döngülerini (IRL) başlatmayı amaçlamaktadır. Diyalogların ve kullanıcıların psikofizyolojik tepkilerinin analizi, VR'nin yalnızca bedenlenme duygusunu geliştirmekle kalmayıp aynı zamanda başkalarının bakış açılarını anlama yeteneğini de geliştirdiğini gösterdi.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın deseni ve araştırma yönteminin süreci, çalışma grubu, veri toplama araçları ve teknikleri, uygulama süreci verilerin analizi, geçerlilik ve güvenirlik, araştırmacın rolü ve etik başlıkları ele alınmıştır.

3.1. Araştırma Deseni

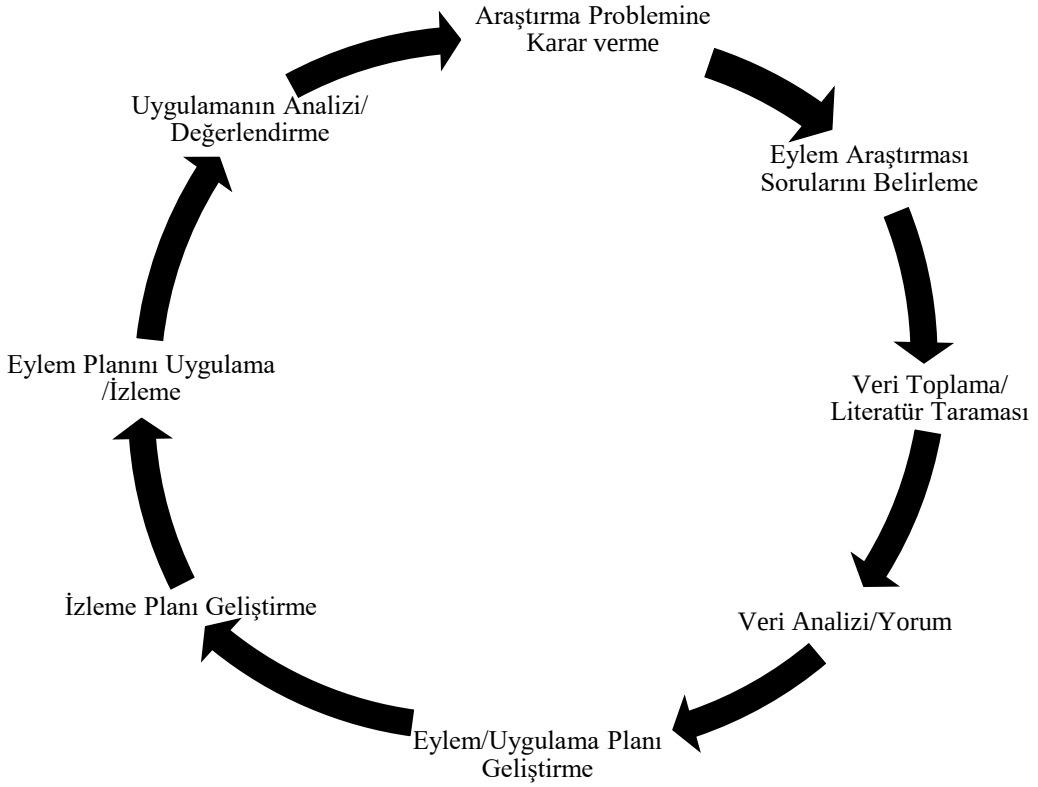
Bu araştırmanın temel amacı sosyal bilgiler öğretmeni adayları tarafından tasarlanan ve geliştirilen sanal kent müzesine yönelik öğretmen adaylarının görüşlerini ve deneyimlerini ortaya çıkarmak ve bu süreci değerlendirerek bundan sonra bu konuda yapılacak eylem planlarına ilişkin çıkarımlarda bulunmaktır. Bu amaç doğrultusunda araştırmada nitel araştırma deseni kullanılmıştır. Nitel araştırma, "gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma yaklaşımıdır" (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s.45). Nitel araştırma yaklaşımının kullanılmak istenmesinin nedeni nitel araştırmanın niçin kullanılması gerektiği ve temel özelliklerinden yani doğasından kaynaklanmaktadır. Bu yaklaşımla çok yönlü olan insan davranışı, esnek ve bütüncül olarak araştırılabilir ve bu yaklaşımda bireylerin görüş ve deneyimlerine önem verilir (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s.41). Bu araştırmada da öğretmen adaylarının sanal kent müzesi tasarlama ve geliştirmeye ilişkin görüş ve deneyimleri ele alınmıştır.

Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden eylem araştırması yöntemi kullanılmıştır. Eylem araştırması, uygulayıcının doğrudan kendisinin ya da bir araştırmacı ile birlikte gerçekleştirdiği ve uygulama sürecine ilişkin sorunların ortaya çıkarılması ya da halihazırda ortaya çıkmış bir sorunu anlama ve çözmeye yönelik veri toplama ve analiz etmeyi içeren bir araştırma yaklaşımıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2008, 295). Bu araştırmada uygulayıcı doğrudan kendisi ve öğretmen adaylarından gelen geri bildirimleri değerlendirdiğinde; öğretmen adayları sanal müzenin deyince akıllarında canlanan özellikler sorulduğunda çoğunluk bilgilendirici içeriğe ve ardından kullanıcı dostu bir tasarıma ihtiyaç olduğunu vurgulamışlardır. Ayrıca müzede teknolojik özelliklerin, ilgi çekici içeriğin ve estetik çekiciliğin olmasının önemini vurguladılar. Müze sergilerinin kronolojik bir sıralamaya sahip olması, kolay erişilebilir olması, interaktif bölümlerle çocuklar dahil her yaş grubuna hitap etmesi gerektiği belirtildi. Tüm bu nedenler gerekçesiyle eylem araştırması yöntemi tercih edilmiştir. Görüşme, gözlem, deney, örnek olay ve tarama gibi

teknikler ya da modeller eylem araştırmasında kullanılabilmektedir (Köklü, 2001). Bu araştırmada da görüşme ve gözlem teknikleri kullanılmıştır.

3.1.1. Eylem Araştırması Süreci

Eylem araştırması Yıldırım ve Şimşek'in de (2013, s.335) vurguladığı gibi süreklilik gösteren bir süreçtir. Bu bağlamda bu tez çalışmasında eylem araştırması süreci Şimşek ve Yıldırım'ın (2016, s.309) eylem araştırması döngüsü (Şekil 1) esas alınarak döngüsel olarak ele alınmıştır.



Şekil 3. 1. Çalışmada kullanılan eylem araştırması döngüsü

Şekil 1.'de görüldüğü üzere araştırma süreci sekiz döngüsel aşamadan oluşmaktadır. Bu aşamalar şu şekildedir:

3.1.1.1. Araştırma problemine karar verme. "Sanat ve Müze Eğitimi" dersi kapsamında gerçekleştirilecek araştırma sürecinde bu dersin seçilme nedeni teorik bir ders olarak programda yer almasıdır. Bu dersin teorik bir ders olarak verilmesi müze eğitimi amacını ve içeriğini yansıtmamaktadır. "Sanat ve Müze Eğitimi" dersi, sosyal bilgiler öğretmen adaylarına estetik, yaratıcılık, sanat eleştirisi, sanat tarihi ve müzelerin toplumdaki rolü konularında kapsamlı bir anlayış kazandırmak amacıyla tasarlanmıştır. Bu ders, sanat ve müze eğitiminin sosyal bilgiler öğretim uygulamalarına entegre edilmesinin önemine

ilişkin bilgiler sunmaktadır. Ancak bu bilgileri uygulamaya dökebileceğimiz örnekler sunmamaktadır. Öğretmen adaylarının uygulamalı deneyim kazanması demek aynı deneyimi öğrencilerine aktarabilmesi demektir. Geçmişi COVİD-19 pandemisinin öncesine dayanmasına rağmen evlerde kalmak zorunda olduğumuz salgın döneminde toplumun çoğunluğu sanal müzelerden haberdar olmuştur. Bununla birlikte eğitimde özellikle sosyal bilgiler eğitiminde kullanılması yapılan çalışmalarda göstermektedir ki henüz gelişmekte olan bir alandır. Fiziksel müze deneyimlerinin sınırlanması, kırsal alanlardaki mekânsal ve maddi erişim sorunları, okul gezisi düzenlemenin zorlukları değerlendirildiğinde sanal müzenin mekânsal ve maddi olarak kolay erişilebilir olması, interaktif bölümlerle çocuklar dahil her yaş grubuna hitap etmesi gibi kolaylaştırıcı bir rol üstlenmesi beklenmektedir. Öğretmen adaylarının öğrenme deneyimlerini geliştirmek için müzelerin sosyal bilgiler eğitimine nasıl entegre edilebileceğini, deneyimsel ve bağlamsal öğrenmeyi teşvik eden, müfredat hedefleriyle uyumlu müze temelli derslerin nasıl tasarlanacağını öğrenmelerini amaçlamaktadır.

3.1.1.2. Eylem araştırması sorularını belirleme. Araştırma ilgili dersin uygulamalı olarak işlenmesi ile öğretmen adaylarının müze eğitimiyle uygulamalı olarak ilgilenmelerini, teori ile uygulama arasında köprü kuran etkinlikler tasarlamalarını ve geliştirmelerini sağlayarak pratik deneyim, gelecekteki öğrencileri için etkili, sürükleyici ve ilgi çekici öğrenme ortamları yaratma becerilerini geliştirmeyi amaçlamaktadır. Bu amaçlar ve istekler doğrultusunda araştırmanın alt problemleri şu şekildedir;

Uygulamalı sanal müze eğitimi sırasında öğretmen adaylarına hangi araçlar ve materyaller sunulmalıdır? Öğretmen adaylarının teori ile uygulama arasında köprü kurma becerilerini nasıl geliştirebiliriz? Öğretmen adayları müze eğitimi sırasında hangi zorluklarla karşılaşmaktadırlar ve bu zorluklar nasıl aşılabilir? Sanal müze tasarım ve geliştirme deneyimleri, öğretmen adaylarının kent kimliği algılarını nasıl etkiler? Öğretmen adayları sanal müze uygulamalarını kendi öğretim yöntemlerine nasıl entegre edebilirler? Sanal müze tasarlamak ve geliştirmek öğretmen adaylarının mesleki gelişimlerine nasıl katkı sağlayabilir?

3.1.1.3. Veri toplama / literatür taraması. Literatür taramasının konunun kapsamlı bir şekilde anlaşılmasını sağlamak için birkaç temel alanı kapsaması gerekmektedir. Bu bağlamda çalışmanın başında literatür taraması belli anahtar kavramları içeren başlıklar özelinde yapılmıştır. Sanal müzeler ve eğitim teknolojileri, sosyal bilgiler eğitiminin kent kimliğinin gelişmesindeki rolü, öğretimde sanal müzelerden yararlanma başlıkları özelinde çalışmalar incelenmiştir. İlgili eylem planı oluşturmak için “sanal müze” “kent müzesi” ve

“kent kimliği” kavramlarını kapsayan çalışmalar incelenmiştir. İlgili eylem planı oluşturmak için ilgili araştırmalar bölümünde yer alan sosyal bilgiler eğitimi özelindeki sanal müze çalışmaları ile birlikte öğretmen adayları, sanal müze, müze eğitimi, kent kimliği gibi konuları içeren çalışmalar incelenerek aşağıdaki sonuçlar sıralanmıştır;

Müzelerin önemi göz önünde bulundurulduğunda lisans eğitiminde sosyal bilgiler öğretmen adaylarına sanal müze eğitiminin verilmesi veya farkındalığının oluşturulması gerektiği düşünülmektedir. Zikredilen gereklilik Aladağ vd. (2014) Peker (2014) ile Yılmaz vd.’nin (2018) çalışmalarında da vurgulanmıştır. Sanal müzelerin eğitime entegre edilmesinde başat rolün öğretmenlerde olduğu gerçeği dikkate alındığında hizmet öncesi alınacak eğitimlerin etkili sonuçlar ortaya koyacağı öngörülmektedir. Nitekim katılımcı öğretmen adaylarının neredeyse tamamı sanal müzelerin eğitimde kullanılabileceğini vurgulamaktadır. (İlhan, Tokmak ve Aktaş, 2021).

Sanal müzelerin yenilikçi sosyal bilgiler eğitimine dijital zeminde bilhassa düşünme becerilerine dönük zengin bir katkı sağlayacağı söylenebilir. Zaman ve kronolojiyi algılama, mekânı algılama, dijital okuryazarlık gibi becerilerin geliştirilmesinde okul dışı öğrenme ortamı olarak kullanılabilecek sanal müzeler; sosyal bilgiler öğretim programında yer alan pek çok öğrenme alanında (Kültür ve Miras; İnsanlar, Yerler ve Çevreler; Bilim, Teknoloji ve Toplum) rahatlıkla yararlanılabilir. Yaygınlıkla kullanıldığında çeşitli somut kazanımlar elde etmekte yararı olduğu düşünülen sanal müzelerin sosyal bilgiler öğretmenlerince sıklıkla kullanılmadığı yapılan araştırmalarda ortaya konulmuştur (Zabun, 2020; Altınbay ve Gümüş, 2020; Doğanlı,2019).

Çeşitli öğrenme ortamları yaratmasının yanında öğrencilerin keşfetme, etkileşim halinde olma, aktif katılımda bulunma gibi çıktıları da söz konusudur. Sınıf içi ve sınıf dışı faaliyetlerde kullanılabilen sanal müzeler öğrencilere zengin ve sınırsız koleksiyonlar sunarak onların bilişsel ve duyuşsal açıdan gelişmelerine katkı sunabilmektedir (Buyurgan ve Mercin, 2005).

Müze eğitimi aracılığıyla öğrencilerde geçmişi araştırmaya yönelik merak ve ilgi uyandırılabilir. Böylece öğrencilerin etkin bir müze eğitimiyle öğrenme ortamından keyif alması ve dolayısıyla sosyal bilgiler dersine dönük motivasyonlarının da yükselmesi sağlanacaktır (Yılmaz, Filiz, Yıldırım ve İbrahimoğlu, 2018).

Bilgiç (2019) kent müzelerinin kentleşme ve kentlileşme süreçlerine olan katkılarını da ortaya koymuştur. Kentleşme ve kentlileşmenin içinin doğru şekilde doldurulabilmesi için sahip olunması gereken en temel argüman kentlilik bilincidir.

Özdemir (2019) toplumsal belleğin geçmişten günümüze korunduğu ve yansıtıldığı alanlar olarak müzeler kentsel belleği de temsil etmektedirler. Öte yandan kenti, kent kültürünü ve kent kimliğini yansıtma görevinin sadece kent müzelerine ait olduğu söylenemeyeceği gibi, bir kentte var olan diğer bütün müzelerin de bütün 'kentsel özellikleri' yansıttığı da söylenemez.

Mayda (2014), sanal uygulamaların kullanılarak kültürel mirasa ait unsurların ayrıntılı bir şekilde insanlara sunulmasının yeni kuşakların kültürel açıdan eğitilmesini sağladığını aynı zamanda kültürel mirasa ait eserlerin dijital olarak koruma altına alınmasının kültürler arasındaki etkileşim açısından önemli olduğunu ifade etmiştir. Bu bağlamda tüm bu başlıkları tek başlık altında toplayacak bir çalışmanın eksikliği görülmüştür.

3.1.1.4. Veri analizi / yorum. İlgili eylem planı oluşturmak için incelenen çalışmalar sonucu varılan sonuçlara bakıldığında; sanal müzelerin eğitimde etkin bir şekilde kullanılabilmesi için öğretmen adaylarına yönelik eğitimlerin ve farkındalık oluşturmanın önemi büyük. Özellikle öğretmenlerin bu konuda yeterli bilgiye ve beceriye sahip olmaları, sanal müzelerin eğitim sürecinde daha fazla entegre edilmesini sağlayabilir. Öğretmen eğitim programlarına sanal müze eğitimi entegre edilmelidir. Sanal müzeler, sosyal bilgiler eğitimi kapsamında öğrencilerin düşünme becerilerini geliştirebilir, dijital okuryazarlıklarını artırabilir ve zaman ve mekân algılarını güçlendirebilirler. Ayrıca, sosyal bilgiler öğretim programındaki birçok öğrenme alanında da kullanılabilirler. Sanal müzeler, öğrencilere aktif katılım, keşfetme ve etkileşim olanakları sunarak, öğrenme sürecini daha etkileşimli ve ilgi çekici hâle getirilebilir. Bununla birlikte kent müzeleri, kent kimliğini yansıtan ve toplumsal/kentsel belleği koruyan önemli araçlar olarak görülmektedirler. Sanal müze uygulamaları aracılığıyla kültürel mirasın detaylı bir şekilde sunulması, yeni nesillerin kültürel açıdan eğitilmesine katkı sağlayabilir ve kentlilik bilincini güçlendirebilir. Varılacak sonuca bakıldığında eğitimde sanal müzelerin kullanımı, sosyal bilgiler öğretimi, öğrencilerin becerilerinin geliştirilmesi ve kent kimliğinin anlaşılması açısından büyük potansiyele sahiptir. Öğretmen adaylarının bu konuda eğitilmesi, farkındalıklarının artırılması ve bu tür uygulamaların eğitim sürecine dahil edilmesi, öğretimi daha zengin, etkileşimli ve etkili hâle getirebilir. Ancak, şu an için bu potansiyelin tam olarak kullanılmadığı ve öğretmenlerin sanal müzeleri yeterince kullanmadığı gözlemlenmektedir. Bu nedenle, bu alandaki eğitimlerin artırılması gerek öğretmenlerin gerekse öğretmen adaylarının desteklenmesi büyük önem taşımaktadır.

3.1.1.5. Eylem/uygulama planı geliştirme. İlgili analizler sonucunda eylem/uygulama planı geliştirilmiştir. Bu bağlamda 14 haftalık sanat ve müze eğitimi dersi sürecinin son 6 haftasında planın uygulanmasına karar verilmiştir. Öğrencilerin teorik ders süreci dersin öğretim üyesi tarafından verilmiştir. 6 haftalık süreç için yapılan planlama ise şu şekildedir;

Hafta 1: Bilgilendirme ve Hazırlık

İlk hafta, öğretmen adayları sürece dahil edilerek mevcut bilgi ve beklentilerini belirlemeye yönelik bir form doldururlar. Araştırmacı tarafından kent kimliği ölçeği uygulaması yapılır. Bu aşama, çalışmanın temeli için adaylara bir perspektif sunar.

Hafta 2: Müze Eğitimi ve Grup Çalışmalarının Başlatılması

İkinci hafta, form ve ölçek analizleri değerlendirilir ve öğretmen adaylarına müze ve çeşitleri hakkında bir sunum yapılır. Adaylar, sanal bir kent müzesi oluşturma deneyimleri için gruplara ayrılırlar. Her grup, belirlediği bir müze bölümü üzerinde çalışmaya başlar. Bu süreçte, "Spatial" adlı uygulamanın işlevselliği kullanımı araştırmacı tarafından adaylara tanıtılır.

Hafta 3: Tasarım Sürecinin Başlaması

Üçüncü haftada, öğretmen adayları, daha önce öğrendikleri bilgiler ve kişisel deneyimleri doğrultusunda müze bölümleri için içerik oluşturma ve tasarım sürecini başlatırlar. Adaylar ayrıca bu hafta araştırmacının belirlediği var olan bir sanal müzesini gezmeyi deneyimler.

Hafta 4: İçerik Geliştirme ve Geri Bildirim Toplama

Dördüncü hafta, öğretmen adayları, kapsamlı bir kaynakça taraması yaparak içeriklerini geliştirir ve tasarımlarını müzeye yerleştirirler. Staj yaptıkları okullardaki öğrencilerle etkileşime girerek sanal müze ve içeriği hakkında geri bildirimler alırlar.

Hafta 5: İnceleme ve Düzenleme

Beşinci hafta, öğretmen adayları öğrencilerden gelen geri bildirimleri dikkate alarak içerikleri düzenler ve son rötuşları yaparlar. Bu aşamada, bölümler birleştirilir ve bir bütün olarak müzenin iskeleti ortaya çıkar.

Hafta 6: Deneyimleme ve Değerlendirme

Altıncı ve son haftada, tamamlanan müze, öğretmen adayları tarafından gezilir ve deneyimlenir. Adaylar, oluşturdukları müzenin tamamını deneyimleyerek sürecin bir değerlendirmesini yaparlar. Sürecin sonunda, adaylara deneyime dayalı yarı yapılandırılmış görüşme formu ve kent kimliği ölçeği tekrar uygulanır.

Altı hafta olarak planlanan bu süreç ayrıntılı olarak açıklanmış ve süreç boyunca öğretmen adaylarının nasıl bir yol izleyecekleri gösterilmiştir. Her haftanın başlığı altında, o hafta gerçekleştirilecek ana aktiviteler ve öğretmen adaylarının hangi aşamalardan geçeceği sıralanmıştır.

3.1.1.6. İzleme planı geliştirme. Eylem planını izlemek için öncelikle eylem planını uygulayacak ölçütlere uygun sosyal bilgiler öğretmeni adayları grubu belirlemek gerekmektedir. Araştırma amacı bağlamında staj okullarındaki öğrencilerden dönüt alabilecek ve mezun olduklarında bu deneyimi uygulamaya dökerek etki alanını genişleteceği inancı ile sanat ve müze eğitimi dersi alan dördüncü sınıf sosyal bilgiler öğretmeni adayları oluşturmuştur. Süreç içinde mevcut bilgi ve beklenti formu, deneyime dayalı yarı yapılandırılmış görüşme formu ve ön-son kent kimliği ölçeği uygulanır.

3.1.1.7. Eylem planını uygulama / izleme. Eylem planı 2022-2023 eğitim-öğretim yılı güz dönemi Sanat ve Müze Eğitimi Dersi alan Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Sosyal Bilgiler Eğitimi Anabilim Dalı dördüncü sınıfta öğrenim gören 52 öğretmen adayıyla yürütülmüştür. Öğretmen adaylarının mevcut bilgi ve beklentilerini sürecin başında belirleyip sonuca göre ilgili plan oluşturabilmek için araştırmacı tarafından hazırlanan ve uzman görüşü alınarak geliştirilen mevcut bilgi ve beklenti formu uygulanmıştır. Süreç boyunca araştırmacı yapılandırılmamış gözlem notları almıştır. Sürecin sonunda deneyime yönelik görüşleri için yine araştırmacı tarafından hazırlanan ve uzman görüşü alınarak geliştirilen deneyime dayalı yarı yapılandırılmış görüşme formu uygulanmıştır. Kent kimliği ve bilincine yönelik değişimi gözlemlemek için sürecin başında ve sonunda Denizli iline uyarlanan kent kimliği ölçeği uygulanmıştır.

3.1.1.8. Uygulamanın analizi / değerlendirme. Araştırmanın veri analizi kısmı veri setlerinde yer alan veriler betimsel içerik analizi ve SPSS ile analiz edilmiş ve sonuçlar ortaya konmuştur. Bu analizin ayrıntıları veri analizi bölümünde sunulmuştur. Ayrıntılar bulgular ve yorum bölümünde verilmiştir.

3.2. Çalışma Grubu

Araştırma, 2022-2023 eğitim-öğretim yılı güz dönemi Sanat ve Müze Eğitimi Dersi alan Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Sosyal Bilgiler Eğitimi Anabilim Dalı dördüncü sınıfta öğrenim gören 52 öğretmen adayıyla yürütülmüştür.

Öğrencilerin seçiminde amaçlı örneklem türlerinden ölçüt örneklem kullanılmıştır. Nitel araştırmalarda araştırmaya zengin veriler sağlamak için amaçlı örneklem kullanılması istenilen bir durumdur (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s.354). Bu örneklem stratejisinden biri

olan ölçüt örneklemede temel amaç önceden belirlenmiş bir dizi ölçütü karşılayan durumların çalışılmasıdır. Bu bağlamda bu çalışmada kullanılan ölçüt öğretmen adaylarının sanal kent müzesine ilişkin bilgi ve deneyim düzeylerinin yetersiz olmasıdır.

3.3.Veri Toplama Araçları ve Teknikleri

Araştırmada, görüşme (yarı yapılandırılmış) ve kent kimliği ölçeği aracılığı ile veriler toplanmıştır. Veri toplama süreci 6 hafta sürmüştür. Araştırmada kullanılan veri toplama araçları ve hangi aşamalarda bu araçlarının kullanıldığı şu şekildedir;

3.3.1 Görüşme

Araştırmada görüşme tekniği kullanılmıştır. Patton (1997) görüşmeleri sohbet tarzı görüşme, görüşme formu yaklaşımı ve standartlaştırılmış açık uçlu görüşme tarzı olarak üçe ayırır (akt. Yıldırım ve Şimşek, 2013, s.149). Bu ayırım Meriam'ın (2013, s.86) yapılandırılmış, yarı yapılandırılmış ve yapılandırılmamış görüşme ayrımına denk gelir. Bu araştırma süresince yarı yapılandırılmış görüşme türü kullanılmıştır. Bu bağlamda öğretmen adaylarının mevcut bilgi ve beklentilerinin tespiti için araştırma öncesinde yarı yapılandırılmış görüşme (Ek 1) ve sanal kent müzesi tasarlama ve geliştirme süreçlerinde edindikleri deneyime dayalı görüşleri için ise yarı yapılandırılmış görüşme (Ek 2) gerçekleştirilmiştir.

Görüşme sorularında Yıldırım ve Şimşek'in (2013, s.156-157) de vurguladığı soru hazırlama ilkelerine uyulmuştur. Bu kapsamda kolay anlaşılabilecek sorular, odaklı sorular, açık uçlu sorular sorulmuş; çok boyutlu sorulardan kaçınılmış, alternatif sorular ve sondalar hazırlanmış ve sorular mantıklı bir biçimde düzenlenmiştir. Kolay/anlaşılabilecek soru sorma ilkesine uygunluk için öğretmen adayının tam olarak anlamadan cevap vermesini, kendini yetersiz hissetmesini ve tepki gösterip diğer sorulara karşı tavır takınmasını engellemek için akademik bir dil yerine görüşülen öğretmen adayına uygun ifadeler kullanılmıştır. Odaklı sorular sormak ilkesi için, genel ve soyut sorular sormak yerine görüşülen bireyin deneyimiyle ilişkili (odaklı) ve açık uçlu sorular sorulmuştur. Ayrıca görüşülen bireyin görüş ve deneyimlerine farklı yollardan ulaşmak için de alternatif sorular hazırlanmıştır. Son olarak hazırlanan sorular mantıklı bir biçimde düzenlenmiştir. Bu düzenleme için şunlar yapılmıştır: Görüşmeye öğretmen adayına hiçbir zarar gelmeyeceği, öğretmen adayının rahatsız olması halinde tüm kayıtların kendisine verileceği şeklinde açıklamalar yapılarak görüşmeye güven oluşturucu bir giriş hazırlanmıştır. İlk sorular kolay yanıtlanabilir sorulardan oluşmuş, özelden genele doğru sorular sıralanmış, hassas konular

sona bırakılmış, bilgi ve beceri soruları deneyimleri ile ilişkilendirilmiştir. Görüşmeler için tüm bu ilkeleri temel alan görüşme formları hazırlanmıştır.

3.3.2. Kent Kimliği Ölçeği

Bu ölçek Derin ve Alparslan (2021) tarafından, insanların yaşadıkları kentle ne derece özdeşleştikleri, kente karşı ne derece sorumluluk hissettikleri ve kenti ne derece tanıdıklarını ölçen sorular üzerinden bu şehirle ilgili kimliklerinin nasıl şekillendiğini göstermek için geliştirilmiştir. Aşağıda anlatılan analizler sonucunda son halini 27 madde şeklinde alan bu ölçeğin Cronbach Alfa değeri, .94 olarak bulgulanmıştır. Kent kimliğini üç boyutta toplam 27 soru ile ölçen bu ölçekte katılımcılar her maddede ifade edilen durumlara ne düzeyde katıldıklarını "Hiç katılmıyorum (1)" ile "Tamamen katılıyorum (5)" arasında değişen 5'li Likert tipi skalada belirtmişlerdir. Ölçeğin ilk boyutu olan özdeşleşme, kişinin yaşadığı kentle olan ilişkisini, kente bağlılığını, kişinin yaşadığı kenti kendi hayatının geleceğine dahil edip etmediğini, yaşadığı kente duygusal ve maddi yatırımlar yapıp yapmadığını, kentin kişinin kişisel tarihinin ne derece bir parçası olduğunu ve ne derece değerli gördüğünü ölçmeye odaklanmıştır. Ölçeğin sorumluluk boyutu, kişinin kentin güzel yönlerinin korunması ve kötü yönlerinin iyileştirilmesi gibi kentin geleceğine yatırım yapmayı sağlayan davranışlarına odaklanır. Kenti tanıma/aşinalık boyutu ise kentin simgelerini, semtlerini, yollarını bilme gibi kentin fiziksel mekânlarına olan aşinalığı ölçer. Daha yüksek puanlar, katılımcının yaşadığı kent kimliğini daha merkezi biçimde taşıdığını, kenti daha çok benimsediğini gösterir. Ölçek Denizli iline uygun şekilde uyarlanmıştır.

3.4. Uygulama Süreci

Araştırma, öncesi ve sonrası ile yaklaşık 14 hafta, sanat ve müze dersi kapsamında 6 hafta sürmüştür. Literatür taraması, formların hazırlanması, uyarlanması ve gerekli izin süreçleri tamamlanarak uygulamaya başlanır.

İlk hafta, öğretmen adayları sürece dahil edilerek bilgilendirme yapılır ve gönüllü onam formları dağıtılır. Mevcut bilgi ve beklentilerini belirlemeye yönelik formu ve ön kent kimliği ölçeğini doldururlar.

İkinci hafta, form ve ölçek analizleri değerlendirilir çıkan sonuçlar öğretmen adaylarının sanal müze, müze çeşitleri ve kente dair bilgi ve ilgileri üzerine eksikleri dikkate alınarak öğretmen adaylarına müze ve çeşitleri hakkında bir sunum yapılır. Adaylar, sanal bir kent müzesi oluşturma deneyimleri için gruplara ayrılırlar. Sanat ve müze eğitimi dersi A ve B şubelerinden oluşmaktadır. Dersi seçen 60 öğretmen adayından derse devam

zorunluluğu olmayan veya verilerinin çalışmada kullanılmasını istemeyen öğretmen adayları sonrasında 52 öğretmen adayı ile süreç devam ettirilmiş ve diğer öğretmen adaylarının süreç içindeki verileri çalışmada kullanılmamıştır. Öğretmen adayları sınıftaki numara sıralarına göre gruplara ayrılmış ve her grupta bir bilgisayar olacak şekilde gruplar son halini almıştır ve toplamda 11 grup oluşturulmuştur. Öğretmen adayları tarafından araştırmacı ile birlikte belirlenen 7 galeri teması şu şekildedir;

- Çocuklar Bölümü
- Türkiye Cumhuriyeti-Günümüz
- Beylikler-Selçuklu-Osmanlı Dönemleri
- Etnografya- El Sanatları- El İşçiliği-Tekstil
- Üretim- Ticaret- Ekonomi-Tarım-Coğrafya
- Sosyal Yaşam-Kültür-Sanat-Spor
- Grek/ Roma Dönemi

Bu başlıklar 11 grup arasında ilgi alanlarına göre dağıtılmıştır. Son 4 grup ise Türkiye Cumhuriyeti-Günümüz, Beylikler-Selçuklu-Osmanlı Dönemleri, Etnografya- El Sanatları-El İşçiliği-Tekstil, Grek/ Roma Dönemi temalarının kapsam genişliği nedeniyle tekrar verilmiştir. Gruplar ve galeri temaları verildikten sonra müzenin tasarımını oluşturacakları uygulama araştırmacı tarafından tanıtılmıştır. Aynı zamanda araştırmacı 11 adet mail adresi oluşturup gruplara uygulama üyeliği oluşturmaları için dağıtmıştır.

Üçüncü haftada, öğretmen adayları, daha önce öğrendikleri bilgiler ve kişisel deneyimleri doğrultusunda müze bölümleri için içerik oluşturma ve tasarım sürecini başlatırlar. Adaylar ayrıca bu hafta araştırmacı tarafından oluşturulan bir sanal müzeyi deneyimlerler. Yine araştırmacı tarafından sınıfa getirilen kaynakça ve fikir olabilecek eserler öğretmen adayları tarafından incelenir. Gelecek hafta için araştırmacı tarafından staj yaptıkları okullardaki öğrencilerle etkileşim sağlayıp onlardan içeriklerini geliştirirken faydalanabilecekleri geri bildirimler almalarının müzelerinin gelişimi için zenginlik olacağını belirterek geri bildirim almaları önerilir.

Dördüncü hafta, öğretmen adayları, kapsamlı bir kaynakça taraması yaparak içeriklerini oluşturur ve uygun görseller müzeye yerleştirilir. Bununla birlikte müzeye video, ses ve 3 boyutlu objelerin yerleştirildiği de görülmektedir. Öğrencilerden aldıkları geri bildirimleri ise müzelerine yansıttıkları gözlemlenmiştir.

Beşinci hafta, öğretmen adayları öğrencilerden gelen geri bildirimleri dikkate alarak içerikleri düzenler ve son rötuşlarını yaparlar. Bu aşamada, galeriler birleştirilir ve bir bütün olarak sanal kent müzenin gezme imkânı oluşur.

Altıncı ve son haftada, tamamlanan müze, öğretmen adayları tarafından gezilir ve deneyimlenir. Adaylar, oluşturdukları müzenin tamamını inceleyerek tasarlama ve geliştirme deneyimlerinin değerlendirmesini yaparlar. Sürecin sonunda, adaylara deneyime dayalı yarı yapılandırılmış görüşme formu ve son kent kimliği ölçeği uygulanır.

Altı hafta boyunca teknolojik aksaklıklar ve internet erişiminde yaşanan sorunlar öğretmen adaylarını alternatif üretmeye teşvik etmiştir. Süreç yer yer zorlu ancak kalıcı deneyimler ile sonuçlandırılmıştır.

3.5. Verilerin Analizi

Eylem araştırmasında veri toplama ile verilerin analizi aynı anda yürütülür. Sistematik bir şekilde toplanan verilerin analizi ile araştırma sürecinde gelinen nokta değerlendirilerek neler yapılması gerektiğine ve daha başka nasıl verilere ihtiyaç duyulduğuna karar verilebilir (Yıldırım ve Şimşek, 2008, s.303). Bu araştırmanın ilk aşamasında var olan durumun nasıl olduğunu anlamaya yönelik veri toplama çalışmalarıyla verilerin analizi süreci başlamıştır. Daha sonra uygulamaların geliştirilmesi ve eylem planının uygulanması sürecinde veri toplama ve verilerin analizine devam edilmiştir. Uygulamalar boyunca elde edilen verilerin analizi ışığında eylem planında gerekli düzenlemeler yapılmış ve uygulama gerçekleştirilmiştir.

3.5.1. Nicel Veri Analizi

Çalışma kapsamında elde edilen nicel verilerin analizi yedi aşamada yapılandırılmıştır: 1) Verilerin sıralanmış ve verilerin kontrolü yapılmıştır, 2) veri kodlama rehberi oluşturulmuş ve ön ve son teste ait SPSS ortamına aktarılmıştır, 3) katılımcılara ilişkin demografik bilgilerin dağılımı belirlenmiştir, 4) ölçme araçlarına ait puan ortalamaları toplam ve alt boyutlara ilişkin olarak ayrı ayrı hesaplanmıştır, 5) normal dağılım varsayımı incelenmiştir, 6) kullanılacak istatistiksel teknik belirlenmiştir, 7) sonuçlar raporlanmıştır. Bu doğrultuda öncelikle elde edilen verilerin çözümlenmesi konusunda araştırmanın problemine ilişkin istatistiksel yöntemin belirlenmesi gerekmektedir. Uygun tekniğin belirlenmesi için öncelikle normallik testi yapılmıştır. Aşağıda yer alan Tablo 1'de Shapiro-Wilk testi sonuçlarını raporlamaktadır.

Tablo 3.1. *Normallik testi sonuçları (Shapiro-Wilk)*

			W	p
Özdezleşme_Ön	-	Özdeşleşme_Son	0.982	0.696
Sorumluluk_Ön	-	Sorumluluk_Son	0.962	0.133
KentiTanıma_Ön	-	KentiTanıma_Son	0.977	0.494
KentKimliği_Ön	-	KentKimliği_Son	0.981	0.652

Tablo 1'e göre bu çalışma için hiçbir ölçümde normallik varsayımının karşılandığı görülmektedir ($p<.05$). Bu doğrultuda verilerin analizinde bağımlı örneklemler için t testi kullanılmıştır.

3.5.2. Nitel Veri Analizi

İçerik analizi, metinlerin tekrar eden kelimeler ve temalar doğrultusunda taranması ve hacimli olan materyali indirgemektir (Patton, 2015). İçerik analizi doğrultusunda ilk olarak verilerin tamamı okunmuş, incelenmiş ve bu işlem tekrar tekrar yapılmıştır. İkinci aşamada veriler kodlanmış ve birbiri ile ilgili kodlar ilişkilendirilerek temalara ulaşılmıştır (Merriam, 2015). Görüşmelerden toplanan verilerde öğretmen adaylarının isimleri "Ö.A.1, Ö.A.2, Ö.A.3..., ve Ö.A.52" şeklinde ifade edilmiştir. Veriler temalar altında ele alınmış ve uygun yerlerde doğrudan alıntılarla desteklenmiştir. Bu doğrultuda veri analizinde verilerden kodlamalar, kodlamalardan temalara ulaşılarak tümevarımsal bir yöntem kullanılmıştır. Ayrıca, analiz süreçleri sonucunda elde edilen temalar bulgular kısmında başlıklar halinde sunulmuş ve diğer çalışma bulguları ile tartışılmıştır.

3.6. Etik

Nitel araştırmalar için etik veri toplama ve araştırma bulgularını sunarken ortaya çıkmaktadır (Meriam, 2013, s.222). Bu çalışmanın etik bağlamı şu şekilde ele alınmıştır: Öğretmen adaylarının öznel yaşamlarına dahil olunmamış, utanacakları veya rencide olacakları sorular sorulmamış, gayri iradi söylenmemesi gereken şeyleri söylemeleri durumunda görüşme kesilmiştir. Yıldırım ve Şimşek'e göre (2013, s.121) nitel çalışmalarda uyulması gereken etik ilkeler şunlar olabilir: Bilinçli verilen onay, gizlilik, özel hayata saygı ve zarar vermeme, aldatmama/yanıltmama ve son olarak verilere sadık kalma vb. Bilinçli onay, katılımcıların bir zorlama olmadan (psikolojik veya fiziksel) olmadan kendi rızalarıyla

ve gönüllü olarak çalışmaya katılımlarını içermektedir. Onayları alınırken araştırmanın amacı, veri toplama yöntemleri, süreç içerisinde beklenilen durumlar, hani verilerin elde edileceği, bu verilerin çözümleme yöntemleri, sonuçlarının nerede kullanılacağı ve rapor süreçleri açıklanmıştır. Bu bilgiler aydınlatılmış gönüllü onam formunda (Ek 5) yazılı şekilde öğretmen adaylarına sunulmuş ve imzaları alınmıştır. Ayrıca ilgili kurumdan araştırma izni (Ek 6 ve Ek 7) ve ölçek geliştiricilerinde (Ek 4) izinler alınmıştır.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM: BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde, verilerin analizi sonunda elde edilen bulgular tablolar hâlinde sunulmuş ve yorumlanmıştır. Bulgular ve yorumları araştırmanın alt problemlerine göre sırasıyla verilmiştir.

4.1. Öğretmen Adaylarının Sanal Müze ve Kent Müzesi ile İlgili Mevcut Bilgi ve Beklentilerini Görüşlerine Nasıl Yansıttıklarına Yönelik Bulgular

Bu aşamada, öğretmen adaylarının sanal müze ve kent müzesine yönelik mevcut bililerini ve bu çalışma kapsamında yapılacak olan uygulamadan beklentilerine ilişkin görüşlerine odaklanılmıştır. Herhangi bir müzeyi ziyaret ettin mi? sorusuna öğretmen adaylarının tümü "Evet" cevabını vermiştir. Herhangi bir müzeyi ziyaret ettin mi? Bu soruya cevabın "Evet" ise; Hangi müze türünü ziyaret ettin?" 52 öğretmen adayının, 30'u "Gerçek Müze" 22 'si ise "Her İkisi" cevabını vermiştir. Herhangi bir müzeyi ziyaret ettin mi? Bu soruya cevabın "Evet" ise; Müze gezisinde nasıl bir deneyim yaşadın? Sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen bulgulara aşağıdaki tabloda yer verilmiştir.

Tablo 4.1. *Müze Gezisinde Nasıl Bir Deneyim Yaşadın?*

Tema	Frekans
Duygusal bağ	9
Eğitim tecrübesi	12
Geçmişle etkileşim	21
Estetik beğeni	10

Tablo 4.1'e göre öğretmen adaylarının ifadeleri genel olarak incelendiğinde, ortak bir öğrenme, duygusal bağlantı, eğitim tecrübesi, estetik beğeni ve somut nesneler aracılığıyla geçmişle bağlantı kurma etkileşim sağlama gibi çeşitli deneyimlere işaret etmektedir. Öğretmen adayları müze gezisi sürecinde en sık yaşadıkları deneyim geçmişle etkileşim olurken (N=21), en az yaşadıkları deneyimi ise duygusal bağ (N=9) olarak açıklamışlardır. Öğretmen adaylarına göre bir müze gezisi gezilen yer ve tarihiyle ilgili duygusal bir bağ kurmaya hizmet etmektedir. Ayrıca öğretmenler müzeleri bir eğitim tecrübesi olarak gördüklerini belirmişlerdir. Bir diğer noktada estetik beğeni noktasında çeşitli deneyimler yaşadıklarını vurgulamışlardır. Öğretmen adayları deneyimlerini şu şekilde ifade etmişlerdir;

> *'Müzeyi sadece gezi alanında değil eğitim alanında değerlendirebileceğimi gördüm.* (Ö.A.16)*'*
> *'Heyecan verici ve hoş bir deneyimdi.* (Ö.A.5)'
> *'Gezdiğim müzelerde tarihe dokunduğumu hissettim. Benden önce de buralarda bir hayat olduğunu ve benden sonra da olacağını hissettim. Ben de diğer tüm insanlar gibi hayatın devam edebilmesi için bir köprü ve aynı zamanda hayatın kendisiydim.* (Ö.A.15)'

'Tarihi yaşadığımı hissettim. (Ö.A.14)'
'Eğlenceli, gördüğüm her nesnenin geçmişini merak ettiğim, edindiğim bilgilerle kendimi geliştirdiğim bir deneyimdi. (Ö.A.39)'

Herhangi bir müzeyi ziyaret ettin mi? Bu soruya cevabın "Hayır" ise; Hangi tür müzeyi ziyaret etmek isterdin? Neden? (Gerçek Müze-Sanal Müze-Her İkisi) Sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen bulgulara göre büyük çoğunluğunun her iki tür müzeyi de deneyimlediklerini ve tümünün müze türlerinden en az birini ziyaret ettiği ancak sanal müzelerin daha az tercih edildiği görülmektedir. Öğretmen adaylarına göre gerçek müzeler fiziksel deneyimine ve özgünlüğüne değer verirken, bununla birlikte sanal müzeler hakkındaki meraklarını yansıtmaktadır. Örnek yanıtlara bakıldığında verilen cevaplar şu şekildedir;

'Eğlenceli, gördüğüm her nesnenin geçmişini merak ettiğim, edindiğim bilgilerle kendimi geliştirdiğim bir deneyimdi. (Ö.A.39)'
'Gerçek müze çünkü o anın atmosferini yaşıyor olmam ve eşyaları birebir görüyor olmam. (Ö.A.30)'
'Sanal müzeyi ziyaret etmek isterdim çünkü hiç öyle bir deneyimim olmadı. (Ö.A.13)'
'Sanal, farklılık olsun diye. (Ö.A.21)'

Müze denilince aklında neler canlanıyor? Sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen temanlar aşağıdaki tabloda yer sunulmuştur.

Tablo 4.2. *Müze Denilince Aklında Neler Canlanıyor?*

Tema	Frekans
Tarih ve eserler	25
Estetik ve atmosfer	8
Geçmişle bağlantı	10
Sanal dünya	3
Kültürel yansımalar	5

Tablo 4.2'de yer alan temalara göre öğretmen adayları müze denilince en çok tarih ve eserler (N=25) ve geçmişle bağlantı (N=10) şeklinde ifade etmişlerdir. En az ise sanal dünya (N=3) ve kültürel yansımalar (N=5) bağlamında açıklamışlardır. Öğretmen adaylarına göre müzelerin tarih ve kültürü korumak, onlardan öğrenmek ve onlarla etkileşime geçmek için önemli alanlar olarak hizmet ettiğini göstermektedir. Farklı dönemler arasında köprü görevi gördüğünü, geçmişe dair örnekler sunarak ve onları koruyarak bugüne ve teknolojiye yansıttığı görüşü vardır. Öğretmen adaylarının müze tasvirleri şu şekildedir;

'Müzedeki tarihi eserler canlanıyor. (Ö.A.3)'
'Tarihi eser, geçmiş dönemler, eskiden kalma nesneler. (Ö.A.46)'
'Soğuk ve kasvetli. (Ö.A.1)'
'Estetik, tarih, gizem, emek, mitler. (Ö.A.34)'
'Üzerinden belirli bir zaman geçmiş ve değer taşıyan çeşitli ürünler. (Ö.A.7)'
'Geçmişi yansıtan odalar. (Ö.A.2)'
'Yaşanmışlıklar. (Ö.A.9)'
'Geçmiş gelecek bağlantısı, estetik, koleksiyon, maddi manevi değer, kültür. (Ö.A.36)'
'Sınırsız bir dünya yani metaverse. (Ö.A.5)'

'Arkeolojik, kültürel ve görsel ürünlerin sergilendiği bir yapı veya alandır. (Ö.A.39)'

Sence müzelerde sergilenen eserler hangi özelliklerinden dolayı sergileniyor olabilir? Her şey müzede sergilenebilir mi? Sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen bulgulara aşağıdaki tabloda yer verilmiştir.

Tablo 4.3. *Her Şey Müzede Sergilenebilir mi?*

Tema	Frekans
Her şey sergilenemez	15
Tarihi ve kültürel önem	12
Değer (maddi ve maddi olmayan)	8
Merak ve ilgi	6
Geçmişin korunması	7
Geçmişle bugün arasındaki köprü	4

Tablo 4.3'de yer alan temalara göre öğretmen adayları her şeyin bir müzede sergilenemeyeceği konusunda fikir birliğini sahiptirler. Sergilenmek üzere seçilen eserlerin genellikle tarihi, kültürel, sanatsal veya toplumsal değere sahip olması gerektiği vurgulamışlardır. Ayrıca yanıtlar, seçim sürecinde kriterlerin, önemin ve alaka düzeyinin önemini vurgulamaktadır. Bu soruya verilen yanıtlara bakıldığında öğretmen adaylarının görüşleri şu şekildedir;

'Geçmişin özelliklerini anlatan yansıtan her şey sergilenebilir. (Ö.A.2)'
'Müzenin içeriğinde göre değişebilir çoğu eser müzede sergilenebilir ama her eser sergilenemez. Eserlerin müzede sergilenebilmek için belirli bir değerlerinin (maddi/manevi) olması gerekir. (Ö.A.42)'
'Dikkat çekici olduğu için sergilendiğini düşünüyorum. Her şey müzede sergilenebilir. Eski-yeni bağdaştırması yapılabilecek eserlerin daha çok ön plana alınarak sergilenir ama geriye kalanlar daha arka planda olabilir. (Ö.A.18)'
'Tarihi aydınlatması, tarih için önem arz etmesi gerekmektedir. (Ö.A.14)'
'Bence tarihi yansıttığını için ayrıca geçmiş yaşamı bugün de görebilmek için. Bence sıradan olan şeyler müzede sergilenmez. (Ö.A.24)'

Telefon, tablet ya da bilgisayar kullanarak yeni bir yer keşfetmekten hoşlanır mısın? Neden? Sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen bulgulara aşağıdaki tabloda yer verilmiştir.

Tablo 4.4. *Telefon, tablet ya da bilgisayar kullanarak yeni bir yer keşfetmekten hoşlanır mısın?*

Tema	Frekans
Kolaylık ve erişilebilirlik	22
Ekonomik ve pratik faydaları	7
Öğrenme ve merak	11
Gerçek deneyimler	9
Nötr/karışık duygular	3

Tablo 4.4'de vurgulanan temalara bakıldığında öğretmen adaylarına göre telefon, tablet ya da bilgisayar kullanmak insanların sanal keşiften keyif almasını kolaylaştırmakta,

bilgiye erişim ve gelecekteki seyahatlere hazırlık gibi kolaylıklar sağlamaktadır. Öte yandan, bazı öğretmen adayları ise fiziksel keşiflerin sunduğu sürükleyici ve duyusal deneyimlere daha fazla değer vermişlerdir. Öğretmen adaylarının görüşleri şu şekildedir;

> *'Evet. Parasal veya uzak diye ulaşamadığım yerlere zahmetsiz ve masrafsız ulaştığım için severim.* (Ö.A.6)*"*
> *'Hayır hoşlanmıyorum. Gezip, gördüğüm, dokunduğum ve hissiyatını yaşadığım yerleri gezmek daha dikkatimi çekiyor ve daha keyif alıyorum*. (Ö.A.37)*"*
> *'Kısmen hoşlanırım. Çünkü gerçek bir ortamı sanal bir ortama tercih ederim*. (Ö.A.41)*"*

Telefon, tablet ya da bilgisayardan herhangi bir müzenin sanal uygulamasını gezdin mi? Sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen bulgulara göre 21 "Evet", 31 "Hayır" yanıtı verilmiştir. Kolaylık ve erişilebilirlik, sanal müze içeriğiyle ilgilenenleri harekete geçiren faktörler olarak vurgulanıyor. Öte yandan, bazı öğretmen adayları sanal müze ziyaretlerinde teknolojinin kullanılması konusunda ilgi veya deneyim eksikliği olduğunu belirtmektedirler. Telefon, tablet ya da bilgisayardan herhangi bir müzenin sanal uygulamasını gezdin mi? Bu soruya cevabın "Evet" ise; Gezi sırasında keyif aldın mı? Neler hissettin? Sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen bulgulara aşağıdaki tabloda yer verilmiştir.

Tablo 4.5. *Gezi sırasında keyif aldın mı? Neler hissettin?*

Tema	Frekans
Olumlu deneyim	15
Olumsuz deneyim	25
Yanıt yok/İlgili değil	12

Tablo 4.5'de görüldüğü gibi öğretmen adaylarının çoğunluğunun sanal müze turlarıyla ilgili olumsuz bir deneyim yaşadığını çıkarabiliriz. Ancak önemli sayıda kişi bunu hâlâ olumlu buluyor. Ayrıca, sanal bir müzeyi ziyaret etmediklerini ya da yanıtlarının sanal tur sırasında hissettikleri soruyla doğrudan ilgili olmadığını belirten önemli sayıda ilgisiz yanıt da bulunmaktadır. Bu soruya verilen yanıtlara bakıldığında öğretmen adaylarının görüşleri şu şekildedir;

> *'Güzeldi. Hem vakit geçirip hem görmediğim yerleri, müzeleri gezmiş oldum*. (Ö.A.6)'
> *'Güzeldi ama bizzat gidip görmediğim için çok etkilenmedim*. (Ö.A.3)'
> *'Gerçek bir müzeyi gezmenin verdiği keyfi alamadım*. (Ö.A.24)'

Telefon, tablet ya da bilgisayardan herhangi bir müzenin sanal uygulamasını gezdin mi? Bu soruya cevabın "Hayır" ise; Gezmek ister misin? Neden? Sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen bulgulara aşağıdaki tabloda yer verilmiştir.

Tablo 4.6. *Gezmek ister misin? Neden?*

Tema	Frekans
İlgili	20
İlgilenmiyorum	6
Yanıt yok/İlgili değil	26

Tablo 4.6 sanal müze turuna katılmamış katılımcıların çoğunluğunun bu deneyimi denemekle ilgilendiğini, daha küçük bir grubun ise fiziksel müzenin özgünlüğünü tercih ettiğini göstermektedir. Yanıtların önemli bir kısmı ya konuyla ilgili değildi ya da soruya doğrudan bir yanıt vermiyordu. Bu soruya verilen yanıtlara bakıldığında öğretmen adaylarının görüşleri şu şekildedir;

'Evet isterdim, sanal müze dikkatimi çekiyor. (Ö.A.7)'
'İstemem, müze yerinde gezilir, o duyguyu hissetmen lazım. (Ö.A.21)'

Sanal müze kavramı aklında neleri çağrıştırıyor? Sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen bulgulara aşağıdaki tabloda yer verilmiştir.

Tablo 4.7. *Sanal müze kavramı aklında neleri çağrıştırıyor?*

Tema	Frekans
Teknolojik kolaylık	14
Simülasyon	12
Fiziksel müzelere alternatif	7
Modern inovasyon	6
Fiziksel olmayan ortam	9
Alakasız/Spesifik değil	4

Çoğu sanal müze kavramını teknolojinin rahatlığı, erişilebilirlik ve kültürel içeriği yeni ve yenilikçi yollarla keşfetme yeteneği ile güçlü bir şekilde ilişkili olduğunu ortaya koymaktadır. Ayrıca sanal müzelerin, fiziksel sınırlamaların yarattığı boşlukları kapatma ve kültürel bilgi ve merakı artırma potansiyeli açısından etkilerini de değerlendiriyor. Bu soruya verilen yanıtlara bakıldığında öğretmen adaylarının görüşleri şu şekildedir;

'Bilgisayar dan bir müzenin içindeki eserleri oturduğumuz yerden görebilmeyi. (Ö.A.22)'
'3 boyutlu gezi. (Ö.A.27)'
'Gerçek müze gezeme imkânı olmayanların sanal ortamda gezme imkânı bulmasıdır. (Ö.A.2)'
'Modernizmi çağrıştırıyor. Çünkü kafasını kaldıracak zamanı olmayan insanların elinin altında telefon, tablet veya bilgisayarlarıyla sanal müzeye ulaşması modern bi kavram gibi geliyor. (Ö.A.19)'
'Metaverse (Ö.A.1)'

Herhangi bir şeyin müzesini oluşturmak hoşuna gider miydi? Neden? Sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen bulgulara aşağıdaki tabloda yer verilmiştir.

Tablo 4.8. *Herhangi bir şeyin müzesini oluşturmak hoşuna gider miydi? Neden?*

Tema	**Frekans**
Müze oluşturmaya yönelik olumlu tutum	33
Müze oluşturma konusunda olumsuz tutum veya ilgisizlik	12
Kişisel bağlantı veya kişisel eşyaların sergilenmesi	7
Kararsızlık veya belirsizlik	3
Miras veya iz bırakmak	5

Müze oluşturma motivasyonunun çoğunlukla kişisel çıkarlardan, eğitme ve bilgiyi paylaşma arzusundan, bir miras bırakma isteğinden ve kendini ifade etme fırsatından kaynaklandığını ortaya koyuyor. Pek çok öğretmen adayı müze oluşturmayı kültüre, tarihe ve öğrenmeye katkıda bulunmanın yanı sıra teknoloji ve yenilikçi yaklaşımlarla ilgilenmenin bir yolu olarak görüyor. Bu soruya verilen yanıtlara bakıldığında öğretmen adaylarının görüşleri şu şekildedir;

> *'Evet. Çünkü ileride meslek hayatıma başladığımda öğrencilerimi her müzeye götüremeyeceğim için sanal bir müze oluşturup öğrencilerime birçok müzeyi gösterebilirim*. (Ö.A.9)'
> *'Gitmezdi, biz sosyal bilgiler öğretmenliği okuyoruz müze oluşturmak alanımız değil.* (Ö.A.21)'
> *'Benim müziğe, plaklara, kasetlere çok ilgim var. Kendi müzik müzemi oluştururdum bütün kaset, plakları toplamaya çalışırım.* (Ö.A.19)'
> *'Evet çünkü koleksiyona ilgim var onları sergilemek isterim.* (Ö.A.23*)'*
> *'Sanırım gider. Biraz karışık görünüyor, bu yüzden çekincelerim var.* (Ö.A.39)'
> *'Evet hoşuma giderdi, geleceğe benden kalan bir iz olsun isterdim geçmişi yaşatan, nerden geldiğimizi hatırlatmak hoşuma giderdi.* (Ö.A.47)'

Bir müze oluşturmak istediğinde bu ne ile ilgili olurdu? Bu konuyu tercih etmenin özel bir gerekçesi var mı? Sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen bulgulara aşağıdaki tabloda yer verilmiştir.

Tablo 4.9. *Bir müze oluşturmak istediğinde bu ne ile ilgili olurdu?*

Tema	Frekans
Tarihsel/kültürel ilgi	21
Kişisel ilgi/hobi	13
Sanat	7
Gündelik nesneler/modern yaşam	6
Belirli ünlü kişiler veya yerler	2
Özel bir ilgim yok/emin değilim	3

Konuların çoğunlukla kişisel ilgi alanları, tutkuları, eğitim verme, miras bırakma ve yaratıcılıklarını ifade etme arzuları tarafından yönlendirildiğini ortaya koyuyor. Seçilen konular aynı zamanda kültürel mirasın korunmasına, anlayışın desteklenmesine ve bilginin başkalarıyla paylaşılmasına odaklanılmasını da yansıtıyor. Bu soruya verilen yanıtlara bakıldığında öğretmen adaylarının görüşleri şu şekildedir;

> *'Motosiklet müzesi olabilir. Antikadan yeni modellere en eskilerinden en teknolojik olanlarına. Silindirden pistona hepsini yapmak isterdim. Özel ilgi alanın olduğunu düşünüyorum.* (Ö.A.42)'
> *'Para ve telefon ile alakalı olurdu günümüzde en önemli kimsenin yanından ayırmadığı bu iki nesne dikkat çekerdi.* (Ö.A.13)'

Telefon, tablet ya da bilgisayar kullanarak herhangi bir şey tasarladın mı? Sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen bulgulara göre verilen yanıtlardan, çoğunluğunun (52 kişiden 31'i) telefon, tablet veya bilgisayar kullanarak herhangi bir şey tasarlamadığı, 21 öğretmen adayının dijital cihazlar aracılığıyla tasarım oluşturma konusunda olumlu deneyimleri olduğunu belirtiyor Telefon, tablet ya da bilgisayar kullanarak herhangi bir şey tasarladın

mı? Bu soruya cevabın "Evet" ise; Tasarım sürecinden keyif aldın mı? Neler hissettin? Sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen bulgulara bakıldığında, öğretmen adayları tasarım sürecinden büyük keyif alanlardan, zorluklar veya diğer faktörler nedeniyle karışık veya olumsuz duygulara sahip olanlara kadar çeşitli deneyimlerini yansıtıyor. Bu soruya verilen yanıtlara bakıldığında öğretmen adaylarının deneyimleri şu şekildedir;

> *'Keyif aldım. Öncelikle kişiye ait olduğu için insan kendisinin oluşturduğu bir tasarımı sunmak ve bu tasarımı en güzel şekilde hazırlamak çok keyif veriyor.* (Ö.A.37)'
> *'Kesinlikle keyif aldım. Kendimi bir tasarımcı (oyun tasarımcısı) gibi hissettim. Her ürünün müzede nasıl duracağı, sıralamasının kategorilendirmenin nasıl olacağı, duvarların, binasının yapısının nasıl olacağını özenle seçmek beni mutlu hissettirdi.* (Ö.A.34)'

Telefon, tablet ya da bilgisayar kullanarak herhangi bir şey tasarladın mı? Bu soruya cevabın "Hayır" ise; Ne tasarlamak isterdin? Neden? Sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen bulgulara aşağıdaki tabloda yer verilmiştir.

Tablo 4.10. *Ne tasarlamak isterdin? Neden?*

Tema	Frekans
Müze tasarımı	7
Sanatsal anlatım	8
Eğitim araçları	5
Teknoloji ve yenilik	2
Emin değil/Tasarım ilgisi yok	6

Tasarımla ilgilenen öğretmen adayları bu deneyimi keyifli buldular ve üzerinde çalıştıkları belirli proje veya fikirlerden bahsettiler. Henüz hiçbir şey tasarlamamış olan bazı öğretmen adayları, tasarımı çeşitli alanlarda keşfetmeye ilgi duyduklarını ifade etti. Bu soruya verilen yanıtlara bakıldığında öğretmen adaylarının görüşleri şu şekildedir;

> *'Kıyafet tasarımı veya karikatür çizimi olabilirdi. Hoş ve etkileyici durduğu için.* (Ö.A.18)'
> *'Derse çocuklarla soru çözerek eğlenmek amacıyla eşleştirmeli, geri dönüt veren sorular hazırlamak isterdim.* (Ö.A.9)'
> *'Teknolojik cihaz tasarlamak için değiştirilebilen değişkenlik ve çağa ayak uyduran girişimlerde bulunabilmek için.* (Ö.A.43)'

Bir sanal kent(şehir) müzesi olduğunu düşünelim, sence nasıl oluşturulabilir? Sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen bulgulara aşağıdaki tabloda yer verilmiştir.

Tablo 4.11. *Sanal kent müzesi sence nasıl oluşturulabilir?*

Tema	Frekans
Fotoğraf ve görsel medya	10
Teknoloji ve yazılım	13
Kültürel ve Tarihi temsiller	15
Emin değilim/Bilmiyorum	6
İnteraktif deneyim	5
Araştırma ve veri toplama	3

Genel olarak bir kent müzesinin tasarım ekibinin parçası olmanın eğitim, beceri geliştirme ve kişisel gelişim yönlerini vurguladılar. Deneyimin, bilgilerini artırması, pratik beceriler sağlaması ve genel, kişisel ve mesleki gelişimlerine katkıda bulunması bekleniyor. Ayrıca, ortak bir projeye katkıda bulunma ve şehirlerinin tarihi ve kültürüyle bağlantı kurma fırsatı, yanıtlar arasında ortak bir temaydı. Bu soruya verilen yanıtlara bakıldığında öğretmen adaylarının görüşleri şu şekildedir;

'Şehrin fotoğrafları çekilerek sanal müze oluşturulabilir. (Ö.A.8)'
'Bilgisayar programlarından oluşturulabilir. Belediyenin kaynaklarından yararlanılabilir. (Ö.A.33)'
'Eserlere VR gözlük ile erişim onlara dokunabiliyormuş gibi bir izlenim yapmak isterim. (Ö.A.35)'

Bir kent(şehir) müzesinin tasarımını oluşturan ekibin içinde yer alsaydın sana nasıl katkı sağlayacağını düşünürdün? Sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen bulgulara aşağıdaki tabloda yer verilmiştir.

Tablo 4.12. *Kent müzesinin tasarımını oluşturan ekibin içinde yer alsaydın sana nasıl katkı sağlayacağını düşünürdün?*

Tema	Frekans
Kişisel Gelişim ve beceri kazanımı	12
Şehir/Bölge hakkında bilgi ve farkındalık	10
Deneyim ve maruz kalma	8
Müze içeriğine katkı	7
Takım çalışması ve iş birliği becerileri	6
Teknolojik beceriler ve tasarım perspektifi	4
Öğretmenlik/Meslek uygulaması	3
Tarih ve kültür bilinci	2

Genel olarak öğretmen adayları yerel kültürü ve mirası yansıtan, iyi tasarlanmış, ilgi çekici ve bilgilendirici bir sanal kent müzesine olan ihtiyacı vurguladılar. Birçoğu, kullanıcılar için kapsamlı ve etkileşimli bir deneyim oluşturmak için teknolojinin, veri toplamanın ve iş birliğinin kullanımını vurguladı. Bu soruya verilen yanıtlara bakıldığında öğretmen adaylarının görüşleri şu şekildedir;

'Kentin tarihi evreleri hakkında daha fazla bilgi sahibi olurdum. (Ö.A.27)'
'Denizli yöresini anlatan şeyler bulurdum. (Ö.A.2)'
'O şehirde yaşamış uygarlıkları bulur eserlerinin fotoğraflarını çeker ve onları koyardım. (Ö.A.13)'
'Bana iş birliği yapma becerisi, sorumluluk alma becerisi ve iletişim becerileri sağlar, bu özelliklerimi geliştirmemi sağlardı. (Ö.A.12)'
'Görsel açıdan müze ile ilgili bir tasarım bilgisi edinirdim. (Ö.A.10)'
'Kesinlikle iyi bir katkı olacağını düşünüyorum özellikle öğretmen olduğumda öğrencilerimi her müzeyi gösterme imkanımım olmayabilir ama ben bu ekibin içinde olup sanal müze tasarımı hakkımda yeterli bilgili olursam öğrencilerime daha fazla müze gezdirmiş olabilicem. (Ö.A.11)'

4.2. Öğretmen Adaylarının Sanal Kent Müzesi Tasarlama ve Geliştirme Süreçlerinde Edindikleri Deneyime Dayalı Görüşlerine Yönelik Bulgular

Denizli Sanal Kent Müzesi tasarlama ve geliştirme sürecini değerlendirdiğinde sence sanal bir müze nasıl olmalıdır? Sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen bulgulara aşağıdaki tabloda yer verilmiştir.

Tablo 4.13. *Sence sanal bir müze nasıl olmalıdır?*

Tema	Frekans
Kullanıcı dostu tasarım	14
Bilgilendirici	23
İlgi çekici	12
Teknolojik özellikler	11
Kronolojik sıralama	6
Ulaşılabilirlik	5
Kapsayıcılık	4
Estetik	8
Yerel ilgi	7
Çocuklar için İnteraktif	3
Organize Düzen	5

Bu temalara dayanarak, Denizli Sanal Kent Müzesi için ideal bir tasarımın kullanıcı deneyimini, ilgi çekici ve bilgilendirici içeriği, görsel olarak çekici tasarımı, organizasyonu, etkileşimi, kapsayıcılığı, doğru referanslamayı ve teknoloji entegrasyonunu ön planda tutması ile çocukları önemseyen bir tasarıma sahip olmasının önemi vurgulanmaktadır. Sanal müze, bu önerileri dikkate alarak tasarım ve geliştirme sürecine dâhil ederek ziyaretçilerine sürükleyici ve değerli bir deneyim sunabilir. Bu soruya verilen yanıtlara bakıldığında öğretmen adaylarının görüşleri şu şekildedir;

> *'Bir sanal müze görsel açıdan göz yormayan, bölümleri kolayca gezilebilir olmalıdır.* (Ö.A.1)'
> *'Bence sanal bir müzede tasarımı yapılan kent ile ilgili bütün bilgiler, kentin tarihi, geçmişi, spor faaliyetleri, antik kentleri ve benzeri kısacası bir kentin sanal müzesinde o kentle alakalı akla gelebilecek bütün bilgiler olmalı.* (Ö.A.12)'
> *'Sana bir müzede, görsellik açısından çok geniş bir yelpazeye sahip olmamızdan kaynaklı estetik olarak genelin üzerinde olmalıdır. Karekod video gibi internetin sağladığı olanaklardan yararlanılmalıdır.* (Ö.A.3)'
> *'Erişilebilir olmalı ve bilgiler içermeli görselliğin önemli olduğu kadar akılda kalıcılık da sağlanmalı.* (Ö.A.14)'
> *'Sanal müze her yaştan bireyin faydalanabileceği yararlanabileceği bir müze olmalı.* (Ö.A.9)'
> *'Dikkat çekici olmalıdır. Renkler yazılar görseller görsellerin sırası hepsi birbiriyle uyum içinde olmalıdır verilen bilgilerin ve görsellerin belirli bir bilgi alış sırası olmalıdır. Yaratıcı olmalıdır müzede neyle karşılaşacağı hakkında bilgiler verilmelidir.* (Ö.A.28)'
> *'Sana müze ortamı uygun olmalı. Ayrıntılı ve sıkıcı bilgiler değil ilgi çekici bilgiler kullanılmalı. Kaynakça belirtilmeli.* (Ö.A.2)'

Birlikte "Denizli Sanal Kent Müzesi" tasarladınız. Bu tasarlama sürecinde sen neler öğrendin? Sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen bulgulara aşağıdaki tabloda yer verilmiştir.

Tablo 4.14. *Tasarlama sürecinde sen neler öğrendin?*

Tema	**Frekans**
Denizli'yi öğrenmek	16
Sanal müze tasarımını anlamak	20
Grup dinamiği	10
Kişisel beceri gelişimi	12
Teknik beceriler	8

Öğretmen adaylarının ifadeleri, "Denizli Sanal Kent Müzesi"nin tasarlanması sürecindeki farklı öğrenme deneyimlerini yansıtmaktadır. Belirlenen temalar, teknik yeterlilik, tarihi ve kültürel anlayış, takım çalışması ve iş birliği becerileri, problem çözme yetenekleri, dijital okuryazarlık ve kentlerinin mirasına daha derin bir takdir dâhil olmak üzere edindikleri beceri ve bilgi yelpazesini sergiliyor. Tasarım süreci ayrıca onları kullanıcı deneyimini, içeriğin yaratıcı sunumunu ve doğru dokümantasyonun önemini dikkate almaya yöneltti. Bu soruya verilen yanıtlara bakıldığında öğretmen adaylarının deneyimleri şu şekildedir;

> *'Denizli'de yaşanan önemli gelişmeleri ve kültürel ögeleri öğrendim. Spatial uygulamasını öğrendim.* (Ö.A.2)'
> *'Sanal müze oluşumundaki teknolojik süreci öğrendim.* (Ö.A.10)'
> *'Grupla çalışmanın ne kadar zor olduğunu öğrendim. Web2 araçlarının neler olduğunu, bunları nasıl kullanacağımı öğrendim. Gruplar bazen heterojen değil homojen olmalıdır.* (Ö.A.11)'

Bu süreçteki küratörlük deneyimin müzeye ve müze eğitimine bakış açını nasıl etkiledi? Sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen bulgulara aşağıdaki tabloda yer verilmiştir.

Tablo 4.15. *Küratörlük deneyimin müzeye ve müze eğitimine bakış açını nasıl etkiledi?*

Tema	Frekans
Müzeciliğin zorlukları	20
Bilgi ve öğrenme	12
Bakış açısının değişimi	16
Sanal vs. gerçek müzeler	8
Dikkat ve gözlem	10
Teknik sorunlar ve zorluklar	3

Öğretmen adaylarının yanıtları küratörlük deneyiminin müzelere ve müze eğitimine ilişkin algılarını olumlu yönde etkilediğini göstermektedir. Sergilerin küratörlüğünü yapmak için harcanan çabaya olan takdirlerini artırdı, müzelerin eğitim potansiyeli konusundaki farkındalıklarını artırdı ve müze ziyaretleri sırasında gözlem becerilerinin geliştirilmesine yol açtı. Ayrıca teknoloji entegrasyonuna ve müze eğitimi veya küratörlüğü ile ilgili gelecekteki potansiyel kariyerlere ilgiyi artırdı. Birkaç öğretmen adayı fiziksel müzeleri tercih ederken, çoğunluk bu deneyimi eğlenceli ve bilgilendirici buldu ve böylece müzelerin

eğitim ve kültürdeki rolüne ilişkin genel bakış açıları arttı. Bu soruya verilen yanıtlara bakıldığında öğretmen adaylarının deneyimleri şu şekildedir;

> *'Müze yöneticilerine saygım arttı. Çünkü müze tasarlamak ve düzenlemek zor bir iş*. (Ö.A.2)'
> *'Müzeye karşı ilgim arttı.* (Ö.A.6)'
> *"Sanal müzelere olan ilgim arttı ve bu çalışmada sonra farklı farklı müzeleri sanal olarak gezdim.* (Ö.A.12)'
> *'Gittiğimiz müzeleri sadece gezerken artık müze tasarladığımız için daha ayrıntılı ve dikkatli incelemeye başladım.* (Ö.A.39)'
> *'Aslında bakış açımı olumlu etkiledi. Fakat bu süreçte yaşanabilecek teknik aksaklıklar oldukça zorlayıcıydı. Genel anlamda ise müze tasarlamak sorun olmadığı sürece eğitici ve eğlenceliydi.* (Ö.A.23)'

4.3. Öğretmen Adaylarının Sanal Kent Müzesi Geliştirmeleri Sürecinde Ortaya Çıkan Sorunlarla ve Bu Sorunlara Yönelik Çözüm Önerileriyle İlgili Görüşlerine Yönelik Bulgular

Bu süreçte karşılaştığın sorunlar nelerdi? Bu sorunlara nasıl çözümler ürettin? Sanal müze tasarımı sürecinde kendini müzeci ve küratör yerine koyabildin mi? Nasıl? Sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen bulgulara aşağıdaki tabloda yer verilmiştir.

Tablo 4.16. *Nasıl?*

Tema	Frekans
Uygulamayı kullanma zorluğu	15
İnternet sorunları	18
Uygulamanın teknik sorunları	22
Kendini müzeci/küratör gibi hissetme	33
Grupla/arkadaşlarla çalışma	8
Eksik bilgi/öğrenme ihtiyacı	6
Alternatif çözümler bulma	9

Öğretmen adaylarının yanıtları değerlendirildiğinde sanal müze tasarım sürecinde karşılaştıkları birçok teknik sorun olduğunu ve çoğunluğun kendini bir müzeci ya da küratör gibi hissettiğini ve çalıştığını belirtti. Yaşanan teknik sorunlar öğretmen adaylarını daha etkili bir şekilde yönlendirmek için hangi alanlarda destek ve eğitim sağlamamız gerektiği konusunda önemli bir çıktı vermektedir. Teknik zorlukların, iş birlikçi çabaların, öğrenme ve problem çözme sürecinin bir karışımını göstermektedir. En öne çıkan temalar, yeni bir uygulamanın kullanılmasıyla ilişkili öğrenme eğrisine atfedilebilecek teknik sorunlarla ilgilidir. Grup içi güçlü iletişim ihtiyacı da önemli bir tema olarak öne çıkıyor.

Öğretmen adaylarının müze küratörlerinin rolleriyle özdeşleşebilmeleri olumlu bir husustur çünkü bu onların yapılan tasarıma olan bağlılıklarını ve yatırımlarını gösterir. Bu süreç onlara yalnızca sanal bir müze tasarlama fırsatı vermekle kalmadı, aynı zamanda küratöryel çalışmanın karmaşıklıkları ve sorumlulukları hakkında da fikir sahibi olmalarını sağladı. Yanıtlar sanal müze tasarım sürecinde öğretmen adaylarının karşılaştığı çok çeşitli

deneyimleri, zorlukları ve çözümleri vurgulamaktadır. Bu çalışmanın onlara iş birliği yapma, problem çözme ve müze küratörlüğü dünyasına dair fikir kazanma konusunda değerli bir fırsat sağladığı açıktır. Bu soruya verilen yanıtlara bakıldığında öğretmen adaylarının deneyimleri şu şekildedir;

> *'Tasarladığımız oyunların linkini ekleyecektik fakat olmadı bunun yerine kare kodlar oluşturduk istediğimiz bazı oyunları oluşturamadık bunlar yerine farklı oyunlar düşünüp oluşturduk*. (Ö.A.3)'
> *'Müzeyi tasarlarken teknik sorunlar yaşadık teknik sorunları bilgi sahibi oldukça çözdük sanal müzeyi tasarlarken özellikle bazı fotoğraf ve belgeleri bulmakta zorlandık ve bu yüzden müzecilerin işinin zor olduğunu anladık yani kendimi müzeci ve küratör yerine koyabildim.* (Ö.A.29)'
> *'Bilgisayardan yaparken takılma veya donmalarla karşılaştığımız için sanal müzeyi telefondan tamamladık.* (Ö.A.7)'
> *'İnternetle alakalı sorunlar yaşadık grupla birlikte mekan değiştirerek bu sorunu çözmeye çalıştık kendimi müzeci yerine koyabildim baştan sona kendimiz tasarladığımızdan.* (Ö.A.12)'

4.4. Öğretmen Adaylarının Sanal Kent Müzesi Geliştirme Deneyimleri Kent Kimliği ile İlgili Algılarına Yansımasına Yönelik Bulgular

Sence bir kent(şehir) müzesinde neler yer alır? Sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen bulgulara aşağıdaki tabloda yer verilmiştir.

Tablo 4.17. *Sence bir kent(şehir) müzesinde neler yer alır?*

Tema	Frekans
Tarihi unsurlar	20
Kültürel temsiller	18
Gündelik eşyalar ve yaşam tarzı	14
Sanatsal çalışmalar	8
Coğrafi ve yapısal unsurlar	5
Kişisel ve toplumsal hatıra eşyası	7
Multimedya temsilleri	3

Öğretmen adaylarının bir kent müzesinin çok çeşitli kültürel, tarihi ve eğitimsel unsurları kapsaması gerektiğine inandığını ortaya koyuyor. Ziyaretçilerin ilgisini çekmek ve şehrin kimliğinin, gelişiminin ve öneminin anlaşılmasını teşvik etmek için tarihi eserleri, kültürel temsilleri, yerel mirası ve etkileşimli özellikleri sergilemenin önemini vurguluyorlar. Bu soruya verilen yanıtlara bakıldığında öğretmen adaylarının görüşleri şu şekildedir;

> *'O şehrin tarihi kültürel özelliklerini yansıtan kıyafet, yeme içme vb birçok eser yer alabilir.* (Ö.A.35)'
> *'Kullanılan eşyalar, şehre ait kültürel nesneler.* (Ö.A.29)'
> *'O şehirle ilgili kültürel nesneler geçmiş dönemlerde o şehirde yaşamış olan insanların yapmış olduğu yapılar ya da eserler olabilir.* (Ö.A.46)'
> *'Kroki, şehirde yaşayan eski toplumlara ait eşyalar.* (Ö.A.21)'

Kent müzeleri konusunda ne düşünüyorsun? Kent müzesi oluşturma fikri sana ne hissettiriyor? Sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen bulgulara aşağıdaki tabloda yer verilmiştir.

Tablo 4.18. *Kent müzesi oluşturma fikri sana ne hissettiriyor?*

Tema	Frekans
Heyecan ve olumlu duygular	17
Bilgi ve öğrenme	14
Gereklilik ve önem	10
Tarafsız veya ilgisiz	6
Mücadele ve çaba	3
Bağlantı ve aidiyet	2

Kent müzelerinin önemli kültür ve eğitim kurumları olarak genellikle olumlu bir şekilde görüldüğünü göstermektedir. Bir kent müzesi oluşturma fikri, heyecan, gurur ve merak gibi çeşitli duyguların yanı sıra kişisel tercih ve algılara dayalı bazı karışık veya nötr duyguları da çağrıştırıyor. Bu soruya verilen yanıtlara bakıldığında öğretmen adaylarının görüşleri şu şekildedir;

> *'Eğlenceli ve öğretici olacağını düşünüyorum bu yüzden istekli ve heyecanlıyım.* (Ö.A.13)'
> *'Bir kentin tarihini, geçmişini yaşantısını oluşturmak topluma katkı sağlayacaktır.* (Ö.A.12)'
> *'Kent müzesi oluşturma fikri bir tık zor işmiş gibi geliyor. Bilgisayar teknoloji bana göre bi iş değil gibi*. (Ö.A.25)'
> *'Şehrimi daha iyi tanıma fırsatı yaşayabilirim, bu fikri canlandırıyor, iyi hissettiriyor.* (Ö.A.33)'
> *'İnsanların yaşadığı kenti daha fazla tanımasına vesile olur. Şehre bağlılık artar ve kıymet bilinmesini sağlar.* (Ö.A.48)'

Denizli'nin tarihi ve kültürüyle ilgili geçmişten kalan nesneler ve eserler sizce nasıl tanıtılmalıdır? Sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen bulgulara aşağıdaki tabloda yer verilmiştir.

Tablo 4.19. *Denizli'nin tarihi ve kültürüyle ilgili geçmişten kalan nesneler ve eserler sizce nasıl tanıtılmalıdır?*

Tema	Frekans
Müze ve sergileme	20
Bilgilendirme ve açıklama	10
Yenilikçi ve modern yöntemler	5
Etkinlik ve canlandırma	6
Reklam ve duyuru	4
Kronolojik sıralama	1
Detay ve derinlik	3
Erişim ve ulaşım kolaylığı	3
Eğitim ve öğretim odaklı	2
Lokal ve özgün tanıtım	1

Genel olarak cevaplara bakıldığında eserler için ayrıntılı açıklamalar ve tarihsel bağlam sağlayan etkileşimli ve ilgi çekici sunumlara yönelik bir isteği ortaya koyuyor. Kategorizasyona, görsel içeriğe ve yerel toplulukla bağlantıya vurgu yapılıyor. Geleneği

modernlikle birleştirmek ve bu eserleri reklam yoluyla etkin bir şekilde tanıtmak da önemli hususlar olarak vurgulanıyor. Bu soruya verilen yanıtlara bakıldığında öğretmen adaylarının görüşleri şu şekildedir;

> *'Müzede ve bu müzeye de her kişinin rahat ulaşabilmesini sağlardım reklam da yapılmalı.* (Ö.A.2)'
> *'Sosyal medya kullanılarak tanıtılabilir. Örneğin Denizli'yle ilgili bir Instagram hesabı açılabilir.* (Ö.A.33)'
> *'Örneğin, bu bir yöresel kıyafet ise kıyafetlerin ne zaman giyildiği, hangi oyunların oynandığı o kıyafetlerle ve bunun canlandırmasıyla daha vurgulu bir tanıtım olabilir*. (Ö.A.50)'
> *'İlk yerleşimiyle şimdiki zamana kadar olan kısımda bulunabilen her şey kronolojik olarak tanıtılabilir.* (Ö.A.52)'

Denizlili olmak veya kendini Denizli'ye ait hissetmek için müzede nelerin sergilenmesini isterdin? Sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen bulgulara aşağıdaki tabloda yer verilmiştir.

Tablo 4.20. *Denizlili olmak veya kendini Denizli'ye ait hissetmek için müzede nelerin sergilenmesini isterdin?*

Tema	Frekans
Horoz	10
Tekstil	5
Tarihi/Kültürel eserler	9
Yöresel (Yerel) unsurlar	10
Pamukkale	3
Belirli bir tercih yok	4

Yanıtlara bakıldığında genel olarak müzenin Denizli kimliğini yansıtan yerel sembollere, kültürel eserlere ve tarihi unsurlara yer vermesi yönündeki güçlü isteği gösteriyor. Ek olarak, kişisel bağlantıya, yerel mirasın desteklenmesine ve şehrin tarihi ve kültürünün bütünsel bir temsilinin sunulmasına vurgu yapılıyor. Bu soruya verilen yanıtlara bakıldığında öğretmen adaylarının görüşleri şu şekildedir;

> *'Horoz neden Denizli'de önemli bunla ilgili tarihi veriler olabilir*. (Ö.A.6)'
> *'Tekstil ürünleri.* (Ö.A.26)'
> *'Bolca Horoz motifleri olması şart ve olması zorunlu. Tarihte Denizli'de yaşamış uygarlıkların kalıntıları. Denizli'de yapılmış savaşlardan kalan kalıntılar.* (Ö.A.10)'
> *'Denizli'ye ait yöresel kıyafetler, Denizli'ye ait yöresel oyunların videoları*. (Ö.A.12)'
> *'Öncelikle Pamukkale travertenleri Denizli için önemli bir yeri vardır. Küçükten büyüğe herkesin Denizli denildiğinde aklına gelen ilk ögedir. Pamukkale'ye ait bir kalıntıyla başlanabilir. Aynı zaman da Antik kent Denizli'ye ait eserlerin kalıntıların sergilenmesini isterdim.* (Ö.A.37)'
> *'Denizli'ye emek veren insanlar için her yıl ya da birkaç yılda değişen bir bölüm olmasını isterdim.* (Ö.A.15)'

Gerçekleştirdiğiniz müze tasarımı kendini Denizli'ye ait hissetme duygunu nasıl etkiledi? Açıklar mısın? Sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen bulgulara aşağıdaki tabloda yer verilmiştir.

Tablo 4.21. *Müze tasarımı kendini Denizli'ye ait hissetme duygunu nasıl etkiledi?*

Tema	Frekans
Bilgi artışı	24
Aidiyet duygusu	10
Duyguda değişiklik hissedilmedi	9
Bağın güçlenmesi	7
Aidiyet duygusunu hissetmedim	4

Öğretmen adaylarının çoğunluğu müze tasarımı deneyiminin Denizli'ye olan aidiyet duygularını olumlu yönde etkilediğini belirtmiştir. Kentin tarihini, kültürünü ve kendine özgü yönlerini öğrenmek, aralarındaki bağı, gururu ve Denizli'ye olan takdiri derinleştirdi. Müzeyi araştırırken ve tasarlarken yaşadıkları keşif ve duygusal bağlılık, kentleriyle daha güçlü bir bağ kurulmasına katkıda bulundu. Birkaç öğretmen adayı minimum düzeyde etki bildirmiş olsa da genel tema, müze tasarım süreci aracılığıyla Denizli'nin tarihi ve mirasıyla ilgilenmenin onların aidiyet duyguları üzerinde olumlu bir etkisi olduğunu öne sürüyor.
Bu soruya verilen yanıtlara bakıldığında öğretmen adaylarının deneyimleri şu şekildedir;

> *'İnsanın herhangi bir şeyi tanıması, ait olabilmesi için önkoşuldur bence. Ben de bu süreçte Denizli'yi iyi derecede tanıdım. Geçmişini, güzelliklerini, insanlarını öğrendim. Bu da ait hissetme duygumda olumlu bir etki bıraktı.* (Ö.A.3)'
> *'Müze tasarımı kendimi Denizli'ye ait hissettirmedi. Ancak Denizli'ye daha öncesine göre daha ısınmamı sağladı.* (Ö.A.12)'
> *'Yedi senedir bu şehirde yaşıyorum ama bu şehir hakkında bilmediğim çok şey varmış. Şehrin tarihini, doğasını vs bu kadar derinlemesine öğrenmek beni mutlu etti.* (Ö.A.15)'
> *'Tabi ki de hissettirdi, kendi memleketimden bile daha fazla bilgi edindim diyebilirim.* (Ö.A.21)'
> *'Denizli'ye ait bilmediğim özellikleri öğrendim. Denizli'ye daha da ait hissettim.* (Ö.A.29)'
> *'Denizli'nin ne kadar çok zenginliğinin olduğunun farkına vardım. Bu da Denizli'yi daha çok sevmeme neden oldu.* (Ö.A.49)'
> *'Açıkçası Denizli'nin çok güzel bir tarihi var. Bu süreçte Denizli'nin tarihini bol bol incelediğimiz için kendimi gerçekten ait hissettim.* (Ö.A.56)'

Gerçekleştirilen etkinlikler Denizli'nin geçmişini öğrenme isteğini nasıl etkiledi? Açıklar mısın? Sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen bulgulara aşağıdaki tabloda yer verilmiştir.

Tablo 4.22. *Etkinlikler Denizli'nin geçmişini öğrenme isteğini nasıl etkiledi?*

Tema	Frekans
Artan öğrenme arzusu	36
Nötr/değişiklik yok	10
Özel ilgi alanları	7
Kültürel mirasla bağlantı	3

Sanal kent müzesi oluşturma sürecinde gerçekleştirilen etkinlikler, öğretmen adaylarının Denizli'nin geçmişini öğrenme isteklerini olumlu yönde etkiledi. Öğretmen adaylarının merakını, memleketleriyle bağlarını ve tarihi konuları daha fazla keşfetme motivasyonunu artırdı. Etkinliklere katılım, Denizli'nin tarihine ve kültürel mirasına daha fazla değer verilmesini sağladı. Ek olarak, etkinlikler öğretmen adaylarının tarih algısını ilgi

çekici olmaktan çıkarıp anlamlı hale getirme potansiyeline sahipti. Bu deneyim, tarih eğitiminde etkileşimli ve ilgi çekici yöntemlerin önemini vurgulayarak gelecekteki öğretim yaklaşımlarını etkileyebilir. Bu soruya verilen yanıtlara bakıldığında öğretmen adaylarının görüşleri şu şekildedir;

> *'Geçmişten bugüne ele alındığı için ve kronolojik bir şekilde olması ayrıca canlı bir şekilde olmamasına karşın bütün bilgilerin verilmesi ve gerçekçi olması öğrenme isteğini arttırdı.* (Ö.A.14)'
> *'Farklı konularda bilgi edinmek güzeldi. Daha sonra merak ettiğim başka konularda oldu. Onları da daha sonra araştıracağım*. (Ö.A.22)'
> *'Gerçekleştirilen etkinlikler Denizli'nin geçmişini araştırdığım Denizli geçmişi sayesinde öğrenme fırsatı buldum. Hatta o kadar beğendim ki kendi memleketim için de araştırmaya teşvik etti.* (Ö.A.26)'
> *'Artık tanımadığım, Denizlili olmayan birine denizli ile ilgili bilgi verebilirim.* (Ö.A.46)'

Gerçekleştirilen etkinlikler sayesinde kentin tarihi ve kültürel gelişimini daha iyi anlayabildiğini söyleyebilir misin? Neden?

Sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen bulgulara aşağıdaki tabloda yer verilmiştir.

Tablo 4.23. *Kentin tarihi ve kültürel gelişimini daha iyi anlayabildiğini söyleyebilir misin?*

Tema	Frekans
Olumlu (Evet daha iyi anladım)	49
Olumsuz (Hayır, daha iyi anlamadım)	1
Nötr/Diğer	2

Müze tasarımı deneyimi öğretmen adaylarının Denizli'nin tarihi ve kültürel gelişimini daha iyi anlamalarına önemli katkılarda bulunmuştur. Aktif katılım, çeşitli kaynaklar, disiplinler arası bakış açıları, etkileşimli unsurlar ve gerçek hayattaki uygulamalar sayesinde öğrenciler kentin geçmişi, kültürü ve kimliği hakkında kapsamlı bir bilgi edindiler. Bu daha derin anlayış, Denizli ve onun mirasıyla daha güçlü bir duygusal bağ kurulmasını teşvik etti. Frekans tablosuna bakıldığında öğrencilerin önemli bir çoğunluğunun yaptıkları etkinlikler sayesinde şehrin tarihi ve kültürel gelişimini daha iyi anlayabildiklerini düşündükleri görülmektedir. Yalnızca küçük bir yüzde bu şekilde hissetmediğini açıkça ifade etti ve daha tarafsız veya çeşitli yanıtlar verdi. Bu soruya verilen yanıtlara bakıldığında öğretmen adaylarının görüşleri şu şekildedir;

> *'Kesinlikle söyleyebilirim, Türkçe/yabancı oldukça makale inceledim.* (Ö.A.4)'
> *'Tam olarak iyi anladığım söylenemez fakat yanlış bildiğimiz şeylerin doğrusunu öğrenme fırsatım oldu*. (Ö.A.8)'
> *'Daha iyi anlayabildiğimi söyleyebilirim. Çünkü her konu için farklı kaynaklardan bilgiler, görseller, videolar izleyerek tarihi ve kültürü daha iyi öğrendim*. (Ö.A.12)'
> *'Evet kesinlikle. Çünkü müzeyi oluştururken bilgi sahibi olmamız gerekiyor ve bu süreçte kendiliğimizden öğreniyoruz.* (Ö.A.44)'
> *'Sıkıcı olan soyut gibi gelen konuları çocuklara uzağa gitmeden bir telefon kadaar uzağına erişme imkanı sunduk. Bence bu yüzden verimliydi.* (Ö.A.40)'

Kent kimliği ölçeğinin bulguları ise şu şekildedir, öncelikle kent kimliği puanlarına ilişkin betimsel istatistikler Tablo 24'de sunulmuştur.

Tablo 4.24. *Kent Kimliği Betimsel İstatistikler*

	N	Mean	Median	SD	SE
Özdezleşme_Ön	46	55.1	55.0	14.15	2.086
Özdeşleşme_Son	46	61.0	59.0	7.35	1.083
Sorumluluk_Ön	46	15.7	15.0	3.10	0.457
Sorumluluk_Son	46	17.2	17.0	1.86	0.274
KentiTanıma_Ön	46	18.0	17.0	3.75	0.553
KentiTanıma_Son	46	19.8	19.0	2.12	0.312
KentKimliği_Ön	46	88.8	87.0	18.70	2.757
KentKimliği_Son	46	98.0	96.0	8.73	1.286

Tablo 25'de öğretmen adaylarının kent kimliği puan ortalamaları özdeşleşme ön test için $\bar{x}_{(\text{ön-test})}$ = 55.1, son test için $\bar{x}_{(\text{son-test})}$ =61.10; sorumluluk ön test için $\bar{x}_{(\text{ön-test})}$ = 15.7, son test için $\bar{x}_{(\text{son-test})}$ = 17.2; kenti tanıma ön test için $\bar{x}_{(\text{ön-test})}$ = 18.0, son test için $\bar{x}_{(\text{son-test})}$ = 19.8; kent kimliği toplam puan ön test için $\bar{x}_{(\text{ön test})}$ = 88.8, son test için $\bar{x}_{(\text{son-test})}$ = 98.00 olarak saptanmıştır. Sosyal bilgiler öğretmen adaylarının ön, son test ölçümlerindeki değişimler ise t testi ile incelenmiş ve sonuçlar Tablo 26'da sunulmuştur.

Tablo 4.25. Ön ve Son *Test Ölçümlerinde Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarının Kent Kimliği Puanları*

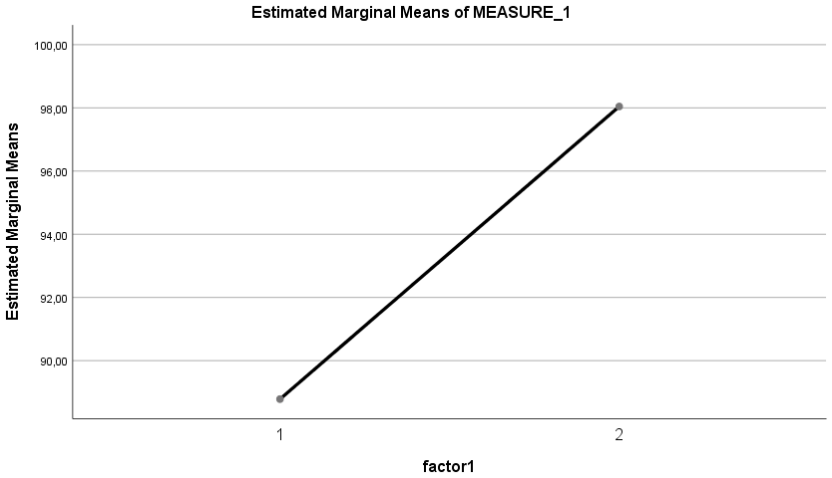
Değişkenler		t	df	p	Ortalama Frak	SE Fark	Etki Büyüklüğü
Özdezleşme_Ön	Özdeşleşme_Son	-2.48	45.	0.017**	-5.96	2.40	-0.366
Sorumluluk_Ön	Sorumluluk_Son	-3.04	45.	0.004*	-1.57	0.51	-0.448
KentiTanıma_Ön	KentiTanıma_Son	-3.15	45.	0.003*	-1.74	0.55	-0.464
KentKimliği_Ön	KentKimliği_Son	-3.10	45.	0.003*	-9.26	2.98	-0.457

**p<.01; **p<.05*

Tablo 26'a göre sosyal bilgiler öğretmeni adaylarının kent kimliği toplam puanları ön ve son test ölçümleri arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılığın olduğu görülmektedir ($t_{(29)}$ = 3.10; p<.01). Ortalama puanlar dikkate alındığında bu farkın son test ölçümleri lehine olduğu söylenebilir ($\bar{x}_{(\text{Fark})}$ =-9.26; p<.01). Ayrıca, ölçeğin alt boyutlarından özdeşleşme ($t_{(29)}$

= -2.48, p<.05), sorumluluk ($t_{(29)}$ = -3.04, p<.01) ve kenti tanıma ($t_{(29)}$ = -3.15, p<.05) puanlarının ön test ve son test ölçümleri arasında son test ölçümleri lehine anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir.

Sosyal bilgiler öğretmen adaylarının kent kimliği puanlarının ön ve son test ölçümlerindeki değişim Şekil 2'de yer almaktadır.



Şekil 4. 1. Kent kimliği ölçeği ön ve son test ölçümlerindeki değişim (1=ön-test; 2=son-test)

Şekil- 2 göre sosyal bilgiler öğretmen adaylarının kent kimliği puanlarının ön test ile son test arasında anmalı bir fark olduğu görülmektedir.

Sosyal bilgiler öğretmeni adaylarının kent kimliği puanlarında, araştırma sürecinde anlamlı bir artış olduğunu göstermektedir. Bütün boyutlarda son-test ölçümleri, ön-test ölçümlerinden daha yüksek puanlar almıştır, bu da araştırma sürecinin öğretmen adaylarının şehirlerine olan bağlarını ve şehirler hakkındaki bilgilerini artırdığını gösterir. Şekil 1'de de belirtildiği gibi, ön ve son test ölçümlerindeki değişimler anlamlıdır ve bu, eylem araştırmasının öğretmen adaylarının kent kimliği üzerinde pozitif bir etkisi olduğunu gösterir.

4.5. Sanal Kent Müzesi Tasarlama Deneyimleri Öğretmen Adaylarının Sosyal Bilgiler Eğitiminde Sanal Müze Kullanılmasına Yönelik Görüşlerine Yansıyan Bulgular

Sosyal bilgiler programında müzeler ile ilgili olduğunu düşündüğün öğrenme alanları hangileridir? Sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen bulgulara incelendiğinde verilen en yaygın yanıt. "Kültür ve Miras", öğretmen adaylarından çoğunluğunun müzeleri kültürel ve tarihi eğitimle ilişkilendirdiğini göstermektedir.

Öğretmen adaylarından önemli bir kısmı da müzeleri coğrafi çeşitlilik, insanların farklı çevrelerle etkileşimi ve bu etkileşimlerin toplumları nasıl şekillendirdiği konusunda eğitim verebilecek mekanlar olarak gördüklerini öne sürerek "İnsanlar, Yerler ve Çevreler" öğrenme alanından bahsetmiştir.

Bazı öğretmen adayları "Birey ve Toplum" ve "Etkin Vatandaşlık" alanlarının sosyal bilgiler müfredatının müzelerle ilişkilendirilebilecek alanlar olduğunu belirtmişlerdir. Bu, müzelerin toplumsal yapılara, rollere ve sorumluluklara ilişkin bireysel anlayışı ve toplumsal süreçlere aktif katılımı besleyebilen toplumsal kurumlar olarak görülmesini ima eder.

"Tarih" ve "Coğrafya", bazı öğretmen adayları tarafından ilgili öğrenme alanları olarak belirtilmiştir. Bu katılımcılar, müzeleri, tarihi eserlerin korunması ve sergilenmesi ve çeşitli coğrafi olgular hakkında bilgi sağlamadaki müzelerin ortak rolüyle örtüşen önemli tarihi ve coğrafi bilgi kaynakları olarak görmektedir.

Müzelerin, özellikle bilim ve teknoloji müzelerinin, bu alanlar ve toplum arasındaki etkileşime değerli içgörüler sağlayabileceğine inandıklarını belirten birkaç katılımcı "Bilim, Teknoloji ve Toplum" öğrenme alanından bahsetti.

Son olarak bir öğretmen adayı "Üretim, Dağıtım, Tüketim" öğrenme alanından bahsetmiş ve ekonomik sistem ve süreçleri öğrenmede müzelerin potansiyel kullanımını önermiştir.

Öğretmen adaylarının müzeleri çok çeşitli öğrenme alanlarıyla ilişkilendirmesi, müzelerin eğitimdeki değerini ve potansiyelini ortaya koymaktadır. Müzelerin, öğrencilere farklı perspektifler sunarak, kompleks konuları daha somut ve anlamaya uygun bir şekilde işlemelerine yardımcı olduğunu göstermektedir. Adaylar, müzelerin sadece tarih ve kültür öğretimiyle sınırlı olmadığını, aynı zamanda coğrafya, bilim, teknoloji ve ekonomi gibi alanlarda da derin öğrenmelere olanak tanıdığını belirtmişlerdir.

Sanal kent müzesi tasarlama sosyal bilgiler eğitiminde katkısının neler olduğunu düşünüyorsun? Sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen bulgulara aşağıdaki tabloda yer verilmiştir.

Tablo 4.26. *Sosyal bilgiler eğitiminde katkısının neler olduğunu düşünüyorsun?*

Tema	Frekans
Erişilebilirlik ve fırsat	10
Katılım ve ilgi	14
Sosyal bilgiler öğretim programıyla doğrudan ilişkisi	16
Görsel öğrenme	3
Öğretmeye yönelik pratik uygulamalar	8
Araştırma ve içerik oluşturma	2

Temelde çoğunluğunun sanal kent müzesinin doğrudan sosyal bilgiler müfredatıyla ilgili olması nedeniyle değerli bulduğu görülmektedir. Sağladığı erişilebilirlik ve etkileşim özelliklerini takdir ediyorlar. Çok az öğretmen adayı ya değerini görmedi ya da net bir cevap vermedi. Özetle öğretmen adayları, sanal müzeyi farklı öğrenme tarzlarına hitap eden, boşlukları dolduran ve öğrenmeyi etkileşimli ve eğlenceli hale getirirken dijital okuryazarlığı teşvik eden çok yönlü bir araç olarak gördüler. Bu soruya verilen yanıtlara bakıldığında öğretmen adaylarının görüşleri şu şekildedir;

> *'Gidilmesi zor yerleri sınıf ortamında sunmamızı sağlar*. (Ö.A.1)'
> *'Özellikle 'Kültür ve Miras' öğrenme alanında yararlı olduğunu düşünüyorum. Belki de kendilerine mesleki bir yönelim fırsatı sağlar.* (Ö.A.4*)'*
> *'Sosyal Bilgiler dersinin daha keyifli hale geleceğini düşünüyorum. Öğrencilerin derse ilgilerinin daha çok artacağını düşünüyorum.* (Ö.A.13)'
> *'Sosyal Bilgiler öğretmeni ve öğrencileri için çok önemli. İlerde öğrencilerimi götüremezsem bende onlara bu şekilde sanal müze tasarlayacağım*. (Ö.A.18)'
> *'Çok fazla katkısı olacağını düşünüyorum. Çünkü öğrencilerimize her müzeyi gösterme ve gezdirme şansımız olmayabilir ama sanal kent müzesi ile istediğimiz müzeleri tasarlayabilir ve onları gezdirebiliriz*. (Ö.A.31)'

Bir sosyal bilgiler öğretmeni olduğunda sanal kent müzesi tasarlama sürecini kendi derslerinde uygulamak ister misin? Neden? Sorusuna verilen yanıtlardan elde edilen bulgulara aşağıdaki tabloda yer verilmiştir.

Tablo 4.27. *Sanal kent müzesi tasarlama sürecini kendi derslerinde uygulamak ister misin?*

Tema	Frekans
Teknoloji ve sanal öğrenmeye olumlu bakış	24
Bağlılık ve coşku	15
Pratik konular	11
Fiziksel öğrenme tercihi	5

Verilen yanıtlar incelendiğinde öğretmen adaylarının teknolojinin avantajları veya sağladığı etkileşim nedeniyle sanal kent müzesinin derslerde kullanılmasına yönelik olumlu görüşe sahip olduğunu göstermektedir. Öte yandan, öğrenci topluluğunda geleneksel öğrenme tercihinin yanı sıra pratik ve lojistik kaygılar da mevcuttur. Genel olarak öğretmen adayları sosyal bilgiler derslerinde sanal kent müzesi tasarlama sürecini uygulamaya genel

olarak açıktılar. Gelişmiş katılım, erişilebilirlik ve kişiselleştirmenin potansiyel faydalarını fark ettiler. Ancak bazı öğretmen adayları teknolojik sınırlamalar ve sürecin karmaşıklığı gibi zorlukları da kabul etti. Sanal müze tasarlama ve geliştirme sürecini uygulama kararının öğretim hedeflerinden, kaynaklarından ve öğretecekleri bağlamdan etkilendiği görülüyor. Bu soruya verilen yanıtlara bakıldığında öğretmen adaylarının görüşleri şu şekildedir;

> *'Kesinlikle isterim. Çünkü her yere gitmem mümkün değil. Öğrencileri de dijitalleşen dünyada bu fırsattan yararlandırmamak haksızlık olur.* (Ö.A.4)'
> *'Sanal müze çağımızın oyunlarına benzediği için çocukların çok merak edeceğini düşünüyorum. Öğrenme merak ile olacağı için çok faydalı olur diye düşünüyorum.* (Ö.A.29)'
> *'Kendi dersimde uygulamak isterim. Çünkü yerinde gidip görme imkânı olmayan yerleri tek tıkla gezip çok faydalı bilgiler edinilebilmektedir*. (Ö.A.12)'
> *'Evet. Öğretim ve eğitimin teknoloji çağında yapıldığı bu dönemde mutlaka kullanmak isterdim.* (Ö.A.22)'
> *'Kesinlikle isterim. Çünkü öğrenciler müze için tarihi araştırma yaparken daha istekli oluyorlar ve öğrendikleri daha kalıcı oluyor*. (Ö.A.56)'

BEŞİNCİ BÖLÜM: TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

5.1. Tartışma ve Sonuç

Bu bölüm, bulgular bölümünde vurgulanan temaların alanyazın bağlamıyla tartışmasına odaklanmaktadır. Bölüm alt başlıklarla yapılandırılmıştır. Tartışmaya ilişkin ayrıntılı bilgiler aşağıda sunulmuştur.

5.1.1. Öğretmen Adaylarının Sanal Müze ve Kent Müzesi ile İlgili Mevcut Bilgi ve Beklentilerini Görüşlerine Nasıl Yansıttıklarına Yönelik Tartışma ve Sonuçlar

Bu bölüm öğretmen adaylarının sanal müzeler ve kent müzelerine ilişkin mevcut bilgi ve beklentilerine ilişkin görüşlerine yönelik bulguları tartışmaktadır. Çalışmanın ön bulgularına göre sosyal bilgiler öğretmeni adaylarına göre müzeleri ziyaret etme deneyimleri, müzelerin türleri, müzeler üzerindeki kavramsal düşünceleri, sergilenen eserlerin özellikleri ve sanal müze deneyimleri hakkındaki görüşlerini değerlendirdiğimizde öğretmen adaylarının müzeleri ziyaret etme deneyimlerinin çoğunlukla olumlu olduğu ve bu deneyimlerin öğrenme, duygusal bağlantı kurma, eğitim tecrübesi ve estetik beğeni gibi farklı boyutları içerdiği sonucunu çıkarabiliriz. Ayrıca, öğretmen adayları sanal müzeleri daha az tercih ettiklerini, gerçek müzelerin fiziksel deneyimine ve özgünlüğüne daha fazla değer verdiklerini ifade etmişlerdir.

Sanal müze turları sırasında yaşanan olumlu ve olumsuz deneyimlerin sıklığına bakıldığında, bu tür çabalara yönelik karışık duyguların olduğu görülmektedir. Katılımcıların önemli bir kısmı sanal müze ziyaretlerine katılmazken, ziyaret edenler hem olumlu hem de olumsuz duygular bildirmişlerdir. Bu, sanal turların karmaşık ve incelikli bir algısına işaret ederek tercihlerde önemli bir ayrım olduğunu göstermektedir. Araştırma birçok öğretmen adayının sanal keşiflerin rahatlığına ve erişilebilirliğine değer verirken, önemli sayıda öğretmen adayının fiziksel keşiflerin sunduğu deneyim derinliğine daha fazla değer verdiğini gösteren açık bir gösterge sunmaktadır. Sanal müze turlarıyla ilgili olarak, yeni deneyimi takdir eden öğretmen adayları olsa da önemli sayıda katılımcının bunu fiziksel bir müze ziyareti kadar tatmin edici bulmadığı açıktır; bu da sanal deneyimler yerine somut deneyimlerin genel bir tercihine işaret etmektedir.

Benzer şekilde Lale ve Tekke (2022) yapmış oldukları çalışmada; sanal müzelerin insanlara bilgiye erişim açısından kolaylık sağlaması, yenilenme olanağına sahip olması, her ne kadar sanal ortamda yer alsa da insanlarda gerçeklik algısı oluşturması, insanlar arasında etkileşim sağlaması, insanların fiziki olarak ulaşım imkanının kısıtlı olduğu veya olmadığı

ortamlara sanal müze uygulamaları ile erişimin sağlanmasının kültürel mirasın aktarılmasında ve benimsenmesinde olumlu bir etkisinin olduğu saptamıştır. Bir diğer çalışmada ise gerçek müze mekânlarına yapılacak ziyaretlerin çeşitli sınırlılıkları mevcuttur. Bunlardan bazıları şöyledir: Yeteri kadar vakit ve para imkânının olmaması, ulaşım ve resmi izin ile ilgili olası problemler, kalabalık sınıfların kontrol edilebilmesinin zorluğu, öğretim programının aksamasına sebep olma ihtimali. Tüm bu sınırlılıklar sanal müze kullanımına yönelme durumunu hızlandırmıştır (İlhan, Tokmak ve Aktaş, 2021). Alanyazında yer alan çalışma bulguları incelendiğinde sonuçlarımız ile örtüşen noktaları görmek mümkündür.

Araştırmada elde edilen diğer bulgulara göre, öğretmen adaylarının müze denilince akıllarına gelen temalar arasında tarih ve eserler, estetik ve atmosfer, geçmişle bağlantı, sanal dünya ve kültürel yansımalar gibi çeşitli unsurların yer aldığı görülmektedir. Bu temalar, müzelerin tarihi ve kültürel mirası koruma, geçmişi günümüze taşıma ve insanların geçmişle bağlantı kurma amacını yansıtıyor gibi görünmektedir. Ayrıca, öğretmen adaylarının müzelerde sergilenen eserlerin hangi özelliklerinden dolayı sergilendiği konusundaki görüşleri, her şeyin müzede sergilenemeyeceğini ve sergilenmek üzere seçilen eserlerin genellikle tarihi, kültürel, sanatsal veya toplumsal değere sahip olması gerektiği yönündedir. Eserlerin, müze içeriği, tarihi aydınlatma ve geçmişle bugün arasındaki köprü görevi gördüğü ifade etmişlerdir. Öğretmen adaylarının bu temaları vurgulaması, müzelerin sadece eserleri sergileyen mekanlar olmanın ötesinde, ziyaretçilere zengin ve derinlemesine öğrenme deneyimleri sunma kapasitesine sahip olduğunu ve toplumları tarih, kültür ve sanat ile daha yakından bağlayabileceğini gösterir. Bu temalar, müzelerin gelecekteki tasarımlarında ve eğitim stratejilerinde dikkate alınması gereken önemli faktörler olarak değerlendirilebilir.

Araştırmada, sanal müze deneyimleri hakkında öğretmen adaylarının görüşleri karışık, bazıları olumlu deneyimler yaşarken bazıları olumsuz deneyimler yaşadıkları belirlenmiştir. Sanal müze deneyimi yaşamamış olanların büyük bir kısmı ise bu deneyimi denemekle ilgilendiklerini ifade etmişlerdir. İlgili çalışmaların sonuçlarına bakıldığında ise benzer bir çalışma şu şekildedir; Buldu'ya (2023) göre öğretmen adaylarının sanal müzelerin kullanılmasının kültürel mirasın benimsenmesindeki rolü hakkındaki görüşleri incelendiğinde; gezme imkânın kısıtlı olduğu yerlerde gezme olanağı sağlar, gerçekten geziyormuş hissi, öğrenme ve akılda kalıcılığı sağlar, kesintisiz iletişim ve müzelere gitmeden bilgi sahibi olunmasını sağlar şeklinde olduğu görülmüştür. Bu son uçlar öğretmen adaylarının olumlu sanal müze deneyimleri ile ilişkilendirilebilir.

Öğretmen adayları sanal müze kavramını, teknolojinin rahatlığı, erişilebilirlik ve kültürel içeriği, yenilikçi yollarla keşfetme yeteneği ile ilişkilendirmektedirler. Ayrıca, öğretmen adaylarının bir müze oluşturmak istediklerinde bu müzenin içeriği, nedeni ve motivasyonları hakkındaki düşünceleri yer almaktadır. Öğretmen adayları, müze oluşturmanın kişisel gelişim, eğitim, bilgi paylaşma ve geleceğe miras bırakma gibi çeşitli nedenlerle önemli olduğunu ifade etmektedirler. Öğretmen adaylarına sanal müzenin ideal özellikleri sorulduğunda çoğunluk bilgilendirici içeriğe ve ardından kullanıcı dostu bir tasarıma ihtiyaç olduğunu vurgulamışlardır. Ayrıca müzede teknolojik özelliklerin, ilgi çekici içeriğin ve estetik çekiciliğin olmasının önemini vurgulamışlardır. Müzenin sergilerinin kronolojik bir sıralamaya sahip olması, kolay erişilebilir olması, interaktif bölümlerle çocuklar dahil her yaş grubuna hitap etmesi gerektiğini de belirtmişlerdir. Bu öneriler, ziyaretçilere tatmin edici bir deneyim sunmak için hem bilgilendirici hem de estetik özelliklerin uyumlu bir şekilde bütünleştirilmesi gereken müze tasarımına bütünsel bir yaklaşımı göstermektedir. Öğretmen adaylarının idealize ettiği sanal müze, yalnızca bir bilgi deposu değil, aynı zamanda çocukların da dahil olmak üzere farklı yaş gruplarına hitap eden ve yerel kültürün takdir edilmesini teşvik eden sürükleyici ve eğitici bir deneyim sağlamak için modern teknolojiden yararlanan bir alandır.

Son olarak, öğretmen adaylarının bir sanal kent müzesi oluşturmanın nasıl mümkün olabileceği ve bir tasarım ekibinin içinde yer almanın kendilerine nasıl katkı sağlayabileceği hakkındaki düşünceleri incelenmiştir. Öğretmen adayları, yerel kültürü yansıtan, teknoloji ve veri toplama gibi unsurları içeren etkileşimli bir deneyim oluşturmanın önemli olduğunu belirtmişlerdir. Bu bilgiler, bu konularda eğitimde nasıl daha etkili bir şekilde kullanabileceğimize dair fikirleri sunabilir ve bu konularda daha iyi bir anlayış kazandırma yolunda katkı sağlayabilir.

5.1.2. Öğretmen Adaylarının Sanal Kent Müzesi Tasarlama ve Geliştirme Süreçlerinde Edindikleri Deneyime Dayalı Görüşlerine Yönelik Tartışma ve Sonuçlar

Bu bölümde öğretmen adaylarının sanal kent müzesi tasarlama ve geliştirme sürecinde edindikleri deneyimlere ilişkin görüşlerine yönelik bulguları tartışılmıştır. Öğretmen adaylarının görüşleri, Denizli Sanal Kent Müzesi'nin tasarımı ve geliştirilmesine ilişkin değerli bilgiler sağlamakta, ideal bir sanal müzenin nelerden oluştuğuna ve küratöryel deneyimin müzelere ve müze eğitimine ilişkin algılarını nasıl etkilediğine ışık tutmaktadır. Aynı zamanda öğretmen adaylarının sanal müze deneyimlerine dair bir merak olduğu

belirtilebilir. Sanal müzelerin sunabileceği farklı deneyimler ve teknolojik imkanlar konusunda bir ilgi ve merak söz konusudur.

Bulgular, müzelerin öğretmen adayları için sadece tarihi eserler görmek adına değil, eğitim deneyimini artırmak ve öğretme tekniklerini geliştirebileceklerini bir alan olarak gördüklerini göstermektedir. Sonuçlarımız, öğretmen adaylarının müze deneyimlerinin olumlu olduğunu ve müzelerin eğitim alanında bir araç olarak kullanılabileceğini göstermektedir. Gerçek müzeler, öğretmen adayları için fiziksel deneyim ve tarih açısından birincil tercih olarak varlığını sürdürmektedir. Ancak sanal müzelerin benzersiz deneyimler sunabileceği ve özellikle pandemi sonrasında daha fazla önem kazanabileceği vurgulanmıştır.

Araştırmanın diğer bulgusunda öğretmen adaylarının telefon, tablet, bilgisayar gibi dijital cihazlar aracılığıyla gerçekleştirilen sanal müze ve kent müzesi keşiflerine ilişkin algı ve deneyimlerini araştırdık. Katılımcıların önemli bir kısmı, sanal keşiflerin sunduğu erişilebilirlik kolaylığını kabul ederek, sanal müze kavramının teknolojik kolaylığına ve yenilikçi bakış açısına vurguladı. Bu tür deneyimler yoluyla ortaya çıkan öğrenme ve merak yönleri de dahil olmak üzere, sanal keşiflerin ekonomik ve pratik faydalarını vurguladılar. Ancak, sundukları sürükleyici ve duyusal deneyimler nedeniyle fiziksel keşiflere yönelik dikkate değer bir tercih vardı ve bu, sanal keşiflerin faydalarının yerini alıyor gibi görünüyor.

Öğretmen adayları tasarım sürecinde Denizli'yi hem çağdaş gelişmelerini hem de kültürel unsurlarını kapsamlı bir şekilde tanıma fırsatı buldular. Ayrıca, ilgili teknolojik unsurlar da dahil olmak üzere sanal müze tasarımına ilişkin anlayışlarını da geliştirdiler. Daha da önemlisi, bu süreç kişisel beceri gelişimini, yaratıcılığı teşvik etmeyi ve zorlu bulunmasına rağmen işbirlikçi öğrenmenin özünü yansıtan grup dinamiklerinin anlaşılmasını kolaylaştırdı. Bu deneyimler, çok yönlü öğrenme fırsatlarını vurgulayarak hem teknik becerilerde büyüme hem de kültürel mirasa daha derin bir değer verilmesini sağlamaktadır.

Öğretmen adaylarının ifadeleri, sanal bir müzenin ideal özelliklerine ışık tutan birkaç temayı ortaya çıkardı. Bu temalar toplu olarak Denizli Sanal Kent Müzesi tasarımının kullanıcı deneyimini, ilgi çekici ve bilgilendirici içeriği, estetik çekiciliği, organizasyonu, kapsayıcılığı ve teknolojik entegrasyonu önceliklendirmesi gerektiğinin altını çizmektedir. Bu yönleri dikkate alan iyi tasarlanmış bir sanal müze, ziyaretçilere sürükleyici ve değerli bir deneyim sunabilir. Sanal müzeler, modern eğitimde ve kültürel mirasın korunmasında önemli bir rol oynamaktadır. Öğretmen adaylarının, Denizli Sanal Kent Müzesi tasarımı sürecinde kazandıkları deneyimler ve elde ettikleri görüşler, sanal müzelerin eğitimdeki önemini ve bu

alandaki potansiyeli aydınlatmaktadır. Öğretmen adaylarının yanıtları aynı zamanda tasarım süreci boyunca kazandıkları öğrenme deneyimlerine de ışık tutmaktadır. Bu öğrenme deneyimleri, Denizli Sanal Kent Müzesi'ni tasarlama sürecinin yalnızca kent ve müze tasarımı hakkındaki bilgilerini zenginleştirmekle kalmayıp aynı zamanda problem çözme, iş birliği ve teknik becerilerini de geliştirdiğini göstermektedir. Bu, müze deneyimlerinin sadece tarih ve kültür bilgisi kazandırmakla kalmayıp aynı zamanda öğrencilerin bilişsel ve duygusal gelişimine katkı sağladığına dair önemli bir gözlemi yansıtmaktadır.

Öğretmen adaylarının çoğunluğu müze oluşturma konusunda olumlu görüşe sahip olup müzeyi kültürel katılım, eğitim ve kişisel ifade aracı olarak görmektedir. Müze oluşturma için tercih edilen temalar büyük ölçüde kişisel ilgilerden etkilenmiş ve tarihi, kültürel ve kişisel anlatılardaki çeşitliliği sergilemiştir. Öğretmen adayları genellikle kendilerinin müze oluşturabilmelerinin önemli faydaları sağlayabileceği yönde olumlu bir tutuma sahip olarak çalışmalarını sürdürüyor. Adaylar, bu tür bir girişimin kişisel ve mesleki çıkarlarına faydası yanı sıra eğitim ve bilgi paylaşımı yoluyla kültürel üretimi koruma ve yeni nesillere aktarabilme potansiyele de değinmiştir. Dijital araçlarla tasarım yapma deneyiminde ise karışık duygular yaşanmış; bazıları bu süreçte keyif alırken, diğerlerinin zorlandığı görülmüştür. Bu durum teknolojik ekipman ve internete erişim yetersizliğinden kaynaklanabilir. Öğretmen adaylarının müzeleri kültürel katılım, eğitim ve kişisel ifade aracı olarak görmeleri, kültürel mirası önemseme ve yeni nesillere aktarılmasına dair bir farkındalık geliştirmeleri açısından olumlu bir durumu işaret etmektedir. Öğretmen adaylarının müze oluşturma sürecine katılımlarının kişisel ve mesleki gelişimleri için önemli bir fayda sağladığına inanmaları oldukça anlamlıdır. Kendi müzelerini oluşturarak, hem kişisel ilgi alanlarını keşfetme fırsatı bulurlar hem de bu süreçte öğrenme ve öğretme becerilerini geliştirirler. Ayrıca, eğitim ve bilgi paylaşımı yoluyla kültürel mirası koruma ve yeni nesillere aktarabilme potansiyeli, toplumsal sorumluluk duygusunu öne çıkarır. Bu durum, öğretmen adaylarının sadece kendi eğitimleriyle değil, aynı zamanda toplumlarına katkıda bulunma arzularıyla da uyumlu bir şekilde ilerlemeye istekli olduklarını göstermektedir.

Öğretmen adayları müze ve özellikle sanal müze oluşturmanın önemli bir eğitim aracı olarak kullanılabileceğini büyük oranda kabul etmektedir. Aynı zamanda adayların bu tür bir çalışmada yer almanın kişisel ve profesyonel gelişimlerine katkı sağlayacağı görüşü ortaya çıkmaktadır. Bazı örneklerde, müze oluşturmanın bir öğretmenin rolünün dışında olduğu düşünülse de çoğu kişi müzelerin eğitim ve kültürel yaşamının korunması için eleştirel olarak devam ettiğini belirtmişlerdir. Ayrıca öğretmen adayları, müze oluşturmanın

ve müze eğitiminin, tarihlerin ve kültür bilgisinin kazandırılmasının yanı sıra yaratıcılıklarını teşvik etmelerine de yardımcı olabileceğini düşünmektedir. Öğretmen adayları sanal bir müze tasarımında kullanıcı dostu bir tasarımın, ilgi çekiciliğin ve bilgilendirici içeriği öne çıkan özelliklerini istediğini gösteriyor. Ayrıca, kent tarihi gibi konuların özet bir şekilde ele alınması ve çocuklar için özel olarak hazırlanmış bölümlerin oluşturulması önerilmektedir.

Tasarım sürecinde, öğretmen adayları hem teknik beceriler kazandılar hem de kentleri hakkında daha fazla bilgi edindiler. Bu süreç, adayların grup dinamiklerini daha iyi anlamalarına imkân tanımış ve kişisel yeteneklerini geliştirmelerini sağlamıştır. Öğretmen adayları, Sanal Kent Müzesi tasarım sürecinde kapsamlı bir öğrenme deneyimi yaşanmışlardır. Kazandıkları beceriler arasında yaratıcı düşünme, problem çözme yeteneği ve dijital okuryazarlık yer almaktadır. Öğretmen adaylarına göre küratörlük deneyimi, müzelerin ve müze eğitiminin değerinin daha iyi anlaşılmasını sağlamıştır. Sanal müzeler, yönetim için daha erişilebilir bir seçenek olarak görülmekte ve bu tür platformlarda, yöneticinin müzelerde daha dikkatli gözlemler yapmalarını teşvik etmektedir.

Öğretmen adaylarının sanal müze tasarımlarının hayata geçirilmesi, bu alandaki pedagojik stratejilerin zenginleştirilmesine katkı sağlanmaktadır. Tasarım sürecinin, adayların kendi deneyimlerini yansıtabilmeleri için önemli bir araç olduğunu görüyoruz. Ayrıca adaylar sanal müze tasarımı aracılığıyla tarih ve kültürle daha fazla bağ kurabilmekte ve grup dinamiğinin bilgisini kavrayabilmektedirler. Tasarım sürecinin öğretmen adaylarına teknik beceriler kazandırdığı ve onların kentleri hakkında daha fazla bilgi edinmelerine olanak tanıdığı belirlenmiştir. Bu, öğretmen adaylarının hem mesleki hem de kişisel gelişimleri için önemli bir adımdır. Yaratıcı düşünme ve problem çözme yetenekleri gibi beceriler, sadece sanal müze tasarımıyla sınırlı kalmayıp, genel olarak öğrencilere yönelik eğitim stratejilerini zenginleştirebilecek yeteneklerdir. Bu deneyimler, öğretmen adaylarının dijital okuryazarlık konusundaki yeteneklerini geliştirmelerine de katkıda bulunmuştur, ki bu günümüzde oldukça önemli bir beceridir.

Ayrıca, küratörlük deneyiminin müzelerin ve müze eğitiminin değerini daha iyi anlamalarını sağladığı vurgulanmış. Bu deneyim, öğretmen adaylarının müze yönetimi ve içerik oluşturma konusundaki daha derin bilgi ve anlayış geliştirmelerine katkıda bulunmuştur. Sanal müzeler, bu alandaki yönetim için daha erişilebilir bir seçenek olarak görülmekte ve bu platformlar, müze alanında faaliyet gösteren profesyonellerin daha dikkatli gözlemler yapmalarını teşvik etmektedir. Bu, öğretmen adaylarının müze dünyasını daha yakından tanımalarını ve bu alandaki pedagojik stratejileri zenginleştirmelerini sağlamaktadır. Son olarak, tasarım sürecinin öğretmen adaylarının kendi deneyimlerini

yansıtabilmesi için önemli bir araç olduğu belirtilmiş. Bu, öğretmen adaylarının öğrencilere daha iyi öğretme yeteneklerini geliştirmelerine katkıda bulunabilir. Sanal müze tasarımı aracılığıyla tarih ve kültürle daha fazla bağ kurma fırsatı, öğrencilere derinlemesine öğrenme deneyimleri sunabilir. Aynı zamanda, grup dinamiklerini kavrama yeteneği, öğretmen adaylarının sınıf içinde etkili iletişim kurmalarını ve öğrencileri daha iyi anlamalarını sağlayabilir. Bulgular, öğretmen adaylarının müze eğitimi alanındaki deneyimlerinin hem kişisel gelişimlerine hem de gelecekteki öğrencilerine daha zengin bir eğitim deneyimi sunma yeteneklerine katkıda bulunduğunu gösteriyor. Bu deneyimler, öğrencilere daha etkili ve etkileyici öğrenme deneyimleri sunma konusundaki öğretmenlerin yeteneklerini artırabilir.

Öğretmen adaylarının Denizli Sanal Kent Müzesi tasarım sürecinde çeşitli becerilerini geliştirilebildiği ve farklı öğrenme deneyimlerini yaşayabildiğini ortaya koymaktadır. Özellikle adayların teknolojiyi birleştirme, içerik oluşturma ve doğru dokümantasyon bilgileri kazandıkları önemli deneyimler gözlemlenmiştir. Aynı zamanda öğretmen adayları bu süreçte birçok teknik sorunla karşılaşmış, ancak alternatif çözümler üreterek bu süreci yönetmeyi başarmışlardır. Sanal müze tasarım süreci, öğretmen adayları için değerli bir öğrenme ve kişisel gelişim fırsatı sunmuş, müzecilik ve küratörlük hakkında bilgi edinmelerini sağlamıştır. Küratörlük deneyimi öğretmen adaylarının müzelere ve müze eğitimine ilişkin algılarını olumlu yönde etkilemiştir. Küratörlük deneyimi, öğretmen adaylarının müzelere olan saygısını ve ilgisini belirgin şekilde artırdı ve müze küratörlüğünün ardındaki incelikleri ve çabaları aydınlattı. Bu deneyim, müze ziyaretlerinde daha ayrıntılı ve gözlemsel bir yaklaşımı teşvik ederek hem sanal hem de fiziksel müze alanlarına yönelik genel beğeniyi artırdı. Bu deneyim aynı zamanda müze eğitimi ve küratörlükteki potansiyel kariyer yollarını tanımanın da yolunu açtı. Ancak bazen zor olduğu anlaşılan teknik aksaklıklar da dahil olmak üzere bu süreçteki zorlukları da kabul ettiler. Bu, alandaki zorlukların gerçekçi bir şekilde anlaşılmasını yansıtır ve onları fırsatlar ve engeller konusunda dengeli bir bakış açısıyla müze eğitimindeki potansiyel kariyerlere hazırlar.

Genel olarak bulgular, kültürel miras anlayışlarını derinleştirmekten teknik ve kişisel becerileri geliştirmeye kadar zengin bir öğrenme fırsatları karışımı deneyimleyen öğretmen adayları için önemli bir öğrenme eğrisini ortaya koyuyor. “Denizli Sanal Kent Müzesi” tasarlama ve geliştirme süreci, adayların müze algılarını olumlu yönde etkilemiş, iyi seçilmiş müzelerin sunduğu eğitici potansiyel ve sürükleyici deneyimler vurgulanmıştır. Sonuç olarak, öğretmen adaylarının Denizli Sanal Şehir Müzesi'ni tasarlama konusundaki deneyimleri, yalnızca sanal müze tasarımı ve şehrin kendisini anlamalarına katkıda

bulunmakla kalmamış, aynı zamanda müzelere ve onların eğitim potansiyellerine yönelik daha derin bir takdiri de teşvik etmiştir. Bu bulgular, iyi tasarlanmış sanal müzelerin önemini ve hem eğitimde hem de kültürel korumada oynayabilecekleri değerli rolün altını çiziyor.

İlgili çalışmaların sonuçlarına bakıldığında ise benzer örnek sonuçları şu şekilde sıralayabiliriz; Üztemur ve diğerleri (2018) yapmış oldukları çalışmada, müzelerde ve tarihi ortamlarda etkinlik tasarlanması ve bu etkinliklerin sosyal bilgiler dersine özgü becerilerin geliştirilmesindeki yararlarının ortaya çıkarılması amacıyla yapılmıştır. Araştırmadan elde edilen sonuçlara bakıldığında etkinliklerin gözlem, mekânı algılama, zaman ve kronolojiyi algılama, değişim ve sürekliliği algılama, sosyal katılım, tarihsel empati becerilerinin geliştiği sonucuna ulaşılmıştır. Bu durum öğretmen adaylarının görüşleri ile örtüşmektedir. Okumuş (2021) ise sanal müzelerin kültürel özelliğe odaklanarak sanal platformlarda faaliyet gösteren müzelerin öğrenciler için daha dikkat çekici şekilde hazırlanması gerektiğini ifade etmiştir. Bayındır (2021) yapmış olduğu çalışmada öğretmenlere sanal müzelerin kullanılması konusunda yardımcı olunması ve bu durumdan kaynaklı olarak da müzelerin öğrencilerin için çevrimiçi etkinlikler geliştirmesi gerektiğini ifade etmiştir. Ayrıca araştırmamız sonucunda elde ettiğimiz sanal müzelerin ilgi çekici tasarımlarla sunulmasının hem öğretmende hem de öğrencilerde merak duygusunu ön plana çıkardığı verisi ile örtüşmektedir. Çeşitli öğrenme ortamları yaratmasının yanında öğrencilerin keşfetme, etkileşim halinde olma, aktif katılımda bulunma gibi çıktıları da söz konusudur. Sınıf içi ve sınıf dışı faaliyetlerde kullanılabilen sanal müzeler öğrencilere zengin ve sınırsız koleksiyonlar sunarak onların bilişsel ve duyuşsal açıdan gelişmelerine katkı sunabilmektedir (Buyurgan ve Mercin, 2005). Bu bağlamda alanyazında yapılan çalışmalarla bu çalışmanın bulguları benzerlik göstermektedir.

5.1.3. Öğretmen Adaylarının Sanal Kent Müzesi Geliştirmeleri Sürecinde Ortaya Çıkan Sorunlarla ve Bu Sorunlara Yönelik Çözüm Önerileriyle İlgili Görüşlerine Yönelik Tartışma ve Sonuçlar

Bu bölümde öğretmen adaylarının sanal kent müzesi geliştirmeleri sürecinde ortaya çıkan sorunlarla ve bu sorunlara yönelik çözüm önerileriyle ilgili görüşlerine yönelik bulguları tartışılmaktadır.

Araştırmanın bulgularına göre öğretmen adayları, sanal şehir müzeleri tasarlama sürecinde birçok zorlukla karşılaştıklarını belirtmişilerdir. Bulgularımız bu zorlukları birkaç ana tema altında toplamaktadır. Özellikle teknik engeller, adayların sanal müze tasarımının karmaşıklıklarını aşmalarına yardımcı olacak eğitim ve kaynakların sağlanmasının önemine

işaret etmektedir. Ayrıca, etkili iletişim ve ekip çalışmasına duyulan ihtiyaç, sürecin işbirlikçi doğasını ve bu becerilerin gelecekteki eğitimciler arasında geliştirilmesinin önemini vurgulamaktadır. Sanal şehir müzeleri tasarlama sürecinde yaşanan zorluklar, öğretmen adaylarının karşılaştığı teknik, iletişim ve liderlik engelleri ile baş etme yeteneklerini geliştirmeleri için bir fırsat olarak değerlendirilebilir. Bu zorlukların üstesinden gelmek, sadece teknik becerileri değil, aynı zamanda iş birliği yapma yeteneklerini de güçlendirerek, öğrencilere daha zengin ve etkili öğrenme deneyimleri sunma kapasitelerini artırabilir. Öğretmen adaylarının tasarım sürecinde müze küratörü rolünü benimsemeleri dikkat çekicidir. Bu onlara yalnızca sanal bir müze tasarlama fırsatı sağlamakla kalmadı, aynı zamanda küratöryel çalışmanın karmaşıklıkları ve sorumlulukları hakkında daha derin bir anlayış kazanmalarına da olanak sağlamaktadır.

Öğretmen adaylarından gelen yanıtlar, sanal kent müzelerinin geliştirilmesi sırasında karşılaşılan çeşitli deneyimlerin, zorlukların ve çözümlerin altını çizmektedir. Bu çalışma onlara iş birliğine dayalı problem çözme, müze küratörlüğü hakkında bilgi edinme ve teknik engelleri aşma konusunda değerli bir fırsat sağladı; bu çok yönlü bir öğrenme deneyimi, eğitimci olarak gelecekteki rollerinde muhtemelen onlara fayda sağlayacaktır. Bulgular ayrıca teknik engellerin üstesinden gelme, etkili bir şekilde iş birliği yapma ve müze küratörlerinin rollerini tanımlama becerisi, dijital okuryazarlığı geliştirmede ve müze eğitiminin takdir edilmesini teşvik etmede uygulamalı deneyimlerin öneminin altını çizmektedir. Öğretmen adaylarının müze eğitimi ve sanal kent müzeleri tasarlama süreçlerinde edindikleri deneyimlerin, onların gelecekteki eğitimciler olarak daha etkili, yaratıcı ve bilgili olmalarına katkı sağlayabileceğini göstermektedir. Bu tür uygulamalı deneyimler, öğretmen adaylarının öğrenme stratejilerini geliştirmelerine ve öğrencilere daha zengin bir eğitim sunmalarına yardımcı olabilir. Bu nedenle, eğitim kurumlarının ve öğretmen yetiştirme programlarının bu tür projelere daha fazla önem vermesi ve öğretmen adaylarını bu tür deneyimlerle desteklemesi önemlidir. Bu hem öğrencilere hem de gelecekteki öğretmenlere uzun vadeli faydalar sağlayabilir.

Sonuç olarak, öğretmen adaylarının Denizli Sanal Şehir Müzesi'ni tasarlama konusundaki deneyimleri, onları yalnızca sanal müze geliştirmenin incelikleriyle tanıştırmakla kalmadı, aynı zamanda problem çözme becerilerini, ekip çalışmasını ve müze küratörlerinin dünyasıyla daha derin bir bağ kurmalarını da sağlamıştır denilebilir. İlgili çalışmaların sonuçlarına bakıldığında ise benzer örnek sonuçları şu şekilde sıralayabiliriz; Egüz ve Kesten (2012) ise öğretmenlerin sosyal bilgiler dersinde sanal müzelerden faydalanabilmesi için yeterliliklerinin belirlenmesi ve bu bağlamda gerekli olduğu takdirde

hizmet içi eğitim verilmesi gerektiğini önermiştir. Araştırmamız kapsamında öğretmen adaylarına sunulan küratörlük deneyimiyle birlikte sanal müze tasarımı ve sunumu konusunda öğretmen adayları ve öğretmenlere gerekli ön bilgi veya eğitimin verilmesinin neredeyse zorunlu olması konusunda verilere ulaşılmıştır. Aktaş (2017)'ın araştırma bulguları incelendiğinde sosyal bilgiler öğretmenlerinin sanal müze kullanımına yönelik algılarının yüksek çıkmasına rağmen söz konusu katılımcıların büyük çoğunluğunun sanal müzeyi kullanmadığı ortaya çıkmıştır. Ayrıca katılımcı ifadelerinde birtakım problemlerden ötürü (kalabalık sınıflar, teknolojik alt yapı yetersizliği, öğretmenin teknik bilgisinin azlığı vb.) sanal müzelerin derslerde kullanılamayacağı vurgulanmıştır. Alanyazında ifade edilen bulgular ile bu çalışmanın bulgularının benzer yönleri mevcuttur.

5.1.4. Öğretmen Adaylarının Sanal Kent Müzesi Geliştirme Deneyimleri Kent Kimliği ile İlgili Algılarına Yansımasına Yönelik Tartışma ve Sonuçlar

Bu bölümde öğretmen adaylarının sanal kent müzesi geliştirme deneyimlerinin kent kimliği ile ilgili algılarına nasıl yansıdığına ilişkin görüşlerine yönelik bulguları tartışılmaktadır.

Araştırma bulguları, öğretmen adaylarının bir şehir müzesinin içeriğine ilişkin bakış açılarına ışık tutarak, yer alması gerektiğine inandıkları unsurlara ilişkin değerli bilgiler sunmaktadır. Öğretmen adayları, çok çeşitli kültürel, tarihi ve eğitimsel bileşenleri bünyesinde barındıran bir kent müzesinin önemini vurgulamışlardır. Tarihi unsurlar ve kültürel temsiller en sık dile getirilen iki tema olmuştur. Bu, ziyaretçilerin ilgisini çekmek ve şehrin kimliğinin, gelişiminin ve öneminin daha derinlemesine anlaşılmasını teşvik etmek için tarihi eserleri, kültürel sembolleri ve yerel mirası sergilemenin önemini vurgulamaktadır. Bu bulgular, kentsel kimliğin çok yönlü doğasını ve kapsamlı bir kent müzesinin bir kentin özünü aktarmadaki önemine işaret etmektedir. Bu bulgular, şehir müzelerinin tasarımında ve içeriğinde dikkate alınması gereken önemli unsurları ortaya koymaktadır. Bu unsurların doğru bir şekilde temsil edildiği müzeler, ziyaretçilere sadece tarih ve kültür hakkında değil, aynı zamanda şehrin kendisiyle derin bir bağ kurma fırsatı sunabilir. Bu da şehir müzelerinin, sadece bir geçmiş kutusu olmaktan ziyade, şehrin canlı ve dinamik bir yansıması haline gelmelerini sağlayabilir.

Bir diğer bulguda öğretmen adayları kent müzesi oluşturmaya yönelik düşüncelerine ilişkin soruya ağırlıklı olarak olumlu görüş belirtmişlerdir. Öğretmen adaylarının önemli bir kısmı kent müzesi oluşturma fikriyle ilişkilendirilen heyecan ve olumlu duygulardan bahsetti. Genel görüş kent müzelerinin genellikle önemli kültür ve eğitim kurumları olarak

görüldüğünü öne sürmektedir. Öğretmen adayları, kent müzelerinin şehirlerinin tarihi, kültürel ve sanatsal özelliklerini vurgulayan unsurların doğası gereği hemfikirdirler. Ayrıca kent müzesi oluşturma fikrine genel olarak olumlu yaklaşmışlar ve bu süreçte, onların kentleri hakkında daha fazla bilgi edinme ve bağ kurma fırsatı sunduklarını belirtmişlerdir. Adaylar ayrıca ilgi çekici ve bilgilendirici bir müze deneyimi yaratmanın önemini ve Denizli'nin tarihi ve kültürünün yansıtılmasında teknolojiden ve etkileşimli unsurlardan yararlanmanın önemi, geleneği yenilikle birleştirmenin ve Denizli'nin zengin mirasını etkili bir şekilde aktarmanın önemini vurgulamışlardır. Bu bağlamda, öğretmen adaylarının kent müzelerine yönelik olumlu bakış açısı, bu müzelerin sadece geçmişi değil, aynı zamanda geleceği de şekillendiren önemli kurumlar olduğunu göstermektedir. Bu müzeler, eğitim, kültürel mirasın korunması ve yerel kimliğin tanıtılması gibi alanlarda toplumsal fayda sağlayabilir ve toplumun geniş kesimlerine ulaşarak bilgi ve farkındalık oluşturabilir.

Ayrıca çalışmada, Denizli'de aidiyet duygusunun oluşması için müzede nelerin sergilenmesi gerektiği sorusuna öğretmen adaylarının verdikleri yanıtlar incelenmiştir. Horoz, Tekstil ve Yöresel (Yerel) unsurlarının sıkça anılması, Denizli'nin kendine özgü sembollerinin, kültürel eserlerinin ve tarihi eserlerinin sergilenmesi yönündeki güçlü isteğin altını çiziyor. Adaylar ayrıca Tarihi/Kültürel eserlerin ve Pamukkale'nin Denizli kimliğini temsil etmedeki önemini vurguladılar. Genel olarak bulgular, Denizli'nin kültürel mirasına olan derin bağı ve onu bir kent müzesinde koruma ve kutlama arzusunu yansıtıyor. Müze tasarımı deneyiminin Denizli'ye olan bağlılık duygusu üzerindeki etkisine ilişkin öğretmen adaylarının yanıtları Tablo 22'de özetlenmiştir. Adayların çoğunluğu kente dair bilgi artışının ve aidiyet duygusunun güçlendiğini öne sürerek olumlu bir etki bildirdi.

Bir kent müzesi oluşturma süreci, öğretmen adaylarının kentlerinin tarihi ve kültürel gelişme araştırma olanağı sunarak, bilgili bireyler haline gelmelerine katkı sağlayabilir. Aynı zamanda, öğretmen adaylarının bu tip projelerinde karşılaşabilecekleri eksikliklerin üstesinden gelebilecekleri geliştirilebilecekleri bir platform olarak da hizmet verebilirler. Bu nedenle eğitim politikalarının, bu tür deneyimleri sunarak, onların profesyonel gelişimlerine katkı sağlamaları önemlidir. Gelecekteki araştırmalar, geliştirme sürecinde karşılaşılan teknik zorlukları en aza indirirken eğitimsel faydaları da en üst düzeye çıkarmanın yollarını bulmaya odaklanmalıdır.

Öğretmen adaylarının Kent Kimliği Ölçeği'ne verdikleri yanıtlara yansıyan sonuçlara bakıldığında ise, öğretmen adaylarının kentsel kimliğe ilişkin ilk ve son algılarına ilişkin temel bilgileri ortaya koymaktadır. Öğretmen adaylarının kent kimliği algısında Sanal Kent Müzesi geliştirme deneyimlerinin olumlu bir etkisi olduğunu gösteren bulguları

vurgulamaktadır. Öğretmen adaylarının kent kimliği algısında görülen artışlar, Sanal Kent Müzesi projesinin katılımcıların şehirleriyle olan ilişkilerini olumlu bir şekilde etkilediğini göstermektedir. Bu, katılımcıların şehirleri hakkındaki bilgi düzeyinin arttığını ve şehirleriyle daha güçlü bir bağ kurduklarını işaret eder. Bu, kentsel kimliğin daha derinlemesine anlaşılması ve şehirlerine karşı daha güçlü bir bağlılık hissi geliştirilmesi açısından önemli bir bulgudur. Öğretmen adaylarının "Özdeşleşme" ve "Sorumluluk" boyutlarında anlamlı olumlu değişimler yaşamış olmaları, katılımcıların şehirleriyle daha derin bir bağ kurma, şehirlerinin sorunlarına karşı daha duyarlı olma ve şehirlerine karşı daha büyük bir sorumluluk duygusu geliştirme potansiyeline işaret etmektedir. Bu, katılımcıların sadece şehirlerini daha iyi anlamakla kalmayıp aynı zamanda şehirlerinin geleceğiyle ilgili daha olumlu katkılarda bulunma isteğinde de bir artış yaşadıklarını göstermektedir.

Sanal Kent Müzesi deneyimleri, katılımcıların şehirlerinin kültürel ve tarihî zenginliklerini daha iyi anlamalarına olanak tanımış olabilir. Bu da katılımcıların kentsel çevrelerine yönelik kültürel ve tarihî bilincin arttığını göstermektedir. Bu artan bilinç, şehirlerinin geçmişiyle daha yakından bağlantı kurmalarına ve bu mirası gelecek nesillere aktarma konusundaki duyarlılıklarını artırmalarına yardımcı olabilir. Bu sonuçlar, Sanal Kent Müzeleri gibi proje tabanlı öğrenme deneyimlerinin, katılımcıların kentsel kimliklerini güçlendirebileceğini, şehirleriyle daha derinlemesine bağlar kurmalarına ve toplumlarına daha etkili bir şekilde hizmet etmeye motive olmalarına katkıda bulunabileceğini göstermektedir. Bu tür projeler, öğrencilerin ve öğretmen adaylarının bilinçli vatandaşlar olarak yetişmelerine katkıda bulunarak şehirlerinin ve kültürel miraslarının gelecekteki koruyucuları olmalarını teşvik edebilir. Ayrıca, bu tür deneyimlerin eğitimde nasıl değerlendirilebileceği ve daha geniş bir topluma nasıl yayılacağı konularında da ilgi çekici bir perspektif sunabilir. Ayrıca sonuçlar, Sanal Kent Müzesi geliştirme deneyimlerinin öğretmen adaylarının şehirleriyle olan bağlantıları ve kentsel çevreler hakkındaki bilgileri üzerinde olumlu bir etkisi olduğunu göstermektedir.

Bu bulgular özünde eylem araştırması sürecinin öğretmen adaylarının kent kimliğini olumlu yönde etkilediğini göstermektedir. Kent kimliğinin tüm boyutlarında, son test ölçümleri, ön test ölçümlerinden daha yüksek puanlar verdi; bu, şehirleriyle daha fazla özdeşleşme duygusuna, kentsel çevrelerine karşı artan bir sorumluluk duygusuna ve yaşadıkları şehri daha fazla tanıma ve anlama becerisine işaret etmektedir. Bu çalışmada gözlemlenen önemli değişiklikler, Sanal Kent Müzesi tasarlamak gibi uygulamalı deneyimlerin öğretmen adaylarının kentsel kimlik algılarını şekillendirme ve güçlendirme potansiyelini vurgulamaktadır. Bu bulgular toplu olarak, sanal kent müzelerinin

oluşturulmasında uygulamalı deneyimlerin dönüştürücü potansiyelini vurgulamaktadır. Öğretmen adayları sadece Denizli'nin tarihi ve kültürü hakkında daha derin bir anlayış kazanmakla kalmadı, aynı zamanda şehirleriyle daha güçlü bir bağ ve gurur duygusu geliştirdiler. Bu tür deneyimlerin kentsel kimlik üzerindeki coşkusu ve olumlu etkisi, gelecekteki müze geliştirme ve eğitim girişimlerine etkileşimli ve eğitici yaklaşımların dahil edilmesinin önemini vurgulamaktadır. Sonuç olarak, öğretmen adaylarının Denizli Sanal Kent Müzesi'nin tasarımına katılımı, kentlerinin kimliğine ilişkin algılarının zenginleşmesine, tarihi ve kültürüne ilişkin bilgilerin artmasına ve daha büyük bir aidiyet duygusuna yol açmıştır. Bu bulgular, sürükleyici müze deneyimlerinin kentsel kimliği geliştirme ve şehrin mirasının daha fazla araştırılmasını teşvik etme potansiyelini vurguluyor.

Bulgulara göre müze tasarımı deneyiminin öğretmen adaylarının Denizli'ye aidiyet duygularını büyük ölçüde olumlu etkilediği görülmektedir. Müze tasarımı sürecinde Denizli'nin tarihi ve kültürel yönlerinin daha derinlemesine araştırılmasının, kentle daha derin bir bağ kurulmasını sağlamıştır. Öğretmen adaylarının önemli bir kısmının müze tasarım sürecinde Denizli'ye yönelik aidiyet duygusunun arttığını ve Denizli'ye dair bilgi birikiminin arttığı görülmektedir. Çoğu öğretmen adayının ise Denizli'nin geçmişi hakkında daha fazla bilgi edinme isteğinin arttığını böylece çalışmanın şehrin tarihi ve kültürüne yönelik merak ve saygıyı aşılamadaki başarısını kabul edebiliriz.

İlgili çalışmaların sonuçlarına bakıldığında ise benzer örnek sonuçları şu şekilde sıralayabiliriz; Bulut ve Uzun (2021), kültürel miras ve farklı ülkelerde yaşayan toplulukların kültürleri hakkında bilinçlenmek, soyut bilgilerin somutlaştırılmasının sağlanması ve insanların geçmişten günümüze hayatlarında meydana gelen değişimler hakkında bilgi sahibi olunması amacıyla sanal müzelerin öğrenme ortamında kullanılabileceğini ifade etmişlerdir. Yılmaz ve Başkaya (2020) yapmış oldukları çalışmada, öğretmen adayları yerel tarih öğretiminde sanal müzelerin kullanılabileceğini, kentlerin geçmişini daha derin öğrenme ve bağ kurma fırsatı sunduğunu ifade etmişlerdir. Ayrıca araştırma sonucunda yerel tarih ögelerinin derslerde kullanılması ve yerel tarihin öğretilmesinde gezi gözlem yönteminin kullanılması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır. Mayda (2014), sanal uygulamaların kullanılarak kültürel mirasa ait unsurların ayrıntılı bir şekilde insanlara sunulmasının yeni kuşakların kültürel açıdan eğitilmesini sağladığını aynı zamanda kültürel mirasa ait eserlerin dijital olarak koruma altına alınmasının kültürler arasındaki etkileşim açısından önemli olduğunu ifade etmiştir. Ayrıca araştırma sonucunda eserlerin dijital ortamda daha kolay sergilenebildiği ve geniş açıdan incelenebildiği görülmüştür. Özdemir (2019) Kentteki

bireylerin dününe ve bugününe yönelik unsurları toplayıp biriktiren ve bunları kentin yarınına ışık tutmada kullanmak üzere sergileyen müzelerin kent kimliğini ve kolektif kent belleğini yansıtmayı amaçladıkları söylenebilir. Mahir Bilgiç (2019); Kent müzelerinin kentleşme ve kentlileşme süreçlerine olan katkılarını da ortaya koymuştur. Kentleşme ve kentlileşmenin içinin doğru şekilde doldurulabilmesi için sahip olunması gereken en temel argüman kentlilik bilincidir. Kentlilik bilincinin ise yerleşmesi kent hakkında güçlü bir eğitim alınmasıyla mümkün kılınabilmektedir. Kentlilerin kentleri hakkında eğitim alabilecekleri kurumların başında yer alan kent müzeleri bu noktada da önemli bir boşluğu doldurarak kent kimliklerinin sürdürülmesinde önemli bir işlev daha üstlenmiş olmaktadır. Genç yaşlardan itibaren aşılanan kentlilik bilinci gelecek nesillerinin de kimlikli bir kentte yaşayabilmesinin anahtarı olarak karşımıza çıkmaktadır. Alanyazında önceki bildirilen çalışmalar bu çalışmanın bulgularına atıflar yapmaktadır.

5.1.5. Sanal Kent Müzesi Tasarlama Deneyimleri Öğretmen Adaylarının Sosyal Bilgiler Eğitiminde Sanal Müze Kullanılmasına Yönelik Görüşlerine Nasıl Yansıdığına İlişkin Tartışma ve Sonuçlar

Bu bölümde sanal kent müzesi tasarlama deneyimleri öğretmen adaylarının sosyal bilgiler eğitiminde sanal müze kullanılmasına yönelik görüşlerine nasıl yansıdığına ilişkin bulguları tartışılmaktadır.

Öğretmen adaylarının yanıtları, müzelerin sosyal bilgiler eğitimine entegrasyonu yoluyla zenginleştirilebilecek algılanan öğrenme alanlarının geniş bir yelpazesini ortaya koymaktadır. Özellikle "Kültür ve Miras" temasının en yaygın tema olarak ortaya çıkması, öğretmen adaylarının çoğunluğunun müzeleri kültürel ve tarih eğitimiyle ilişkilendirdiğini göstermektedir. Bu, müzelerin kültürel eserlerin ve tarihi bilgilerin depoları olduğu şeklindeki geleneksel anlayışla uyumludur. Ayrıca öğretmen adaylarının önemli bir kısmı müzeleri "İnsan, Yer ve Çevre" ile ilgili eğitim verebilecek mekanlar olarak tanımlamaktadır. Müzeleri bireyler arasındaki etkileşimleri, farklı ortamları ve bu etkileşimlerin toplumları nasıl şekillendirdiğini anlamaya yönelik platformlar olarak görmektedirler. Bazı adaylar sosyal bilgiler öğretim programında “Birey ve Toplum” ile “Aktif Vatandaşlık” alanlarını müzelerle ilişkilendirilebilecek alanlar olarak belirlemişlerdir. Bu, müzelerin sosyal yapıların, rollerin ve sorumlulukların bireysel anlayışını geliştirebilen ve toplumsal süreçlere aktif katılımı teşvik edebilen kurumlar olarak görüldüğünü göstermektedir. Birkaç öğretmen adayı, müzelerin, özellikle de bilim ve teknoloji müzelerinin, "Bilim, Teknoloji ve Toplum" öğrenme alanına katkıda bulunma ve

bu alanlar ile toplum arasındaki etkileşimlere ilişkin değerli bilgiler sunma potansiyelini vurguladı. Son olarak bir aday, müzelerin ekonomik sistem ve süreçleri öğretmedeki rolünü vurgulayarak "Üretim, Dağıtım, Tüketim" öğrenme alanıyla bir bağlantı önermişlerdir.

Özetle, öğretmen adaylarının müzeler ve çeşitli öğrenme alanları arasındaki çeşitli ilişkileri, müzelerin eğitimdeki çok yönlü değerinin altını çizmektedir. Müzelerin tarih ve kültür alanlarının ötesine geçerek coğrafya, bilim, teknoloji ve ekonomi gibi konularda derin öğrenme fırsatları sunduğunu vurguluyorlar. Bu yanıtlar toplu olarak müzelerin öğrencilere nasıl farklı bakış açıları sunabileceğini, karmaşık konularla somut ve anlamlı bir şekilde ilgilenmelerini sağladığını gösteriyor. Sonuç olarak öğretmen adayları sanal şehir müzelerinin sosyal bilgiler eğitimine entegrasyonu konusunda genel olarak olumlu bir bakış açısı sergilemektedir. Yanıtları, sanal şehir müzelerinin sunduğu erişilebilirlik, katılım ve müfredatla uyum konusunda takdirlerini yansıtıyor. Adayların çoğunluğu pratik zorlukları ve farklı öğrenme tercihlerini kabul ederken, öğrencilerine yönelik potansiyel faydaların da farkında olarak, sanal şehir müzesi tasarım deneyimlerini gelecekteki sınıflarında uygulamaya gerçek bir ilgi duyduklarını ifade ediyorlar.

Bulgular sosyal bilgiler eğitiminde sanal kent müzesi tasarım deneyimlerinden yararlanma beklentileri ile öğretmen adaylarının algıları arasındaki önemli uyumu göstermektedir. Öğretmen adaylarının çoğunluğu müzeleri büyük ölçüde “Kültür ve Miras” öğrenme alanı merceğinden algıladı; bu da müzeler ile tarihi ve kültürel eğitimin somutlaşması arasındaki güçlü ilişkinin altını çizmektedir. Öğretmen adaylarının bu geniş vizyonu, müzelerin eğitimdeki rolünün sürekli olarak genişlemesi gerektiğini ve müzelerin gelecekteki nesilleri daha bilinçli, eleştirel düşünen ve çok yönlü bireyler olarak yetiştirmede önemli bir rol oynayabileceğini göstermektedir. Bu tür fikirlerin eğitim programlarına entegre edilmesi, öğrencilere daha zengin ve etkili bir öğrenme deneyimi sunabilir.

Öğretmen adayları müzelerin "Birey ve Toplum" ve "Aktif Vatandaşlık" gibi öğrenme alanlarına da uzanan rolüne de dikkat çekmişlerdir. Böylece müzeleri toplumsal yapılara, rollere ve sorumluluklara ilişkin derinlemesine teşvik eden ve sonunda sosyal yapılara katılımı destekleyen platformlar olarak görmüşlerdir. İlginç bir şekilde, "Bilim, Teknoloji ve Toplum" ve "Üretim, Dağıtım ve Tüketim" gibi öğrenme alanlarının zengin dokusunun müzelerde birleştiğini ve potansiyel olarak zenginleştirilmiş bir öğrenmeyi yöneteceğini öngören bir grup katılımcı tarafından incelikli bir bakış açısı sunuldu. Öğretmen adaylarının müzelerin eğitim panoramasına entegrasyonu konusunda geniş bir bakış açısına sahip oldukları ve onları kültür, miras, coğrafya, tarih, bilimi kapsayan bir yelpazedeki alanlarda öğrenmeyi teşvik eden zenginleştirici platformlar olarak tasavvur

ettikleri yadsınamaz bir şekilde açıktır. Bulgular sonucunda ortaya çıkan en önemli husus, etkileşimli ve sürükleyici öğrenme deneyimlerini vurgulayan modern pedagojik eğilimlerle büyük ölçüde örtüşen, sanal kent müzesi tasarımı kavramına yönelik genel kabuldür. Kabul geniş bir yelpazede olsa da değişen derecelerdeki duygu ve algılanan engeller, olası uygulamanın lojistik ve teknolojik zorluklarla ilgili gerçekçi endişelerle dengelenmiş, dikkatli bir iyimserlik yolunda ilerlediği sonucuna varıyor.

Tüm alt problemlere yönelik bulguların sonuçları değerlendirildiğinde literatürdeki benzer çalışmalar ile ortak çıktılara ulaşıldığı ancak bazı bulguların alana özgün çıktılar sunduğu sonucuna varılmıştır. İlgili çalışmaların sonuçlarına bakıldığında ise benzer örnek sonuçları şu şekilde sıralayabiliriz; Üztemur vd., (2018) yapmış oldukları çalışmada, müzelerde ve tarihi ortamlarda etkinlik tasarlanması ve bu etkinliklerin sosyal bilgiler dersine özgü becerilerin geliştirilmesindeki yararlarının ortaya çıkarılması amacıyla yapılmıştır. Araştırmadan elde edilen sonuçlara bakıldığında etkinliklerin gözlem, mekânı algılama, zaman ve kronolojiyi algılama, değişim ve sürekliliği algılama, sosyal katılım, tarihsel empati becerilerinin geliştiği sonucuna ulaşılmıştır. Bu durum öğretmen adaylarının görüşleri ile örtüşmektedir. Sidekli ve Karaca (2013) kültürel mirası, insanların uzun yıllardır edindiği birikimleri akıllarını kullanarak yaratıcı bir şekilde ifade ettiği eserler olarak tanımlamıştır. Çalışmalarının sonucunda öğretmen adaylarının büyük bir kısmının kültürel miras unsurlarının sosyal bilgiler dersinde kullanımı konusunda olumlu bir tutuma sahip olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Çalışmamızda da öğretmen adayları, bu kültürel miraslar üzerinden müze oluşturmanın kişisel ve mesleki bilgi potansiyellerine katkısını belirtmiş, eğitim öğretim süreciyle birlikte kültürel üretimi koruma ve yeni nesillere aktarabilme potansiyeline de değinmişlerdir.

Bir başka çalışmada ise Topkan ve Erol (2022) sosyal bilgiler dersinde sanal müzelerin kültürel miras öğrenme alanında tarih bilincinin kazandırılmasında faydalanılabilecek bir uygulama olduğunu ifade etmiştir. Zaman ve kronolojiyi algılama, mekânı algılama, dijital okuryazarlık gibi becerilerin geliştirilmesinde okul dışı öğrenme ortamı olarak kullanılabilecek sanal müzeler; sosyal bilgiler öğretim programında yer alan pek çok öğrenme alanında (Kültür ve Miras; İnsanlar, Yerler ve Çevreler; Bilim, Teknoloji ve Toplum) rahatlıkla yararlanılabilir. Yaygınlıkla kullanıldığında çeşitli somut kazanımlar elde etmekte yararı olduğu düşünülen sanal müzelerin sosyal bilgiler öğretmenlerince sıklıkla kullanılmadığı yapılan araştırmalarda ortaya konulmuştur (Zabun, 2020; Altınbay ve Gümüş, 2020; Doğanlı,2019). Alanyazında yapılan çalışma bulguları bütünsel olarak

değerlendirildiğinde bu çalışmanın bulguları ile benzer özellik gösterdiği sonucuna ulaşmak mümkündür.

5.2. Öneriler

Öğretmen adaylarının müze eğitimini daha derinlemesine öğrenmelerini destekleyen bir dizi bulgu ve sonuca ulaşılmıştır. Bu çıktılar sonucu oluşan öneriler, sanal müzelerin potansiyelini daha da genişletmeye, öğretmen adaylarının bu alandaki bilgilerini artırmaya ve öğrencilerine daha zengin öğrenme deneyimleri sunmaya yardımcı olacak şekilde tasarlanmalıdır. Sanal müze ziyaretlerinin hem öğrenciler hem de öğretmen adayları için, duygusal bir bağ yaratma ve öğrenme deneyimini derinleştirme potansiyeli göz önüne alındığında, bu tür platformların eğitim programlarına entegrasyonu, modern eğitimin bir gerekliliği haline gelmektedir. Araştırmanın sonucuna yönelik önerileri şu şekilde sıralayabiliriz;

- Sanal olanlar da dahil olmak üzere müzelerin güçlü bir eğitim aracı olarak nasıl kullanılacağına ilişkin eğitimin öğretmen yetiştirme programlarına dahil edilmesi gerekmektedir.
- Gelecekteki araştırmalar, sanal müze deneyimini, fiziksel ziyaretlerden elde edilen tatminle eşleşecek ve hatta onu aşacak bir düzeyde geliştirebilecek faktörlerin anlaşılmasını derinlemesine araştırmalıdır.
- Sanal müzelerin modern eğitimin önemli bir bileşeni olma potansiyeline ilişkin ayrıntılı çalışmalar yapılmalıdır.
- Öğretmen adaylarına yönelik eğitim programlarında müze eğitimlerinin nasıl etkin bir şekilde yürütülebileceğine yönelik kurslar ve atölye çalışmaları düzenlenmelidir.
- Sanal müze ziyaretlerinin potansiyelini ve kullanım bilgilerini araştıran çalışmalar arttırılmalıdır. Öğretmen adaylarına, sanal müzeleri eğitim araçları olarak nasıl kullanabilecekleri konusunda daha fazla destek ve kaynak sunulmalıdır.
- Öğretmen adayları, dijital araçlarla tasarım yapma konusunda eğitilmelidir.
- Sanal müze geliştiricileri, kullanıcı deneyimini zenginleştirmek için VR ve AR gibi sürükleyici teknolojileri entegre etmeye odaklanmalı.
- Sanal müzelerde yaşanan teknik sorunlar ve zorluklar giderilmelidir.
- Sanal müzeler, dinamik bir öğrenme aracı olarak daha geniş eğitim müfredatına entegre edilmelidir.

- Artırılmış gerçeklik ve etkileşimli haritalar gibi modern teknolojiler sayesinde daha zengin öğrenme deneyimleri sunulmalıdır.
- Teknoloji firmalarıyla iş birliği yaparak, sanal müzelerin kolay erişilmesine ve kullanılmasına yardımcı olacak platformlar geliştirilmelidir.

Bu öneriler, sanal müzelerin eğitimde daha etkin bir şekilde kullanılması doğrultusunda umut verici bir yol haritası oluşturması amacıyla öğretmen adaylarına, öğretmenlere, araştırmacılara, program yapıcılara ve uygulayıcılara yönelik verilmiştir.

KAYNAKÇA

Altun, S. A., & Altun, A. (2000). Bir eğitim aracı olarak internet. *Milli eğitim dergisi, 147*(9), 74-81.

Aktaş, V. (2017). *Sosyal bilgiler öğretmenlerinin sanal müze kullanımına yönelik tutumları*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Aladağ, E, Akkaya, D, Şensöz, G. (2014). Sosyal bilgiler dersinde sanal müze kullanımının öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi,* 16 (2), 199-217.

Albayrak, A. (2014). *Kent müzelerinde barış kültürü: adalar müzesi örneği.* Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Altın, B. N. & Demirtaş, S. (2009). Sosyal Bilgiler dersinde sınıf dışı eğitim etkinlikleri. M. Safran (Ed.), *Sosyal bilgiler öğretimi* (s.516) içinde. Pegem Akademi Yayınları.

Ata, B. (2002). *Müzelerle ve tarihi mekânlarla tarih öğretimi: tarih öğretmenlerinin müze eğitimine ilişkin görüşleri*. Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Aydın, M. (2022). Kent kimliğinin oluşumunda müzelerin rolü: Antalya Kent Müzesi örneği. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 15*(89), 2203-2220.

Baki-Nalcıoğlu, Z. (2020). *Kültürel bir mekân olarak kent müzelerinde somut olmayan kültürel mirasın temsili ve aktarımı.* Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Hacı Bayram Veli Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Ankara.

Buldu, F. (2023). *Sosyal bilgiler öğretmen adaylarının kültürel miras ve sanal müzeler hakkındaki görüşlerinin incelenmesi.* Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Nevşehir.

Bulut, P. ve Uzun, E. B. (2021). Sanal müzeler ve yaratıcı drama için bir atölye önerisi: Müze sınıfa geliyor! *Yaratıcı Drama Dergisi, 16*(1), 131-156.

Buyurgan, S. ve Mercin, L. (2005) Görsel sanatlar eğitiminde müze eğitimi ve uygulamaları (1.Baskı). Ed. Vedat Özsoy. Ankara: Görsel Sanatlar Eğitimi Derneği Yayınları Varan Matbaacılık

Buyurgan, S., & Buyurgan, U. (2007). *Sanat eğitimi ve öğretimi Eğitimin her kademesine yönelik yöntem ve tekniklerle*. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.

Crooke, E. (2004). The virtual museum: A new medium for communication. Museum *Management and Curatorship, 19*(1), 1-18.

Crooke, E. (Ed.). (2016). The future of museums: New visions, new challenges. Routledge.

Çınar, C. (2021). *Öğrencilerin sosyal bilgiler dersinde sanal müze kullanımı hakkındaki görüşleri.* Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyon.

Çizgen, N., (1994), *Kent ve Kültür*, Say Yayınları, İstanbul.

Demirseren Çöl, Ş. (1998). *Kentlerimizde kimlik sorunu ve günümüz kentlerinin kimlik derecesini ölçmek için bir yöntem denemesi.* (Yayımlanmış doktora tezi). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Derin, D. G. ve Alparslan, B. (2021). Kent kimliği ölçeği: İstanbul örneklemi üzerinde ölçek geliştirme çalışması. Güven, S. ve Tekdemir, G. (Eds.), *Bireyden Topluma: Kent ve Dil İlişkisi Üzerine içinde* (s. 63-100). İstanbul: İstanbul Üniversitesi Yayıncılık.

Egüz, Ş. ve Kesten, A. (2012). Sosyal bilgiler dersinde müze ile eğitimin öğretmen ve öğrenci görüşlerine göre değerlendirilmesi: Samsun ili örneği. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 13*(1), 81-104.

Falk, J. H. (2009). Museums and education: An introduction. In S. Macdonald & H. R. Leahy (Eds.), *The Routledge handbook of museum studies* (pp. 269-281). Routledge.

Ferguson, B. W. (1997). The virtual museum: A new look at an old idea. *Museum News, 76*(2), 38-41.

Galla, A. (1995) Urban Museology: An Ideology for Reconciliation. *Museum International, special issue City Museums, 187,* XLVII,.40-45.

Haseki, S. (2008). *Günümüzdeki müzecilik anlayışı ve müze mimarisindeki değişimler: Antalya müzesi örneği*. Uzmanlık Tezi, Kültür ve Turizm

Ho, CM, Nelson, ME ve Müeller-Wittig, W. (2011). İşbirliğine dayalı çok modlu anlam oluşturmayı geliştirmek için dil müfredatında öğrenci tarafından oluşturulan bir sanal müzenin tasarlanması ve uygulanması. *Bilgisayarlar ve Eğitim, 57* (1), 1083-1097.

Hooper-Greenhill, E. (1992). The Museum as a Social Institution. *Museum Management and Curatorship, 7*(1), 1-11.

Hooper-Greenhill, E. (2000). The museum as a learning institution. In E. Hooper-Greenhill (Ed.), *The educational role of the museum* (pp. 1-16). Routledge.

Hooper-Greenhill, E. (Ed.). (2000). The educational role of the museum. Routledge.

ICOM (2022). Museum defination. https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/ adresinden alınmıştır.

Işık, S. (2023). *Sosyal bilgiler öğretiminde sanal müze kullanımına yönelik öğretmen görüşleri.* Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Sinop Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sinop.

İşman, A. (2011). *Uzaktan Eğitim.* Ankara: Pegem Yayıncılık.

Jones, S. C., & Miles, M. R. (2011). The impact of virtual museums on learning. *Journal of Museum Education, 36*(2), 101-112.

Jones, S. C., & Miles, M. R. (2018). The use of city museums in social studies education: A review of the literature. *Social Studies Research, 42*(2), 132-145.

Kahraman, A. (2013). Kent kimliğinin oluşumunda ve temsilinde müzelerin rolü. *Kent Araştırmaları Dergisi, 11*(1), 1-16.

Karakaş, Ö, F. (2019). *Toplumsal bellek merkezleri olarak kent müzeleri.* Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu.

Kaya, Z. (2002). *Uzaktan Eğitim.* Ankara: Pegem Yayıncılık.

Kayan, R., (2016), *Vahyin gölgesinde kimlik inşası*, Çıra Yayınları, İstanbul.

Kaymaz, I. (2013). *Urban Landscapes and Identity, Advances in Landscape Architecture*. London: InTech Publishing.

Kaypak, Ş., (2010), "*Antakya'nın kent kimliği açısından irdelenmesi*", Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, C:7, S.14, (373-392).

Kent Tarihi Müzeleri ve Arşivleri. (2013).

Kırksekiz, A. (2021). *360 derece videolar ile oluşturulmuş sanal müze uygulamasının sosyal bilgiler dersinde kullanımının öğrencilerin akademik başarı ve tutumlarına etkisi.* Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.

Klentien, U. (2022). Development of virtual museum model for youth. *International Journal of Information and Education Technology, 12*(4), 313-317.

Köklü, N. (2001). Eğitim eylem araştırması – öğretmen araştırması. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi, 34(1), 35-43.

Lale, A. ve Tekke, A. (2022). *Kültürel ve tarihi mirasa erişimin dijitalleştirilmesi*. K. Akman, A. Tekke ve İ. C. Akpınar (Ed.), Uluslararası Göbeklitepe'den Bugüne Türkiye'nin Tarihi ve Kültürel Mirası Sempozyumu (s. 68-84). Samsun.

Ley, D. (2004). Kentsel kimlik ve kültürel değişim: Bir durum çalışması. *Urban Studies, 41*(10), 2115-2135.

Lucifora, C., Schembri, M., Poggi, F., Grasso, GM ve Gangemi, A. (2023). Sanal gerçeklik, kültürel mirasın yorumlanmasında perspektif almayı desteklemektedir. *İnsan Davranışında Bilgisayarlar*, *148*, 107911.

Mayda, M. (2014). *Sanat ve Kültürün Sergilenmesinde Sanal Müzelerin Etkisinin "Google Cultural Instıtute "Örneği Üzerinden İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Erciyes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kayseri.

Meriam, S. B. (2013). *Nitel araştırma: Desen ve uygulama için bir rehber.* (Çev. Ed. S. Turan). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 2015).

Mızrak, A. (2010). *1980-2009 yılları arası hükümetlerin eğitim politikaları ve politikaların ilköğretim sosyal bilgiler ders kitaplarına yansıması*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.

Miles, M. R. (1997). The virtual museum: A new paradigm for museums. Museum News, 76(2), 34-37.

Miles, M. R. (2009). Virtual museums: A new pedagogical paradigm. *Museum Management and Curatorship, 24*(2), 133-152.

Miles, M. R. (2016). The role of city museums in social studies education. *Journal of Social Studies Research, 40*(2), 144-155.

Montusiewicz, J., Miłosz, M., Kęsik, J. ve Kayumov, R. (2018). Sanal müzeler oluşturmaya yönelik çok disiplinli teknolojiler – bir arkeoloji müzesi gelişimi örneği. *INTED2018 Bildirilerinde* (s. 326-336). IATED.

Okan, Berna: (2015). "Günümüzde müzecilik anlayışı", *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 2015*, s.187-197.

Okumuş, M. (2021). Kültürel diplomasi bağlamında sanal müzeler. *Selçuk İletişim, 14*(4), 1972-2002.

Özdemir, E. (2019). *Kent kimliğini yansıtmada müzelerin rolü: Selanik müzelerinden örnekler*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Öztürk, C. (2016). Kent kimliğinin oluşumunda müzelerin rolü: Gaziantep Kalesi Müzesi örneği. *International Journal of Social Sciences, 5*(1), 43-54.

Pearce, S. M. (2009). Virtual museums: A new tool for education. *Museum Management and Curatorship, 24*(2), 153-166.

Pearce, S. M. (Ed.). (2018). *The museum: A reference handbook*. Routledge.

Peker, N. (2014). *Sosyal bilgiler dersinde sanal müze kullanımı ve sosyal bilgiler öğretmeni adaylarının sanal müze kullanımına yönelik tutumları.* Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aksaray.

San, İ. (1996). Yaratıcılığı geliştiren bir yöntem ve yaratıcı bireyi yetiştiren bir disiplin: Eğitsel yaratıcı drama. *Yeni Türkiye (Eğitim Özel Sayısı),7,* 148-160.

Schweibenz, W. (2004). The development of virtual museums, ICOM News No:3. Şık Glosset (2007). Sanal mimarlık müzesi: Sanal müzecilik. Geçmişten Geleceğe Türkiye'de Müzecilik I Sempozyumu 21-22 Mayıs (ss.229-232). Ankara: VEKAM

Schweibenz, W. (2004). Virtual museums. *The Development Of Virtual Museums, Icom News Magazine, 3*(3).

Sheppard, B. (2001). *Musesums, libraries and the 21st century learner*. Institute of Libraries and Museum Services.

Sidekli, S. ve Karaca, L. (2013). *Sosyal bilgiler öğretiminde yerel, kültürel miras öğelerinin kullanımına ilişkin öğretmen adayı görüşleri*. Gaziosmanpaşa Bilimsel Araştırma Dergisi, (5), 20-38.

Smith, A. D. (1999). Kentsel kimliğin psikolojisi: Bir araştırma literatürünün incelemesi. *Journal of Urban Studies, 36*(1), 15-32.

Smith, K. M. (2011). City museums as sites of civic learning. *Journal of Educational Administration, 49*(4), 431-448.

Şen, H. (2023). *Sosyal bilgiler öğretiminde 5 ve 6. sınıf kültür ve miras öğrenme alanlarında sanal müze kullanımına yönelik öğretmen görüşleri.* Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.

Tuncer, M., & TUNCER, M. (2007). Sanal eğitim-öğretim ve geleceği. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 6*(20), 112-132.

Topkan, F. ve Erol, M. (2022). Sanal Müze Etkinliklerinin İlkokul 4. Sınıfların Tarih Bilinci Gelişimine Etkisi. *Maarif Mektepleri Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi, 6*(2), 71-86 . DOI: 10.46762/mamulebd.1180944

Tunç, A. (2015). Kent kimliğinin oluşumunda müzelerin rolü: Bursa Kent Müzesi örneği. *İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 9*(1), 39-56.

Turan, İ. (2015). *Okul dışı sosyal bilgiler öğretiminde sanal müze ve turlar. Okul Dışı Sosyal Bilgiler Öğretimi* (Ed. A. Şimşek ve S. Kaymakçı), (189-203). Ankara: Pegem Akademi.

Turan, S. Yalçıner Ercoşkun, Ö. (2017). Meydanlardaki İsim değişikliklerinin kent belleğine etkisi: Ankara örneği. *Journal of Architectural Sciences and Applications*, 2 (1), 55-68. DOI: 10.30785/mbud.337234

Turgut, G. (2015). *Sosyal bilgiler dersinde bir eğitim aracı olarak sanal müzelerden yararlanma.* Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.

Ustaoğlu, A. (2012*). İlköğretim 7. sınıf sosyal bilgiler dersi Türk tarihinde yolculuk ünitesinde sanal müzelerin kullanımının öğrenci başarısına etkisi.* Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Üztemur, S., Dinç, E. & Acun, İ. (2018). Müzeler ve tarihi mekânlarda uygulanan etkinlikler aracılığıyla öğrencilerin sosyal bilgilere özgü becerilerinin geliştirilmesi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, (46),* 294-324. DOI: 10.21764/maeuefd.349442

Wolcott, C. H., & Miles, M. R. (2001). The potential of virtual museums for learning. *Curator, 44*(2), 137-150.

Yeşilbaş, E. (2017). Kentsel korumada müzelerin rolü üzerine bir araştırma: Mardin müzesi örneği.*The Journal of Academic Social Science Studies*, 59, 345.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2008). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri.* Ankara: Seçkin Yayınevi.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri.* Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Yılmaz, A., Yıldırım, G., Filiz, N. ve İbrahimoğlu, Z. (2021). *Etkileşimli Müze ve Tarihi Çevre Eğitimi: Kuramsal Temeller ve Örnek Etkinlikler.* Ankara: Pegem Akademi.

Yılmaz, K. & Şeker, M. (2011). İlköğretim öğrencilerinin müze gezilerine ve müzelerin sosyal bilgiler öğretiminde kullanılmasına ilişkin görüşlerinin incelenmesi. *İstanbul Aydın Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi, 3*(9), 21-39.

Yılmaz, M. ve Başkaya, M. (2020). Sosyal Bilgiler Öğretiminde Yerel Tarih Ögelerinin Kullanımına İlişkin Öğretmen Görüşlerinin Belirlenmesi. *Turkish Studies, 15*, 1.

Yılmaz, M., & Şeker, N. (2010). Müzelerin eğitim işlevleri. *Eğitim ve Bilim, 35*(156), 21-32.

Zabun, Y. (2020). *Tarih öğretmen adaylarının sanal müze kullanımına yönelik tutumlarının incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

EKLER

Ek 1. Mevcut Bilgi ve Beklenti Formu

MEVCUT BİLGİ VE BEKLENTİ FORMU

Merhaba Değerli Sosyal Bilgiler Öğretmeni Adayı,

Ben Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalında Yüksek Lisans Öğrencisi Buket UZAL.

Bu anket formu "Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarıyla Sanal Kent Müzesi Geliştirmeye Yönelik Bir Eylem Araştırması Denizli Kent Müzesi Örneği" başlıklı tez çalışmamın uygulama aşaması için sizin sanal müze ve kent müzesi ile ilgili ön bilgi, deneyim ve beklentilerinizi belirlemeyi amaçlamaktadır.

Bu bölümdeki sorulara vereceğiniz cevaplar araştırma için çok kıymetli. Soruları cevaplandırırken gösterdiğiniz özen için teşekkür ederim.

1. Herhangi bir müzeyi ziyaret ettin mi?

   Evet (…) Hayır (…)

   Cevabın "Evet" ise; Hangi müze türünü ziyaret ettin

   ( )Gerçek Müze ( )Sanal Müze ( )Her ikisi

   - Cevabın "**Evet**" ise; Müze gezisinde nasıl bir deneyim yaşadın?
   - Cevabın "**Hayır**" ise; Hangi tür müzeyi ziyaret etmek isterdin? Neden?

   ( )Gerçek Müze ( )Sanal Müze ( ) Her ikisi

2. Müze denilince aklında neler canlanıyor?

3. Sence müzelerde sergilenen eserler hangi özelliklerinden dolayı sergileniyor olabilir? Her şey müzede sergilenebilir mi?

4. Telefon, tablet ya da bilgisayar kullanarak yeni bir yer keşfetmekten hoşlanır mısın? Neden?

5. Telefon, tablet ya da bilgisayardan herhangi bir müzenin sanal uygulamasını gezdin mi?

   Evet (…) Hayır (…)

   - Cevabın "**Evet**" ise;

   Gezi sırasında keyif aldın mı? Neler hissettin?

   - Cevabın "**Hayır**" ise;

   Gezmek ister misin? Neden?

6. Sanal müze kavramı aklında neleri çağrıştırıyor?

7. Herhangi bir şeyin müzesini oluşturmak hoşuna gider miydi? Neden?

8. Bir müze oluşturmak istediğinde bu ne ile ilgili olurdu? Bu konuyu tercih etmenin özel bir gerekçesi var mı?

9. Sence bir kent(şehir) müzesinde neler yer alır?

10. Kent müzeleri konusunda ne düşünüyorsun? Kent müzesi oluşturma fikri sana ne hissettiriyor?

11. Telefon, tablet ya da bilgisayar kullanarak herhangi bir şey tasarladın mı?
    Evet (…) Hayır (…)
    - Cevabın "**Evet**" ise;

    Tasarım sürecinden keyif aldın mı? Neler hissettin?
    - Cevabın "**Hayır**" ise;

    Ne tasarlamak isterdin? Neden?

12. Bir sanal kent(şehir) müzesi olduğunu düşünelim, sence nasıl oluşturulabilir?

13. Bir kent(şehir) müzesinin tasarımını oluşturan ekibin içinde yer alsaydın sana nasıl katkı sağlayacağını düşünürdün?

14. Sosyal bilgiler programında müzeler ile ilgili olduğunu düşündüğün öğrenme alanları hangileridir?

15. Denizli'nin tarihi ve kültürüyle ilgili geçmişten kalan nesneler ve eserler sizce nasıl tanıtılmalıdır?

16. Denizlili olmak veya kendini Denizli'ye ait hissetmek için müzede nelerin sergilenmesini isterdin?

Ek 2. Deneyime Dayalı Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu

DENEYİME DAYALI YARI YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞME FORMU

Merhaba Değerli Sosyal Bilgiler Öğretmeni Adayı,

Ben Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalında Yüksek Lisans Öğrencisi Buket UZAL.

Bu anket formu "Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarıyla Sanal Kent Müzesi Geliştirmeye Yönelik Bir Eylem Araştırması Denizli Kent Müzesi Örneği" başlıklı tez çalışmamın uygulama aşaması için sizin sanal kent müzesi tasarlanmasına ve bu sürecin sosyal bilgiler eğitiminde kullanılmasına yönelik görüşlerinizi almayı amaçlamaktadır

Bu bölümdeki sorulara vereceğiniz cevaplar araştırma için çok kıymetli. Soruları cevaplandırırken gösterdiğiniz özen için teşekkür ederim.

1. Denizli Sanal Kent Müzesi tasarlama ve geliştirme sürecini değerlendirdiğinde sence sanal bir müze nasıl olmalıdır?
2. Birlikte "Denizli Sanal Kent Müzesi" tasarladınız. Bu tasarlama sürecinde sen neler öğrendin?
3. Bu süreçte karşılaştığın sorunlar nelerdi? Bu sorunlara nasıl çözümler ürettin?Sanal müze tasarımı sürecinde kendini müzeci ve küratör yerine koyabildin mi? Nasıl?
4. Bu süreçteki küratörlük deneyimin müzeye ve müze eğitimine bakış açını nasıl etkiledi?
5. Gerçekleştirdiğiniz müze tasarımı kendini Denizli'ye ait hissetme duygunu nasıl etkiledi? Açıklar mısın?
6. Gerçekleştirilen etkinlikler Denizli'nin geçmişini öğrenme isteğini nasıl etkiledi? Açıklar mısın?
7. Gerçekleştirilen etkinlikler sayesinde kentin tarihi ve kültürel gelişimini daha iyi anlayabildiğini söyleyebilir misin? Neden?
8. Sanal kent müzesi tasarlama sosyal bilgiler eğitiminde katkısının neler olduğunu düşünüyorsun?
9. Bir sosyal bilgiler öğretmeni olduğunda sanal kent müzesi tasarlama sürecini kendi derslerinde uygulamak ister misin? Neden?

Ek 3. Kent Kimliği Ölçeği

KENT KİMLİĞİ ÖLÇEĞİ

Merhaba Değerli Sosyal Bilgiler Öğretmeni Adayı,

Ben Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalında Yüksek Lisans Öğrencisi Buket UZAL.

Bu ölçek "Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarıyla Sanal Kent Müzesi Geliştirmeye Yönelik Bir Eylem Araştırması Denizli Kent Müzesi Örneği" başlıklı tez çalışmamın uygulama aşaması için sizin sanal kent müzesi geliştirme deneyiminizin kent kimliği algınıza nasıl etki ettiğini ölçmek amaçlamaktadır

Bu bölümdeki sorulara vereceğiniz cevaplar araştırma için çok kıymetli. Soruları cevaplandırırken gösterdiğiniz özen için teşekkür ederim.

KENT KİMLİĞİ ÖLÇEĞİ "Hiç katılmıyorum" ile "Tamamen katılıyorum"					
Özdeşleşme Boyutu	Hiç katılmıyorum	Katılmıyorum	Kısmen Katılıyorum	Katılıyorum	Tamamen katılıyorum
1. Hayatımı Denizli'de geçirme düşüncesi bana kötü bir fikir gibi geliyor. (Ters madde)					
2. Denizli'den ayrılmak beni üzerdi.					
3. Denizli'de kendimi huzurlu hissederim.					
4. Denizli'den başka bir şehirde yaşayamazdım.					
5. Diğer şehirlere göre Denizli'de yaşadığım için kendimi şanslı hissediyorum.					
6. Denizli'de yaşamanın benim için olumlu yanları, olumsuz yanlarından çoktur.					
7. Denizli'de yaşadığım için kendimi iyi hissediyorum.					
8. Yaşlılığımı hayal ettiğimde kendimi Denizli'de görüyorum.					
9. Kendimi Denizli'ye ait hissetmiyorum. (Ters madde)					
10. Gelecek için yaptığım planlar genelde Denizli'de yer alır.					
11. Denizli benim bir parçammış gibi hissederim.					

12. Denizli'de kendimi evimde hissederim.					
13. Denizli'de yaşamak beni ben yapan şeylerden biridir.					
14. Gençliğimi Denizli'de geçirmiş olma düşüncesi beni mutlu eder.					
15. Denizli'de yaşamak kendimi şehirli hissettiriyor.					
16. Denizli'de büyümek çok güzeldi/güzeldir.					
17. Denizli benim kişisel tarihimde önemli bir yer tutar.					
18. Bana sorulduğunda kendimi Denizlili olarak tanıtırım.					
Sorumluluk Boyutu					
19. Denizli'de doğasına, mimarisine, düzenine zarar verebilecek her türlü tehlikeye karşı gerektiğinde başkalarıyla dayanışmaya hazır hissediyorum.					
20. Denizli'nin önemli simgesel yapılarına zarar gelmemesi için üzerime düşeni yaparım.					
21.Denizli'nin gelişimine/geleceğine etkide bulunacak kararlara imkânım varsa katkıda bulunurum.					
Kenti Tanıma/Aşinalık Boyutu					
23. Denizli'de gerektiğinde başvurabileceğim resmî kurumların neler olduğunu ve nerede olduğunu bilirim.					
24. Denizli'nin pek çok semtini gördüm.					
25. Denizli'nin önemli yapılarının ve tarihi eserlerinin çoğunu gördüm.					
26. Denizli'de bir adres sorulduğunda çoğunlukla yolu tarif edebilirim.					
27. Bana sorulsa Denizli şehrinin simgelerinin pek çoğunu sayabilirim.					

Ek 4. Ölçek İzni



Tez Çalışması için Ölçek İzni Hakkında Gelen Kutusu ×

buket uzal 17 Mart Per 11:48

Merhaba Sayın Hocam,

Denizli Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalında Yüksek Lisans yapmaktayım. Tez çalışmamda öğrencilerin sanal kent müzesi tasarlama sürecinin öğrencilerin kent kimliğine yönelik algılarına yansımasını ölçmek isteğim bir bölüm var. Danışmanım Prof. Dr. Mithat AYDIN ile "Kent Kimliği Ölçeği: Özdeşleşme Boyutu" başlıklı ölçeğin bu çalışma için uygun bir ölçek olduğuna karar verdik.

Tez çalışmamda sizlerin "Kent Kimliği Ölçeği: İstanbul Örneklemi Üzerinde Ölçek Geliştirme Çalışması" başlıklı yayınınızda yer alan "Kent Kimliği Ölçeği: Özdeşleşme Boyutu" ölçeğini izniniz olursa kullanmak istiyorum.

İlginiz ve desteğiniz için teşekkür ederim.

Buket UZAL

Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Sosyal Bilgiler Eğitimi

B. Alparslan 17 Mart Per 12:16

Sayın Hocam,Ölçeği çalışmanızda kullanabilirsiniz.Sonuçlardan bizi de haberdar ederseniz mutlu oluruz. Saygılarımla, Büşra Alparslan 17 Mar 2022 Per 11:48 tarih

Ek 5. Aydınlatılmış Gönüllü Onam Formu

AYDINLATILMIŞ GÖNÜLLÜ ONAM FORMU

Merhaba Değerli Sosyal Bilgiler Öğretmeni Adayı,
Ben Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalında Yüksek Lisans Öğrencisi Buket UZAL. "Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarıyla Sanal Kent Müzesi Geliştirmeye Yönelik Bir Eylem Araştırması Denizli Kent Müzesi Örneği" başlıklı tez çalışmamın uygulama aşaması için sizin bilgi, deneyim ve katkınıza ihtiyacım var.
Bu araştırmanın temel amacı sosyal bilgiler öğretmeni adayları tarafından tasarlanan ve geliştirilen sanal kent müzesine yönelik görüş ve deneyimlerini ortaya çıkarmaktır. Bu araştırma 6 Hafta sürecektir. Araştırma kapsamında bir sanal kent müzesi tasarımı yapmanız ve ölçek, anket, görüşme sorularını cevaplamanız istenmektedir. Bu araştırmaya ilişkin herhangi bir risk veya rahatsızlık öngörülmemektedir. Araştırma sırasında sizi ilgilendirebilecek herhangi bir gelişme olduğunda, bu durum size derhal bildirilecektir.
Bu araştırmada yer almak tamamen gönüllük esasına dayalıdır. Araştırmanın sonuçları bilimsel amaçla kullanılacak olup 3. şahıs, kurum veya kuruluşlar ile kesinlikle paylaşılmayacaktır. Size ait tüm anket, ölçek ve görüşme bilgileri gizli tutulacaktır ve cevaplar tezde ve bilimsel bir araştırmada yayınlansa dahi kişisel bilgileriniz paylaşılmayacaktır, ancak araştırmanın yürütücüsü, etik kurullar gerekli gördükleri takdirde bilgilerinize ulaşabilir. Siz de istediğinizde kendinize ait bilgilere ulaşabilirsiniz. Araştırmaya ait tüm veriler sadece araştırmacının bilgisi dâhilinde korunacaktır.
Araştırma hakkında ek bilgiler almak için ya da çalışma ile ilgili herhangi bir konuda görüşmek için veya istenmeyen etki ya da belirtmek istediğiniz rahatsızlıklarınız için araştırmacının aşağıda belirttiği iletişim bilgisinden ulaşabilirsiniz.
Bu araştırma için vereceğiniz katkı çok kıymetli. Soruları cevaplandırırken gösterdiğiniz özen için teşekkür ederim.
Onay vermeden önce sormak istediğiniz herhangi bir konu varsa sormaktan çekinmeyiniz.
6 Hafta sürecek "Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarıyla Sanal Kent Müzesi Geliştirmeye Yönelik Bir Eylem Araştırması: Denizli Kent Müzesi Örneği" Başlıklı tez için yapılan uygulayamaya katılmayı ve soruları cevaplamayı onaylıyor musunuz?

Evet, bu çalışmaya katılmayı **ONAYLIYORUM (…)**
Hayır, bu çalışmaya katılmayı **ONAYLAMIYORUM (…)**

Öğretmen Adayının Adı-Soyadı …….
Tarih ……/……/…… **İmza ……..**

Araştırmacı : Buket UZAL

İmza :

İletişim bilgileri:

Ek 6. Etik Kurul Onay Belgesi

T.C.
PAMUKKALE ÜNİVERSİTESİ
Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu

Sayı : E-93803232-622.02-297764
Konu : Etik Kurul Kararı

DAĞITIM YERLERİNE

İlgide kayıtlı başvurunuz 06/12/2022 tarih ve 20-9 toplantı/karar nolu etik kurul toplantısında görüşülmüş olup, alınan karar ekte sunulmuştur.

Gereği için bilgilerinize arz ederim.

Prof. Dr. Oğuz KARADENİZ
Kurul Başkanı

Ek: Karar (1 sayfa)

Dağıtım:
Gereği:
Eğitim Bilimleri Enstitüsüne

Bilgi:
Sayın Prof. Dr. Mithat AYDIN

T.C.
PAMUKKALE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİĞİ KURULU

SAYI: 68282350/2022/G20

Toplantı Tarihi : 06.12.2022
Toplantı Sayısı : 20
Toplantı Saati : 16:00

KARAR 9- Üniversitemiz Eğitim Bilimleri Enstitüsü Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı Sosyal Bilgiler Eğitim tezli yüksek lisans programı 202105005 numaralı öğrencisi Buket UZAL'ın danışmanı Prof. Dr. Mithat AYDIN sorumluluğunda yürüteceği ***"Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarıyla Sanal Kent Müzesi Geliştirmeye Yönelik Bir Eylem Araştırması Denizli Kent Müzesi Örneği"*** başlıklı tez çalışmasına yönelik başvuru formu ile usul ve etik açıdan verdiği beyan ve ekler tetkik edilmiş olup; proje sahibinin, başvurusunda yer alan bilgi, belge ve taahhütnamelere uygun bilimsel davranışlar sergileyeceği kanaati oluşmuştur. İş bu karar oy birliği ile alınmıştır.