T.C.

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

ARKEOLOJİ ANABİLİM DALI

ARKEOLOJİ BİLİM DALI

ARKEOLOJİ MÜZELERİNDE EĞİTİM ÇALIŞMALARI APOLLONIA AD RHYNDACUM ANTİK KENTİ NEKROPOL MÜZESİ ÖRNEĞİ

Yüksek Lisans Tezi

Meryem GÜNAY

BURSA 2022

T.C.

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

ARKEOLOJİ ANABİLİM DALI

ARKEOLOJİ BİLİM DALI

ARKEOLOJİ MÜZELERİ EĞİTİM ÇALIŞMALARI APOLLONIA AD RHYNDACUM ANTİK KENTİ NEKROPOL MÜZESİ ÖRNEĞİ

Yüksek Lisans Tezi

Meryem GÜNAY

Danışman:

Prof. Dr. Mustafa ŞAHİN

BURSA 2022

Yemin Metni

Yüksek Lisans / Doktora Tezi/Sanatta Yeterlik Tezi/ Çalışması olarak sunduğum "**Arkeoloji Müzeleri Eğitim Çalışmaları, Apollonia a.R. Antik Kenti Nekropol Müzesi Örneği**" başlıklı çalışmanın bilimsel araştırma, yazma ve etik kurallarına uygun olarak tarafımdan yazıldığına ve tezde yapılan bütün alıntıların kaynaklarının usulüne uygun olarak gösterildiğine, tezimde intihal ürünü cümle veya paragraflar bulunmadığına şerefim üzerine yemin ederim.

Tarih ve İmza

Adı Soyadı: Meryem GÜNAY

Öğrenci No:701625010

Anabilim/Anasanat Dalı: Arkeoloji

Programı:Arkeoloji

Statüsü: Yüksek Lisans √ Doktora ☐

: Sanatta Yeterlik ☐

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

YÜKSEK LİSANS/DOKTORA İNTİHAL YAZILIM RAPORU

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

ARKEOLOJİ ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞI'NA

Tez Başlığı / Konusu: Arkeoloji Müzeleri Eğitim Çalışmaları Apollonia a.R. Antik Kenti Nekropol Müzesi Örneği

Yukarıda başlığı gösterilen tez çalışmamın a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 56 sayfalık kısmına ilişkin, 10/02/2022 tarihinde şahsım tarafından (Turnitin)* adlı intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan özgünlük raporuna göre, tezimin benzerlik oranı % 11'dir.

Uygulanan filtrelemeler:

1- Kaynakça hariç
2- Alıntılar hariç/dahil
3- 5 kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Bursa Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Çalışması Özgünlük Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve bu Uygulama Esasları'nda belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.

Tarih ve İmza
10.02.2022

Adı Soyadı:	Meryem GÜNAY
Öğrenci No:	701625010
Anabilim Dalı:	Arkeoloji
Programı:	Arkeoloji
Statüsü:	Y. Lisans

Danışman
Prof. Dr. Mustafa ŞAHİN

*** Turnitin programına Bursa Uludağ Üniversitesi Kütüphane web sayfasından ulaşılabilir.**

T.C.

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Arkeoloji Anabilim Dalı, Arkeoloji Bilim Dalı'nda 701625010 numaralı Meryem Günay'ın hazırladığı "**Arkeoloji Müzelerinde Eğitim Çalışmaları, Apollonia a.Rhyndacum Antik Kenti Nekropol Müzesi Örneği**" konulu Yüksek Lisans ile ilgili tez savunma sınavı, 15/03./2022 günü 11:00...-……. saatlerini arasında yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin/çalışmasının …….. (başarılı/başarısız) olduğuna ……. (oybirliği/oy çokluğu) ile karar verilmiştir.

Prof. Dr. Mustafa ŞAHİN

Bursa Uludağ Üniversitesi

…../…../20…..

T.C.

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

……..

Anabilim/Anasanat Dalı, ……. Bilim Dalı'nda …….. numaralı …….. ……'nın hazırladığı "…… ……" konulu ……. (Yüksek Lisans/Doktora/Sanatta Yeterlik Tezi /Çalışması) ile ilgili tez savunma sınavı, …../…../20….. günü ……..-……. saatlerini arasında yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin/çalışmasının …….. (başarılı/başarısız) olduğuna ……. (oybirliği/oy çokluğu) ile karar verilmiştir.

Üye

Akademik Unvanı, Adı Soyadı

Üniversitesi

…../…../20…..

T.C.

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

……..

Anabilim/Anasanat Dalı, ……. Bilim Dalı'nda …….. numaralı …….. ……'nın hazırladığı "…… ……" konulu ……. (Yüksek Lisans/Doktora/Sanatta Yeterlik Tezi /Çalışması) ile ilgili tez savunma sınavı, …../…../20….. günü ……...-……. saatlerini arasında yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin/çalışmasının …….. (başarılı/başarısız) olduğuna ……. (oybirliği/oy çokluğu) ile karar verilmiştir.

Üye

Akademik Unvanı, Adı Soyadı

Üniversitesi

…../…../20…..

T.C.

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

…….. Anabilim/Anasanat Dalı, ……. Bilim Dalı'nda …….. numaralı …….. …….'nın hazırladığı "…… ……." konulu ……. (Yüksek Lisans/Doktora/Sanatta Yeterlik Tezi /Çalışması) ile ilgili tez savunma sınavı, …../…../20….. günü ……...-……. saatlerini arasında yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin/çalışmasının …….. (başarılı/başarısız) olduğuna ……. (oybirliği/oy çokluğu) ile karar verilmiştir.

Üye

Akademik Unvanı, Adı Soyadı

Üniversitesi

…../…../20…..

T.C.

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

…….. Anabilim/Anasanat Dalı, ……. Bilim Dalı'nda …….. numaralı …….. …….'nın hazırladığı "…… ……." konulu ……. (Yüksek Lisans/Doktora/Sanatta Yeterlik Tezi /Çalışması) ile ilgili tez savunma sınavı, …../…../20….. günü ……...-……. saatlerini arasında yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin/çalışmasının …….. (başarılı/başarısız) olduğuna ……. (oybirliği/oy çokluğu) ile karar verilmiştir.

Üye

Akademik Unvanı, Adı Soyadı

Üniversitesi

…../…../20…..

ÖZET

Yazar Adı ve Soyadı : Meryem GÜNAY

Üniversite : Bursa Uludağ Üniversitesi

Enstitüsü : Sosyal Bilimler Enstitüsü

Anabilim/Anasanat Dalı: Arkeoloji

Bilim/Sanat Dalı : Arkeoloji

Tezin Niteliği : Yüksek Lisans Tezi

Sayfa Sayısı : xx + 82

Mezuniyet Tarihi : 11/02/2022

Tez Danışmanı : Prof. Dr. Mustafa ŞAHİN

ARKEOLOJİ MÜZELERİNDE EĞİTİM ÇALIŞMALARI APOLLONIA AD RHYNDACUM ANTİK KENTİ NEKROPOL MÜZESİ ÖRNEĞİ

19. yüzyıl ile koruma, muhafaza etme, sergileme faaliyetlerinin yanında eğitim faaliyetlerini de bünyesine alan müzeler, toplumla iletişim kurma noktasında en çok eğitim yönünü kullanıp geliştirmiştir. Müzeler çağdaş eğitim anlayışla, her yaş grubuna hitap eden birer örgün eğitim mekânları haline gelmiştir. Öyledir ki bugün "Müze Pedagojisi", "Müze Eğitimcisi" kavramları eğitim sistemimizde ve müzecilik disiplininde yerleşmiş haldedir. Uygarlık tarihinin birer aynası olarak değerlendirilen Arkeoloji Müzeleri de yürütülen eğitim çalışmalarından en fazla payı alması gereken müzelerdir. Arkeoloji bilimin insana ulaşması, Arkeolojinin toplumsallaşması, Arkeoloji Müzelerinde yapılan eğitim çalışmalarıyla mümkündür. Bu eğitim çalışmalarını, Arkeoloji alan bilgisine sahip olduğu kadar eğitim alanında da deneyimli kişilerin yapması uygundur. 20. Yüzyıl ile birlikte Avrupa Arkeoloji Müzelerinde eğitim kadroları oluşturmuşken ülkemizde ise sadece son yıllarda Arkeoloji müzelerinde eğitim faaliyetlerinde artış olduğu görülmektedir. Bu nedenle çalışmada, öncelikle arkeoloji öğrencilerine yönelik bir Arkeoloji müzesi için eğitim programı paketi hazırlanmıştır

Kurumsal veya bireysel olarak Arkeoloji Müzelerinde yürütülen eğitim faaliyetleri içerisinde Nekropol Müze örneğine rastlanmamaktadır. Bir Nekropol Müzesi içerdiği soyut kavramlardan dolayı eğitim çalışmalarında hedef kitleyi sınırlanmaktadır. Ölüm ve öbür dünya inancı gibi kavramlarını içermesinden dolayı bir eğitim uygulaması tercih edilmemiştir. Bu kısıtlamaların müzenin eğitim programı oluşturmasına engel olmadığını göstermek için çalışmanın bir nekropol müzesi örneği içermesine karar verilmiştir.

Bu çalışma, Apollonia a.R. Kenti Nekropol Müzesini ele alarak bir eğitim programı hazırlama sürecini ve bir Nekropol müzesi eğitim paketi örneğini içermektedir. Eğitim paketi her yaş grubu için farklı hedef kazanımlara yönelik planlardan ve etkinliklerden oluşmaktadır. Etkinliklerin hangi yaş grupları için nasıl yapılacağının açıklandığı ve kullanılacak materyallerin hazırlandığı bir çalışma olmuştur. Ayrıca eğitim faaliyetleri hedef kazanımlara yönelik müze atölye çalışmaları ile de zenginleştirilmiştir. Çalışmada eğitim paketinin dışında, arkeoloji müzesinde eğitim programı hazırlanırken; müzede eğitimin önemine, müze eğitimini gerçekleştiren kişinin sahip olması gereken özelliklere ve kullanılması tercih edilen eğitim yöntem ve tekniklere de değinilmiştir. Çalışmanın diğer bir bölümünde ise yurtiçinde ve yurtdışında arkeoloji müzelerinde yapılan eğitim faaliyetlerinden örnekler verilmiştir.

Bu araştırma; Müzelerin eğitim mekânı olarak kullanılmasına bir örnek teşkil etmektedir. Arkeoloji biliminin eğitim yoluyla halka aktarılması Arkeolojinin toplumla bütünleşmesine katkıda bulunmaktadır. Ayrıca bir Nekropol müzesi eğitim paketini içermesi alanda bir ilk olma özelliğini taşıdığından önem arz etmektedir.

Anahtar Sözcükler: Müze Eğitimi, Arkeoloji Müzesi, Apollonia a.R. Kenti ,

Nekropol Müzesi, Gölyazı

ABSTRACT

Name and Surname : **Meryem GÜNAY**

University : **Bursa Uludag University**

Institution : **Social Science Institution**

Field : **Archaeology**

Branch : **Archaeology**

Degree Awarded : **Master/**

Page Number : **xx +82**

Degree Date : **11/02/2022**

Supervisor/s : **Prof. Dr. Mustafa Şahin**

EDUCATIONAL STUDIES IN ARCHAEOLOGICAL MUSEUMS, THE EXAMPLE OF THE NECROPOLIS MUSEUM OF THE ANCIENT CITY OF APOLLONIA AD RHYNDACUM

In the 19th century, museums, which included education activities as well as protection, preservation and exhibition activities, used and developed the educational aspect the most at the point of communicating with the society. Museums have become formal education venues that appeal to all age groups with a contemporary education approach. It is such that today the concepts of "Museum Pedagogy" and "Museum Educator" are settled in our education system and in the discipline of museology. Archeology Museums, which are considered as mirrors of the history of civilization, are also the museums that should get the most share from the educational activities carried out. Accessibility to archeology science and the socialization of archeology is possible with educational studies in Archeology Museums. It is appropriate that people who are experienced in the field of education as well as having knowledge of Archeology carry out these educational studies. With the 20th century, educational staff has been formed in European Archeology Museums, while in our country, only in recent years it is seen that there has been an increase in educational activities in Archeology museum. This is the reason, in this reseach a training program package about an Archeology museum was prepared primarily for archeology students.

There is no example of Necropolis Museum among the educational activities carried out in the Institutional or individual Archeology Museums. A Necropolis Museum has not been preferred to carry out an educational study because it includes concepts such as the limitation of the target audience, death, belief in the

other world in educational studies due to the abstract concepts it contains. In order to show that these boundaries do not prevent the museum from forming an education program, it was decided to make the study an example of a necropolis museum.

This research includes the process of preparing a training program by considering the Apollonia a.R. city Necropolis Museum and an example of a Necropolis museum training package. The training package consists of plans and activities for different target acquisitions for each age group. It is a study in which it was explained how the activities would be done for age groups and the materials to be used were prepared. In addition, educational activities have been enriched with museum workshops aimed at target acquisitions. In the study, the importance of education in the museum, the characteristics that the person who carries out the education should have, and the education methods and techniques preferred to be used are also mentioned, apart from the training package, while the training program is prepared in the archeology museum. In another part of the study, it gives examples of educational activities carried out in national and international archeology museums.

This research is an example of the use of museums as educational spaces. Transferring the science of archeology to the public through education benefits the socialization of archeology. In addition, it is important that it includes a Necropolis museum training package, as it is a first in the field.

Key Words: Museum education, Archeology muzeum, Necropolis museum, Apollonia a.R. City

ÖNSÖZ

İstanbul Arkeoloji Müzesi'nde 2010 yılında katılmış olduğum bir eğitim sayesinde Görsel Sanatlar öğretmenliğim farklı bir boyut kazandı. Görsel Sanatlar dersinin öğrenme alanlarından biri olan Müze Bilinci alanı ön plana çıkarak Arkeoloji müzesinin etkileyici atmosferinde, eğitim çalışmalarının önemi kendini gösterdi. Müzede eğitimin içinde olduğum an ile başlayan yoluculuğum, aynı yıl "Müzede Ders" projesinin pilot uygulamasına, ardındaki yıllarda ise çalıştığım okulda Müze Kulüp dersleri oluşturmama vesile oldu. Müze Kulübü öğrencilerimle her yıl Bursa'nın müzelerini ziyaret edip, eğitim çalışmaları gerçekleştirdik. Vermiş olduğum müze dersleri, müzede kullanacağım teknikleri geliştirmek adına beni Yaratıcı Drama Liderliği eğitimi almama sürükledi. Yolculuğum devam ederken, liderlik eğitimi aldığım dernek ve BBB'si tarafından Aktopraklık Açık Hava Müzesine yönlendirildim ve 2014 yılından itibaren müzenin eğitim planlarını yazmaya başladım. Arkeopark'ta aldığım bu görev sayesinde yolum Uludağ Üniversitesi Arkeoloji Bölümü Yüksek lisans eğitimine yöneldi. Bir yandan yüksek lisans eğitim sürerken bir yandan da Yaratıcı Drama Liderlik eğitimimi tamamladım, bitirme tezim de yine Arkeoloji müzelerinde ve Arkeoloji bölümü öğrencilerine yönelik 21 saat bir eğitim çalışması üzerine oldu.

2010 yılında başlayan yolculuğum bugün tez çalışmam ile devam etmekte. Bu yolculukta bana ışık olan herkese sonsuz teşekkür etmek istiyorum. Öncelikle yüksek lisans eğitimim boyunca benden umudunu kesmeden, desteğini esirgemeden, önerileriyle yol gösteren, vizyon sahibi düşünce yapısıyla tez konusunun Nekropol müzesi olarak yönlenmesini sağlayan danışmanım Prof. Dr. Mustafa Şahin'e minnettarım.

Aktopraklık Açık Hava müzesindeki müze eğitmenliği deneyimime vesile olan, bana güvenerek ekibinde yer veren ve her alanda desteğini esirgemeyen hocam Prof. Dr. Necmi Karul'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Birlikte Tubitak projelerine katıldığımız ve arkeoloji adına çok şey öğrendiğim Aktopraklık müzesi ekibine, Ceren Karadeniz, Azim Toker, Arş Gör. Serap Ala'ya çok teşekkür ederim.

Tez yazım süresince hiç sıkılmadan her soruma cevap veren her defasında yardımıma koşan bölümümüzün Arş. Gör. Hazal Çıtakoğlu'na buradan teşekkür etmek isterim. Yüksek lisans eğitimim boyunca yardımlarını esirgemeyen bana destek olan Arş. Gör. Nur Deniz Ünsal, Arş. Gör. Gonca Gülsefa ve bölüm hocalarım Prof. Dr. İ. Hakan Mert, Prof. Dr. Derya Şahin'e çok teşekkür ederim.

Tezimi yazarken göstermiş olduğu sabırla bana anlayışını sunduğu için oğluma ve desteğini esirgemeyen eşime teşekkür ederim. Bu süreçte bana güvenmekten vazgeçmeyen aileme ve dostlarıma minnettarım.

Bursa 2022 Meryem GÜNAY

İÇİNDEKİLER

Sayfa

TEZ ONAY SAYFASI.....ii
ÖZET……iii
ABSTRACT……iv
ÖNSÖZ ……...vi
GİRİŞ ……1

BİRİNCİ BÖLÜM
MÜZE VE MÜZEDE EĞİTİM

I. MÜZE VE MÜZEDE EĞİTİM……..…..4
1. Müze Terimi ……..…….....4
2. Müze Oluşumu, Tanımları, Eğitim Çalışmalarının Başlaması ve Müze Eğitimcisi Kavramı…….....……...5

İKİNCİ BÖLÜM
ARKEOLOJİ MÜZELERİNDE
EĞİTİM ÇALIŞMALARI ÖRNEKLERİ

2. ARKEOLOJİ MÜZELERİNDE EĞİTİM ÇALIŞMALARI ÖRNEKLERİ…...10

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM
APOLLONİA AD RHYNDACUM ANTİK KENTİ (GÖLYAZI)

3.APOLLONİA AD RHYNDACUM ANTİK KENTİ (GÖLYAZI)…….…..13
3.1. Araştırma Tarihi…….…13
3.2. Coğrafi Konumu ve Çevresel Özellikleri……..……14
3.3. Tarihi……..…15
3.4. Mimari Dokusu……..16
3.4.1.Yunan ve Roma Dönemi Mimarisi…… 16
3.4.1.1. Kız Adası, Apollon Kutsal Alanı……...…..16
3.4.1.2. Tiyatro…… ….16
3.4.1.3.Nekropol Alanı……...…17
3.4.1.4. Stadyum……...…….18
3.4.1.5.Kybele veya Demeter Kutsal Alanı……..….18
3.4.1.6. Sur Duvarları…….....18
3.4.1.7. Podyumlu Yapı……..……18
3.4.2. Hristiyanlık Dönemi Mimarisi…….…19
3.4.2.1. Hagios Georgios Kilesesi…….....19
3.4.2.2. Aziz Pantelemion Kilisesi……...….…19
3.4.2.3. Kilise……..…...19
3.4.2.4. Hagios Konstantin Manastırı Kilisesi……...…19
3.4.3. Osmanlı Dönemi Mimarisi……...……20
3.4.3.1. Hamam……20
3.4.3.2. Yel Değirmeni…….……20
3.4.3.3. Sübyan Mektebi……..20
3.4.3.4.Gölyazı Cami…….……..…21

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

APOLLONIA a.R. KENTİ NEKROPOL MÜZESİ İÇİN MÜZE EĞİTİM PLANI OLUŞTURMA SÜRECİ

4.APOLLONIA a.R. KENTİ NEKROPOL MÜZESİ İÇİNMÜZE EĞİTİM PLANI OLUŞTURMA SÜRECİ……22
4.1.MÜE EĞİTİMİ POGRAM OLUŞTURMA AŞAMALARI…….……22
4.1.1. İçerik…….……22
4.1.2. Hedef……....22
4.1.3. Öğretme-Öğrenme Süreçleri……....24
4.1.4. Değerlendirme……...…….….25
4.2. MÜZE EĞİTİMİNDE GELİŞİM DÖNEMLERİN ÖNEMİ.……26
4.2.1. Doğum Öncesi Dönem……..26
4.2.2. Bebeklik Dönemi…….……....26
4.2.3. İlk Çocuklar Dönemi……..….26
4.2.4. Son Çocukluk Dönemi…….26
4.2.5.Ergenlik Dönemi……...…….27
4.2.6. Erken Yetişkinlik Dönemi……...….27
4.2.7. Orta Yetişkinlik Dönemi……...……27
4.2. 8. İleri Yetişkinlik (Yaşlılık Dönemi)……...……...….27

4.3. MÜZE EĞİTİMİNDE TERCİH EDİLEN EĞİTİM PROGRAMI VE KULLANILAN YÖNTEM-TEKNİKLER……..…...28

4.4. MÜZE EĞİTİMİ AŞAMALARI……..…...….30
4.4.1. Müze Deneyimi Öncesi Uygulamaların Özellikleri ve Örnekleri..30
4.4.2. Müze Deneyimi Uygulamaları Özellikleri ve Örnekleri……..…..31
4.4.3. Müze Deneyimi Sonrası Uygulamalar Özellikleri ve Örnekleri....32

4.5. MÜZE ATÖLYE ÇALIŞMALARI……..33
4.5.1. Sikke Tasarım Atölyesi……..34
4.5.2. Mozaik Yapım Atölyesi…….....34
4.5.3.Profesyonel Mozaik Yapım Atölyesi……..34
4.5.4. Seramik Yapım Atölyesi……..…..…34
4. 5.5. Deneysel Kazı Atölyesi…….....35

BEŞİNCİ BÖLÜM
MÜZE EĞİTİM PLANLARI

5. MÜZE EĞİTİM PLANLARI…….36
5.1. MÜZE EĞİTİM PLANI1……...37
5.1.1. Müze Deneyimi Öncesi Uygulamalar……..…37
5.1.1.1. Etkinlik Çalışma Yaprağı (Ön Anket) Tek……37
5.1.2. Müze Deneyimi ……...…37
5.1.2.1. Etkinlik Yaratıcı Drama Tekniği……37
5.1.2.2. Etkinlik Çalışma Yaprağı (Kelime Avı) Tekniği……...38
5.1.2.3. Etkinlik Soru-Cevap Yöntemi…….38
5.1.2.4. Etkinlik Harita Oluşturma Tekniği…….38
5.1.3. Müze Deneyimi Sonrası Uygulamalar…….....38
5.2. MÜZE EĞİTİM PLANI 2……39
5.2.1. Müze Deneyimi Öncesi Uygulamalar……39
5.2.2. Müze Deneyimi ……..…39
5.2.2.1. Etkinlik Yaratıcı Drama Tekniği……39
5.2.2.2. Etkinlik Bilgi Kartları Tekniği……...…39
5.2.2.3. Etkinlik Rol Oynama Tekniği……39
5.2.2.4. Etkinlik tarih Şeridi Oluşturma Tekniği…….....40
5.2.3. Müze Deneyimi Sonrası Uygulamalar…….……..…40
5.3. MÜZE EĞİTİM PLANI3……41
5.3.1. Müze Deneyimi Öncesi Uygulamalar…….…….....41

5.3.2. Müze Deneyimi……..……....41
5.3.2.1. Etkinlik Yaratıcı Drama Tekniği……..…..41
5.3.2.2. Etkinlik Efsaneler Canlanıyor Rol Oynama Tekniği….42
5.3.3. Müze Deneyimi Sonrası Uygulamalar……..…..…42
5.4. MÜZE EĞİTİM PLANI 4……43
5.4.1. Müze Deneyimi Öncesi Uygulamalar……43
5.4.1.1. Etkinlik Kavram Ağları Tekniği……...…..43
5.4.2. Müze Deneyimi…….…43
5.4.2.1. Etkinlik Görsel Oku-Çiz- Yaz Tekniği……...43
5.4.2.2. Etkinlik Yaratıcı Drama Tekniği…….…...43
5.4.3. Müze Deneyimi Sonrası Uygulamalar…….…..44
5.4.3.1. Etkinlik Görsel Sanat Çalışması…….…..…44
5.4.3.2. Etkinlik Çalışma Yaprağı Tekniği……...44
5.5. MÜZE EĞİTİM PLANI 5…….……...45
5.5.1. Müze Deneyimi Öncesi Uygulamalar……....45
5.5.1.1. Etkinlik Haber Toplama Tekniği…….……45
5.5.2. Müze Deneyimi…….……45
5.5.2.1.Etkinlik Yaratıcı Drama Tekniği……..45
5.5.2.2. Etkinlik Rüya Tekniği…….....45
5.5.2.3. Etkinlik Kavram Ağı Tekniği…….….46
5.5.3. Müze Deneyimi Sonrası Uygulamalar……...…46
5.5.3.1. Etkinlik Son Söz Tekniği……..……..46
5.6. MÜZE EĞİTİM PLANI 6 ……...47
5.6.1. Müze Deneyimi Öncesi Uygulamalar……..47
5.6.2. Müze Deneyimi……...47
5.6.2.1. Etkinlik Soru Bankası Tekniği……..47
5.6.2.2. Etkinlik İstasyon Tekniği……..47
5.6.3. Müze Deneyimi Sonrası Uygulamalar……47
5.7. MÜZE EĞİTİM PLANI 7…….……48

5.7.1. Müze Deneyimi Öncesi uygulamalar……48
5.7.2. Müze Deneyimi…….…….48
5.7.2.1. Etkinlik Görsel Okuma Tekniği……..48
5.7.2.2. Etkinlik Scamper Tekniği……...….48
5.7.3. Müze Deneyimi Sonrası Uygulamalar……...……48
5.7.3.1. Etkinlik Hızlı Tur Tekniği……...48

SONUÇ ……..…..…49
KAYNAKÇA...…….…51
RESİM LİSTESİ…… ……..…...57
RESİMLER…….…59
EKLER LİSTESİ……..…72
EKLER……...…….73

GİRİŞ

Beşeri bilim dallarından biri olan Arkeoloji; insana dair, toplumsal ve kültürel gelişimi sağlayan, bunu da geçmiş uygarlıkların maddi kültür kalıntılarını, yürüttüğü sistemli kazı çalışmalarıyla çıkartarak yapan, bilimsel ve teknolojik yöntemler kullanarak disiplinler arası çalışmalar gerçekleştiren bir bilim dalıdır (Akıncı 2000:1).

Arkeolojinin, bir bilim dalı olarak geçmişi araştırmasının yanında aynı zamanda kültürel mirasın yağmalanmaya ve tahribatına karşı korunmasını da üstlendiğini belirtmek gerekir ki, bu Uluslararası Anıtlar ve Siteler Konseyi'nin arkeolojik mirasın korunması tüzüğünde de yer almaktadır (Akıncı 2020:1).

Arkeoloji uygulamaları 21. yüzyılda sınırlarını genişleterek, bilimsel araştırmaların ve kazılardan beklentilerin yanı sıra, sosyal hizmetleri ve eğitimi de kapsayacak şekilde toplum odaklı sınırlarla yeniden biçimlenmiştir (Gürsü 2009:V).

Türkiye' de sıklıkla gördüğümüz define kazıları, kısa yoldan az emekle zengin olmak isteyen insanlar ve görmeye maruz kaldığımız tahribat edilmiş kültür varlıklarının sayısı oldukça fazla olması "Toplum Arkeolojisi" alanına yoğunlaşmak gerektiğini göstermektedir (Şahin 2018:357).

"Toplum Arkeolojisi" kavramı düşünüldüğünde, arkeolojik varlıkların korunması ve bu bilincin oluşturulmasında uygulanacak sistemin sadece arkeologlar tarafından yürütülemeyeceği, kültürel mirasın toplumsal bir değer olduğundan, toplumun da desteğinin gerekli olduğu savunulmuştur. Toplum Arkeolojisi kapsamında yapılan çalışmalarda çeşitli modeller söz konusudur. Bunlardan bir tanesi de eğitim temelli olup, toplumun eğitim araçlarıyla bilinçlendirilerek gerçekleştiği anlatıcı model/deficit modelidir (Şahin 2018:357).

2020 yılında yayınlanan yüksek lisans tezinde[1], Türkiye' de 2019 verilerine göre Arkeoloji bölümüne sahip üniversite sayısı 59 olarak saptanmış ve bu üniversitelerden en eski tarihli sıradan başlayarak 15 üniversitenin müzecilik ders programı içerikleri incelenmiş ve müze eğitimi konusunun varlığı üzerinde durulmuştur. Sonuç olarak müze eğitimi konusunun her arkeoloji bölümünde yer almadığı, yer alan derslerde ise yalnızca müzelerin eğitim işlevine sahip olduğu ve müzelerdeki eğitim örnekleri olarak

[1] Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü'nün Disiplinler arası Müze Eğitimi Anabilim dalı Müze Eğitimi Programında yayınlanan bir tez (Akıncı 2020).

sunulduğu saptanmıştır ve öneri olarak toplum arkeolojisi ve müze eğitim alanlarında yetişmiş nitelikli uzmanlara ihtiyaç olduğu bu sebeple arkeoloji lisans programlarına müze eğitim derslerinin dahil edilmesi savunulmuştur (Akıncı 2020:41-42).

Kültürel değerlerimizin korunması ve süreklilik arz ederek gelecek nesillere aktarılması bir bilinç gerektirir. Bu bilincin gelişmesi ancak Toplumsal Arkeolojinin gelişmesiyle mümkün olacağı aşikârdır. Bu farkındalığı oluşturmak ve kalıcı hale getirmek için ise eğitim yolunu kullanmak en uygunudur. Çağdaş eğitim anlayışıyla okul dışı öğrenme yerlerine verilen önemin artması müze, arkeopark ve ören yerlerinin aktif birer eğitim mekanı olmasına sebep olmuştur ve burada görev alan kişiler interaktif olarak sürekli izleyici kitlesiyle diyalog halinde olacaktır. Bu nedenle müze, arkeopark ve ören yerlerinde görev alan arkeologlar ve arkeolog adaylarının kısmen de olsa müze eğitimi hakkında bilgi sahibi olmasını gerekir. Bu mevzu bu tezin çıkış noktası olmuştur.

Çalışma, Apollonia a.R. Kenti Nekropol Müzesini ele alarak bir eğitim programı hazırlama sürecini ve bir Nekropol müzesi eğitim paketi örneğini içermektedir. Eğitim paketi her yaş grubu için farklı plan ve etkinliklerden oluşmakla birlikte, müze atölye çalışmalarıyla da zenginleştirilmiş olarak sunulmaktadır. Bu çalışmada aynı zamanda arkeoloji müzesinde eğitim programı hazırlarken; müzelerin eğitim mekânı olarak kullanılmasının önemine, müze eğitimini gerçekleştiren kişinin sahip olması gereken özelliklere ve kullanılan eğitim yöntem ve tekniklere değinilmiştir.

Bu araştırmanın temel amacı arkeoloji müzesinde bir eğitim programı örneği oluşturmaktır. Bu araştırmada oluşturulacak program örneği ile öncelikle Arkeoloji bölümü öğrencilerine ve müze çalışanlarına bir model olması hedeflenmiştir. Aynı zamanda oluşturulan eğitim programı ile ulaşılan hedef kitlenin bilinçlenmesi sayesinde Arkeoloji biliminin toplumsallaşmasına eğitim temelli model ile katkı sağlaması düşünülmüştür. Araştırma konusu olan müze, Apollonia a.R. Kenti Nekropol Müzesi olduğundan yapılan eğitim programı soyut konuları da içermektedir. Ölüm, diğer dünya inancı, ölü gömme gelenekleri gibi konular üzerine de müze eğitim programı yapılabilirliğini göstermek bu araştırmanın diğer bir amacını oluşturur. Arkeoloji bölümü öğrencilerine, uzmanlık alanları olduğu bilim dalını, ilerde görev alacağı müzelerde, izleyici kitleye yani ziyarete gelen öğrenci ve yetişkinlere nasıl aktaracağı konusunda yol gösterecek bir çalışma olacağı düşünülmektedir.

Tez çalışması disiplinler arası bir yaklaşımla hazırlanılarak beş bölüm üzerinden yapılandırılmıştır. Birinci bölümde müze kavramı, müzede eğitim anlayışının gelişmesi, müzede eğitim ve müze eğitimcisi konuları üzerine değinilmiştir. Müze teriminin ortaya çıkışı, ilk müze olarak nitelendirilen örnekler, koleksiyonerlerin çoğalmasıyla müzecilik anlayışına uzanan tarihsel sürece kısaca değinilmiş ve müze

eğitim faaliyetlerinin gelişmesinden bahsedilmiştir. Gelişen eğitim faaliyetleriyle müze kadrosuna yerleşen müze eğitimcisi kimliğinin genel niteliğinden bahsedilmiştir.

İkinci bölümde, günümüzde Arkeoloji müzelerinde verilen eğitim çalışmalarının yurtiçi ve yurtdışı örnekleri yer almaktadır. Üçüncü bölüm ise tezin çalışma sahası olan Apollonia a.R. Kenti'ni ve Nekropol alanını tanıtan bölümdür. Antik kentin araştırma tarihinin aktarıldığı, coğrafi özelliklerinden bahsedildiği, kentin tarihi geçmişine değinilerek bünyesinde bulunan mimarı dokunun açıklandığı bölümdür.

Dördüncü bölümde Eğitim bilimlerinden yararlanılarak bir müze programı nasıl hazırlanır sorusuna cevap verilmeye çalışılmıştır. Eğitim programının temel öğelerinden yola çıkılmış, Nekropol müzesi örneği üzerinden program yapılandırılmıştır. İçerik belirleme, müze eğitiminde kullanılan programın özelliği, kullanılan öğretim yöntem ve teknikleri, müze eğitiminin aşamaları yer alan başlıklar arasındadır. Aynı zamanda bir eğitim planı hazırlanırken dikkat edilmesi gereken gelişim dönemi özelliklerine de değinilmiştir. Bu bölümde müzede yer alması düşünülen atölye çalışmaları da yer almaktadır.

Beşinci ve son bölüm ise hazırlanan eğitim programının tüm çıktılarının bulunduğu bölümdür. Altı odak nokta üzerinden farklı yaş gruplarına yönelik 7 örnek eğitim planı yer alır. Her plan ortalama bir buçuk saat üzerinden müzede gerçekleşecek şekilde hazırlanmış olup farklı yaş gruplarına farklı kazanımları hedefleyecek şekilde planlanmıştır. Müzede kullanılabilecek öğretim yöntem tekniklerinin nasıl kullanıldığına dair açıklamalara da yer verilmiştir.

Tez araştırması için literatür taraması yapılmıştır. Son yıllarda müze eğitimi üzerine ve Apollonia a.R. Kenti üzerine yapılan araştırmalar dikkate alınarak değerlendirilmiş ve örnek program oluşturulmuştur.

Birinci Bölüm

MÜZE VE MÜZEDE EĞİTİM

1.MÜZE VE MÜZEDE EĞİTİM

1.1 MÜZE TERİMİ

Müze kelimesi eski Yunanca'da "museion", Latince'de "museum" sözcükleriyle tanımlanmıştır. Yunan mitolojisinden esinlenerek önce ilham perileri mousaların evi sonra da bilimler mabedi denilmiştir (Adıgüzel 2002:21).

Müze kelimesini ilk çağlarda Ege havzasında büyük bir medeniyet kurmuş olan Akalar'ın lejandlarında rastlanır. Akalar'ın en büyük tanrısı Zeus'un muses-müz denilen dokuz tane kızı vardır. Bu kızlardan her biri güzel sanatlardan birini himaye etmektedir. Müzler Pindus dağında otururlarmış. Daha sonra ise Olimp' in yamaçlarında Parnosos' a gelerek yerleşmişler ve bu tepede onlara tahsis edilmiş binada (müzede) barınırlarmış (Buyurgan-Mercin 2005:29).

Biraz daha ayrıntılı olarak Buyurgan müze kelimesini şöyle açıklar; müze kelimesi bugünkü kullanılan şekli ile Grekçe "mouseion" kelimesinden türemiştir. Yunan mitolojisinde " musalar" (ilham perileri) adı verilen tanrıçalara adanan tapınak ve Atina' da "musalara ayrılan tepe" anlamına gelmektedir. Aynı kelime " museum" şeklinde Latince'ye ve diğer dünya ulusların dillerine geçmiştir. M.S. II. yüzyılda yaşamış Yunanlı yazar Pausanias'tan aktarıldığına göre: Atina Akropolü probylaionun sol kanadında resim koleksiyonların sergilendiği bir galerinin olduğu ve buranın da halka açık bulunduğu belirtilmektedir (Buyurgan-Mercin 2005:30).

Mitoloji sözlüğünde musalar; Yunanca "mousa" , Latince " musa" diye adlandırılıp batı dillerinin hepsine giren esin perisidir. Adının kökeni asıl kimliğinin açıklanmasına yardım eder. " mousa" Yunanca akıl düşünce yaratıcılık gücü kavramlarını içeren "men" kökünden gelmedir (Erhat 2007:208).

Klasik Arkeoloji sözlüğünde Museum kelimesinin tanımları şu şekilde sıralanmaktadır: 1. Kültür ve eğitim amacıyla geçmiş dönemlere ait objeleri araştıran toplayan derleyen ve sergileyen kurum. 2. Genel anlamda Mousa'lara adanmış bir yer. 3. M.Ö. 280' de Aleksandreia'da 1. Ptolemaios'un sarayında kurduğu eğitim kurumunun adı. Kurum içinde tiyatro ve konferans salonu da bulunmaktadır (Er 2012:261).

1.2.MÜZE OLUŞUMU, TANIMLARI, EĞİTİM ÇALIŞMALARININ BAŞLAMASI VE MÜZE EĞİTİMCİSİ KAVRAMI

Zamanın tufanına göre yegane korunak koleksiyondur. İnsanlık öteden beri tabiatın ve kendinin ürettiklerini, yarattıklarını hem toplar hem ayıklar, bir yandan biriktirir. Bir yandan ayırır. İlk koleksiyoner Nuh Peygamberdir. Adem hayvanları sadece isimlendirir ama onlardan bir koleksiyon yapma görevi Nuh'a verilir. En azından İncil'e göre inanılması gereken budur(Artun 2018:18). İlk koleksiyonlar eski Yunan tapınaklarında tanrılara sunulan adaklardan oluşur. Bu tapınakların en ünlüsü de Olympia'daki Hera Tapınağı'dır. Bu klasik ilk örnekler sayesinde nice sonra müzeler tapınak olarak anılmış ve tasarlanmıştır (Artun, 2018:19).

Artun'a göre müze efsanesini yaratan MÖ 4. yüzyılda kurulan ve en az 7 yüzyıl etkin olan İskenderiye Müzesidir. İskenderiye Müzesi, Hint, Mezopotamya ve Yunan medeniyetlerine, hatta bütün yeryüzüne ait sözleri ve imgeleri aynı mekânda biriktirme hayalinin ilk tasarımıdır. Böylelikle evrensel bir tasavvura sahip olan ve bir kültürel emperyalizm tasarısına ilk kefil olan yer olarak yorumlanmıştır (Artun 2018:13).

İskenderiye ve Bergama müzeleri gibi muazzam bilgi hazinlerini derlenip toparlanması korunması bir düzene ve dolaşıma sokulması başlı başına bir işletme bir endüstri doğurur. Bu endüstriyi yönetenler son derece donanımlı küratörler ve kütüphanecilerdir (Artun 2018:16).

Kumandanların ganimetleri kendilerine ayırmalarıyla başlangıç bulan koleksiyonerlik ilk Roma' da kendini gösterir. Giderek her zenginin evinde bir kütüphaneyle bir de resim heykel galerisi oluşmaya başlar (Artun, 2018:20).

Koleksiyon kurmak ardını Nadire Kabinelerine[2] bırakır. Sınırı olmayan bir koleksiyonerlik başlar. Ortaçağın hazinlerinden kabinelere geçiş, 14. ve 15. yüzyıllarda Fransa'da gerçekleşir (Artun 2018:30).

Nadide parçalardan oluşan koleksiyonların sahipleri evlerinin bir köşelerini galeri ve müzelere dönüştürmeye başlar ve ilk müze evler İtalya' da Medici ailesinde kendini gösterir.

Yıllar öncesinden koleksiyonerlik ile başlayan, eserlerin toplanarak korunması ve bakımının yapıldığı müzecilik, Fransa'da 1746 yılında genel ve gerçek anlamını bulur. 1750 yılında kurulan "Luksenburg Müzesi" dünyanın bilinen ilk müzesidir.

[2] Nadire Kabineleri: Ortaçağ'ın saray ve kilise koleksiyonlarını izleyen zamanlarda Yeni Dünya'nın keşfi ve bu sayede uzak diyarlardan Avrupa' ya ulaşan her türlü imge (acayip hayvan, nebatat, zanaat) koleksiyonerlerin ilgisini çekmeye başlar. Dünyanın nadide parçalarına sahip olmaya başlayan koleksiyonerler bu imgeleri yeniden kurguladıklarında bir servet ve kudret gösteresinden veya kiliselerin kutsal ikonografisinin çok ötesinde bir anlam kazanır (Artun 2018:25).

Rönesans'la birlikte her alanda olduğu gibi müzecilik alanında da gelişmeler görülür ve müzecilik kurumsallaşmaya başlar (Buyurgan-Mercin 2005). Bu süreç içerisinde öncelikle saraylarda özel koleksiyonlarla açılan müzeler daha sonra halkın da gezebileceği müzeler haline gelir ve birçok yerde yeni müzeler açılır, bu müzelere zamanla özel müzeler de eklenir.

19 yüzyıl ise müzecilik açısından çok önemli gelişmelere sahne olur. Bu yüzyılda sergilenen eserlerin estetik değerleri üzerine durulmuş ve sanat eserleri ile etnografı eserleri birbirinden ayrılır. Müzelerde çeşitlilik başlar, sergileme yolları farklılık gösterir mizansenler ve canlandırma objeleri kullanılmaya başlanır. Bu yüzyılın sonuna doğru ise müze çalışmalarının içine eğitim çalışmaları da girer ve müzelerin toplama, koruma, sergileme işlevleri arasına eğitim işlevi de eklenir.

20. Yüzyılda ise parlak dönemini yaşayan müzecilik, kendi adına bir konsey kurulmasıyla etkisini daha da yayma fırsatı yakalar. ICOM; Uluslararası Müzecilik Konseyi kurulur ve 2007 yılında müze tanımını şöyle yapar;

"*Müzeler; topluma hizmet eden, bu hizmet karşılığında kar amacı gütmeyen, eğitim, öğrenim ve eğlenme amacıyla insanlığın ve çevresinin maddi ve manevi mirasını koruyan, araştıran ileten ve sergileyen daimi bir kurumdur*.

ICOM, 2019 yılında Kyoto'da gerçekleştirdiği toplantısında revize ettiği tanımda ise daha hümanist ve evrensel unsurların üzerinde durarak şöyle bir tanım yapmıştır.

"Müzeler, geçmiş ve gelecek hakkında eleştirel diyalog için demokratik, kapsayıcı ve çok sesli alanlardır. Günümüzün çatışmalarını ve zorluklarını kabul ederek ve ele alarak, eserleri ve örnekleri toplum için güven içinde tutarlar, gelecek nesiller için çeşitli hatıraları korurlar ve tüm insanlar için eşit haklar ve mirasa eşit erişimi garanti ederler."

Kültür ve Turizm bakanlığımız ise, Müzeler İç Hizmetler Yönetmeliği'nde müze kavramını şu şekilde tanımlamaktadır:

"Müze kültür varlıklarını tespit eden, ilmi metotlarla açığa çıkaran, inceleyen, değerlendiren, koruyan, tanıtan, sürekli ve geçici olarak sergileyen, halkın kültür ve tabiat varlıkları konusundaki eğitimini bedii zevkini yükselten, dünya görüşünü geliştirmede tesirli olan adimi kuruluştur".[3]

[3] T.C. Eğitim Bakanlığı Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme Genel Müdürlüğü Müze Eğitim Kitabı, Haziran 2019

Müzeler koleksiyonerler, küratör, tasarımcı ve eğitimcilerin izleyicilerle kimi zaman örtük kimi zaman da açık diyalog içinde bulundukları dinamik ve sosyal kurumlardır (Karadeniz 2018:66).

Müze aynı zamanda insanların kendi kültürleri ve yabancı kültürler hakkında bilgi sahibi olacağı ulusal kültürel kolektif belgeliğin anlamlarını aydınlatan ve insanların keşfedeceği düşüneceği öğreneceği ve eğleneceği bir enstitüdür (Karadeniz 2018:67).

Yapılan tanımlarda ve Avrupa Müze Konseyinin belli periyotlarda revize ettiğini müze tanımlarında değişmeyen ana unsurlardan bir tanesi de müzelerin birer eğitim mekânı olma özelliğidir.

Avrupa Müze Konseyi hem Türkiye' de hem de diğer ülkelerde yaptığı çalışmalarda ve toplantılarda çağdaş müzeciliğin temellerini atmaya çalışır. Söz konusu tanımlarda da geçtiği gibi eğitim ve öğretim unsuru müze kurumları bünyesinde yer etmiş hatta toplumsallaşma adına biraz daha öne çıkıp müzeleri alternatif eğitim mekânları haline getirmiştir. Bu unsur eğitim anlayışındaki hümanist yaklaşımın gelişmesiyle paralel ilerlemiştir.

Yapılandırmacı eğitim anlayışıyla başlayan birey merkezli yaklaşımlar, şu an içinde bulunduğumuz, bilgi ve iletişim çağı olarak adlandırılan Postmodern çağda daha da zenginleşip hümanist eğitim olarak karşımıza çıkmaktadır (Şahin, 2004). Bilgi toplumunun ihtiyacına karşılık verecek olan hümanist eğitim anlayışında, okul dışı eğitim ortamları kendisini gösterir. Bireyin bizzat kendisinin deneyimleyeceği öğrenme süreçleri söz konusudur ki bunu en iyi karşılayan mekânlar müzelerdir.

20. yüzyılla birlikte eğitim ve öğretim ortamı olarak değerlendirilmeye başlanan müzelerden eğitim amaçlı yararlanma yolları geliştirmek için farklı çalışmalar yapılmaya başlanır. Bu çalışmalar sonucu müze eğitim alanı (Müze Pedagojisi) ortaya çıkmıştır. Disiplinler arası bir çalışma alanı olarak yapılandırılan müze eğitiminin, genel olarak müzelerden eğitim ve öğretim amaçlı yararlanma yolları üzerine çalışan bir alan olduğu söylenebilir (Beştepe, 2017).

Müze eğitim alanı, ülkemizde lisans programı içerisinde ilk olarak 1998 yılında öğretmen yetiştirme programlarından, Resim İş Öğretmenliği Programında yerini almıştır. Bu eğitim, programda yer alan kimi derslerin sanat eserleriyle ilgili çalışmalarını desteklemek açısından da bir görev üstlenmiştir (Beştepe, 2017). Resim İş Öğretmenliği programında yer alan bu ders, pedagojik yanı ile müzelerde verilebilecek eğitim örneklerini barındırırken sanatsal faaliyetlere de içinde yer vermiştir.

Resim İş Öğretmenliği lisans eğitimi içerisinde yer alan "Müze eğitimi" programının içeriği, müze ve sergilenen konularla ilgili, herhangi bir broşürün hazırlanmasından eğitim programlarının hazırlanmasına, (eğitim amaçlı) ortamın düzenlenmesinden ziyaretçilere yapılacak olan danışmanlığa kadar müzelerde gerçekleştirilecek olan eğitim etkinliklerini planlamayı, uygulamayı ve değerlendirmeyi içerir. (Beştepe, 1995).

Ülkemizde de müzelerde verilen eğitimin öneminin aratması sebebiyle Yükseköğretim Kurulu koordinasyonunun yapmış olduğu çalışmalar bu konuda da artış göstermiştir. Yapılan güncellemeler sonucunda " Müze Eğitimi " dersi, Resim-iş öğretmenliği lisans programının alan eğitiminde yer almasının yanında, 2018-2019 eğitim öğretim yılından itibaren öğretmenlikle ilgili diğer 25 lisans programında yer alan Meslek Bilgisi Seçmeli Derslerin içerisine yerleştirilmiştir (Buyurgan 2019:III).

Müzelerde yapılan eğitim çalışmalarının olumlu yansımaları birçok araştırmacı tarafından tasvir edilir.

"Müzelerin eğitim alanındaki öğrenmeye olan etkisi ziyaretçilerin eserlerle birinci elden çalışma olanağı bulmasından kaynaklanır. Müzelerdeki yapıtlarla sürekli etkileşim içerisinde olan ziyaretçiler müzede öğrenmeyi; sorarak, sorgulayarak, gözlem yaparak, geçmişle bugünü karşılaştırarak gerçekleştirirler. Müze yaşantıları, ziyaretçilere pek çok becerilerini geliştirme olanağı verir. Ziyaretçiler müzede objelerle etkileşimde bulunurlar, eserleri gözlemleyerek, okuyarak ve yorumlayarak bugünle ilişki kurarlar, grup çalışması yaparlar. Bu süreçte müzedeki uygulamalara katılırlar, deney yaparlar, müze planını çıkarırlar (Karaosmanoğlu, 2017).

"Müzeler ve arkeolojik alanlar, bir taraftan tarihsel süreçte yaşananlar ile ilgili bilgileri somut buluntular üzerinden bizlere ulaştırırken, bir taraftan da alternatif eğitim ortamları olarak kalıcı öğrenmelerin sağlanması açısından önemli mekânlar olarak değerlendirilirler. Okullarda geleneksel eğitim anlayışı ile çocuklara sunulan tarih, müzelerde ve arkeolojik alanlarda yapılan eğitim çalışmaları ile çocuklar için daha anlamlı bir hale gelir (Akyol - Köksal Akyol,2017).

Müzelerin bünyesinde yerini alan eğitim çalışmaları sonucu müzenin kadrosunda, müze araştırmacısı[4], müze uzmanı[5] yanında bir de "Müze Eğitimcisi" varlığını gösterir.

Bugün dünyada pek çok müze bünyesindeki koleksiyonuna ve özelliklerine göre bir eğitim politikası oluşturmuştur. Eğitim programlarını da bu politika çerçevesinde planlamaktadır. Müzelerde diğer bölümlerden ayrı bir birim olarak yer alan eğitim bölümü hemen hemen her müzede en az bir müze eğitimcisi kadrosuyla yürütüldüğü görülmektedir (Akmehmet 2002).

Müze eğitmeni, her yaş grubuna göre uygun müze programlarını yapan, bu programlarda çağın getirdiği öğretim teknik ve yöntemlerini kullanabilen, okullarla eğitim amaçlı ilişkiler kurabilen, toplumla müze arasındaki bağı kuvvetlendiren hizmetler veren kişidir.

Buyurgan- Mercin, müze eğitmeninin iki açıdan deneyimli olması gerektiğini şöyle açıklar. Öncelikle eğitim bilimleri ve müzecilik konusunda bilgili olmalıdır. İkinci ise müzenin koleksiyonunu iyi tanıyan biri olmalıdır (Buyurgan-Mercin 2005:101).

Bu iki unsur biraz daha irdelenecek olunursa müze eğitimcisi eğitim bilimleri açısından; okul programlarını bilen her yaş grubu öğrencilerine ve yetişkinlere hedeflenen kazanımlara ulaşmak için nasıl bir program hazırlaması gerektiğini bilen ve bunu müzede hangi nesne ile yapacağı öngörüsüne sahip biri olmalıdır. Müze eğitimcisi okul programları dışında dışarıdan gelecek taleplere de karşılık verebilmedir. Gelen her kademe öğrencisinin neye nasıl tepki verebileceğini bilen kişidir. Müze eğitimcisi çoklu zeka kuramını bilmeli ve eğitim-öğretimde yeni oluşumları takip eden, kuramlara hakim biri olmalıdır. Müze eğitmeni eğitim gereksinimlerine göre kalıcı ve geçici sergileri yeniden düzenleyebilme yeteneğine de sahip olan biri olmadır (Buyurgan-Mercin 2005:102)

Diğer unsur müzecilik ve müze koleksiyonunu tanıma üzerinedir. Müze eğitimcisinin sahip olması gereken özellikler ise şöyledir; Müzecilik deneyimine sahip, müze koleksiyonuna hakim hatta ildeki diğer müze koleksiyonlarından haberdar olan biri olmalıdır. Müze eğitimcisi iletişim becerisi yüksek, empatik düşünebilen, özverili ve içten biri olmalıdır (Buyurgan-Mercin 2005:103)

[4] Müze araştırmacıları; sanat uzmanı, sanat tarihçisi, antropolog, dil bilimciler ve arkeologlardan oluşur. Genel olarak görevleri müzeye eser kazandırmak, müzeye gelen eserlerin kronolojisini ortaya çıkartmak, yeni kazılar yapmak, eserlerin korunmasını sağlamaktır. (Buyurgan-Mercin 2005: 101).

[5] Müze uzmanı; taşınmaz kültür varlıklarının korunması, tanıtılması, yayınlanması kontrolünü sağlar, kazı ve araştırmalarda heyet üyeliği veya temsilciliği yapar. Taşınır kültür varlıklarının müzelere kazandırılmasını, tasnifini, tescilini, envanterini, katalog fişlerinin düzenlemesini, sergilenmesini, depolanmasını, korunmasını, mekanik temizliğini, tanıtımını, yayımını, güvenlik tedbirlerinin alınmasını sağlar (Buyurgan-Mercin 2005:103).

İkinci Bölüm

ARKEOLOJİ MÜZELERİNDE

EĞİTİM ÇALIŞMASI ÖRNEKLERİ

2.ARKEOLOJİ MÜZELERİNDE EĞİTİM ÇALIŞMASI ÖRNEKLERİ

Müzelerde eğitim uzun süre çok dar bir biçimde algılanırken günümüzde daha geniş anlamlıdır. Eğitim sürecinin yaşantıya dayalı olması gerektiğinin kabulü okul dışı eğitim ortamlarının önem kazanması ve postmodernizmle birlikte görsel kültürün öneminin artması müzelerdeki eğitimin kapsamını genişletmiştir. Çağdaş eğitim kuramıyla uyumlu olduğu kabul edilen müzelerin eğitsel potansiyelleri her geçen gün artmaktadır Müzelerin eğitsel hizmetleri yapılanmış yarı yapılanmış ya da okul dışı atölye çalışmaları, etkinlikler, konferanslar, film gösterimleri, konserler, geçici sergiler, gezici sergiler, müze yayınları, video gösterimleri vb. olarak sayılabilir. Bu etkinlik yelpazesi ve çeşitlilik müzeyi güçlü kılan bir özelliktir. Bu etkinlikler müzenin izleyici kitlesini çeşitlendirmektedir. (Karadeniz 2018:70)

Arkeoloji müzeleri de daha çok izleyiciye daha verimli ulaşmak adına eğitim çalışmalarını çeşitlendirmiştir. Bugün dünyanın birçok yerinde bulunan Arkeoloji müzelerinin bünyesindeki eğitim kadroları bu etkinlikleri başarıyla yürütmektedir. Bu müzelere örnekleri Exarc üyesi olan müzelerden verilebilir.[6]

İtalya' da bulunan Centro di Archeologia Sperimentale Müzesi, bir açık hava arkeoloji müzesidir. Yıllık ziyaretçi sayısı 5000 ile 25000 olan müzede Montessori[7] bilimsel pedagojik yöntemiyle atölyeler planlanmaktadır. Ayrıca Antiquitates Deneysel arkeoloji Araştırma Merkezi olduğundan özellikle arkeometalurji alanında çalışmalar yürütmektedir.

[6] EXARC: Arkeolojik geçmişi geniş çapta erişebilir kılmak misyonuyla Açık Hava Arkeoloji Müzelerini bir araya toplayan, iletişimi ve eğitim faaliyetlerini paylaşılabilir kılan bir platformdur. Türkiye'den üç Açık Hava Müzesi üyesi vardır. https://exarc.net/

[7] Montessori; yapılan etkinliklerin çocuklar tarafından yönetildiği, yaşayarak öğrenmeyi ve özellikle sosyal öğrenmeyi savunan, dolayısıyla işbirliğine dayalı oyunları temeline alan bir eğitim anlayışıdır. https://www.egitimpedia.com/montessori-egitimi

İngiltere'de bulunan Celtic Harmony Camp müzesi yıllık 5000 ile 25000 arası ziyaretçi sayısına yönelik oldukça çeşitli eğitim çalışmaları yürütmektedir. Özel eğitim ekibi ile deneyimsel öğrenme aktivitelerinin yanında çakmak taşı oyma atölyesi, okçuluk, saz yapımı atölyesi, balık tuzağı, sepet yapımı ve çömlekçilik atölyeleri yapılmaktadır.

Almanya' da bulunan Römerkastell Saalburg Archaologischer Parkı yıllık 75.000 ile 150.000 arasında ziyaretçi sayısına sahiptir. Bünyesinde bulundurduğu eğitim kadrosu ile Roma günlük yaşamı üzerine atölyeler düzenlemektedir. Roma yemekleri, ekmek pişirme, giysi ve silah sunumları, askeri tatbikatlar, el sanatlar üzerine birçok atölye yürütülmektedir.

Türkiye' de ise Arkeoloji müzelerinde yapılan eğitim çalışmalarında Anadolu Medeniyetler Müzesi ön plana çıkar. Avrupa Müze Formunun Emya ödülünü almış dünyanın önde gelen Arkeoloji müzelerinden biridir. Bünyesinde eğitim birimi olan ilk müzedir. Farklı yaş gruplarına, öğretmenlere, üniversite öğrencilerine, en çok ilkokul ve ortaöğretim öğrencilerine yönelik eğitim çalışmalarını yürütmüş çok çeşitli atölyeleriyle faaliyetlerini sürdürmektedir. Tablet yapımı atölyesi, Sikke yapımı atölyesi, Restarasyon-mozaik yapımı atölyesi, Neolitik dönem ev yapımı atölyesi, Seramik yapımı atölyesi bünyesinde bulunurken, bununla birlikte drama ve tiyatral faaliyetler de yürütülmektedir (Demirdelen, 2020).

İstanbul Arkeoloji Müzesi'nde bir eğitim birimi yoktur. Fakat özel kurum veya kişiler belli periyotlarda çocuklara ve yetişkinlere yönelik atölyeler yürütmektedirler. Çağdaş Drama Derneği'nin Drama Lideri yetiştirme programında kullanılmasının yanında bir çok okulunun eğitim faaliyetleri yapmaktadır. Ailemlegeziyorum ekibi gibi bir çok turizm şirketi İstanbul Arkeoloji müzesinde tanrıçalar, mitolojik efsaneler vb farklı odak noktaları üzerinden çocuklara ve yetişkinlere özel hizmetler vermektedir.

Bursa Aktopraklık Açık Hava Müzesi de düzenli olarak bünyesinde eğitim faaliyetleri yürüten müzelere örnek verebiliriz. Her yıl düzenli olarak yapılan lisans öğrencilerine yönelik Arkeoloji Okulu eğitimi, birbirinden farklı atölyeler ve uzman kişilerden seminerlerin verildiği 1 hafta süren yoğun bir eğitimi kapsar. Bunun dışında Drama atölyeleri, Çömlek yapımı atölyesi, Deneysel kazı atölyesi, Okçuluk atölyesi gelişim düzeylerine göre öğrenci kademelerine yönelik yürütülen atölyelerdir. Müzenin bünyesinde okul öncesi, ebeveyn-çocuk, ilköğretim öğrencileri, ortaöğretim öğrencileri ve yetişkin gruplarına yönelik eğitim çalışmaları yürütülmektedir.

Arkeoloji müzelerinde düzenli yürütülen eğitim faaliyetlerin dışında proje amaçlı, belirlenen bir zaman diliminde gerçekleştirilen eğitim faaliyetleri de vardır. Ocak 2002 yılı ile Aralık 2004 yılları arasında Tarih Vakfı öncülüğünde gerçekleşen TEMPER projesi Arkeolojik Yaz Okulu niteliği taşımaktadır. 2009-2010 yıllarında Uludağ Üniversitesi Arkeoloji Bölümü tarafından Bodrum/ Gümüşlük'te yürütülen proje de eğitim faaliyetlerine örnektir. TÜBİTAK Doğa ve Bilim Okulları kapsamında

gerçekleşen "Çevremdeki Antik Yaşamı Tanıyorum I-II" adlı projenin özelde amacı; yerli halkın üzerinde yaşadıkları kültürel zenginliğinin farkına varmasını sağlamak, bu kültür varlıklarının koruma bilincini kazandırmak ve gelecek nesillere aktarabilen bireyler yetiştirebilmek olmuştur (Şahin 2018).

Ülkemizde önde gelen Arkeoloji müzelerinden biri de Troya Müzesi'dir. Modern binası, yenilikçi bakış açısıyla birçok ödüle layık görülmüştür[8]. Troya müzesi bünyesinde yürüttüğü eğitim faaliyetlerinden farklı olarak, 2021 yılında Milli Eğitim Bakanlığı, Komet Kültür ve Sanat Projeleri ve Troya Kültür Derneği işbirliği ile Troya Müzesi ve Ören Yeri Müze Eğitim Kiti Projesi gerçekleştirmiştir[9]. Eğitim kiti projesi kapsamında öncelikle ortaokul öğretmenleri için 5 saati teorik, 5 saati uygulama şeklinde toplamda 10 saat eğitim verilerek, eğitim sonunda öğretmen ve öğrenci kitleri teslim edilmiştir. Projenin bünyesinde Türkçe ve İngilizce olarak hazırlanan Ziyaretçi Kiti de yer almaktadır. Ziyaretçilere yönelik kitler, bilgi ve eser kartları, farklı rota seçenekleri, oyunlar, etkinlikler ve krokilerden oluşmaktadır. Fakat henüz satışa sunulmamıştır.

Yapılandırmacı eğitim anlayışı ile ülkemizin eğitim sistemine de yerleşen okul dışı eğitim faaliyetleri sayesinde müzelerde yapılan eğitim faaliyetlerinin de sayısı artmıştır. Bir çok arkeoloji müzesine kurum, kuruluş veya kişi tarafından ziyaretler düzenlenip anlatım yolu ile sunum veya etkinlikler yapılmaktadır. Fakat bu örnekler içinde bir Nekropol müzesi örneği bulunmamaktadır.

[8] 2020 yılı Avrupa Yılın Müzesi Özel Takdir Ödülü, 2021 yılı Museum In Short yarışması Özel Mansiyon ödülü, 2020-2021 yılı Avrupa Müze Akademisi Özel Ödülü, 58. Uluslararası Troya Festivalinde Homeros Bilim Kültür ve Sanat Ödülü.

[9] https://www.muzekiti.com/troyamuzekiti, (03 Şubat 2022)

Üçüncü Bölüm

APOLLONİA AD RHYNDACUM ANTİK KENTİ (GÖLYAZI)

3. APOLLONİA AD RHYNDACUM ANTİK KENTİ (GÖLYAZI)

Araştırmanın bu bölümünde Nekropol Müzesinin bulunduğu kentin özelliklerine yer verilmiştir. Nekropol Müzesi aynı zamanda kentin de tarihine ışık tutan, kentle bütünleşmiş bir müzedir. Bünyesinde de kentin tüm özelliklerini taşır. Bu nedenle müzenin, kentin coğrafi konumdan ve tarihi birikiminden bağımsız ele alınması mümkün değildir. Müze için hazırlanan eğitim programı kazanımlarında kentin tarihi ve coğrafi konumu da yer aldığından bu bölüm gerekli görülmüştür.

3.1.ARAŞTIRMA TARİHİ

Apollonaia a.R. kentinin araştırma tarihine kısaca bakılacak olunursa; 19. Yüzyıldan itibaren birçok uzmanın dikkatini çektiği söylenebilir. Seyyahlar, klasik arkeologlar, epigraflar ve Bizans Dönemi uzmanları bu listeyi oluşturur. İlk olarak W.J. Hamilton tarafından 1842 yılında lokalize edilmiş sonrasında birçok gezginin uğradığı bir yer olmuştur (Şahin-Özbey 2019). Lakin kentin arkeolojisinin dikkat çekmesi Bedri Yalma'nın 1986 yılında yayınladığı Apollonia hakkındaki kısa makalesi ile başlar ve ardından ilk ciddi araştırma A. Abmeier'in tarafından 1990 yılında yayınlanan, kentin tarihini inceleyen bir makale olmuştur. (Şahin –Özbey 2019).

2002-2010 yılları arasında yüzey araştırmaları başlar. S. Aybek başkanlığında yürütülen ve A. K. Öz ile birlikte yaptığı araştırımalar sonucunda belli periyotlarda kent hakkında bilgi veren makaleler yayınlanır[10]. Yine elde edilen bulgular üzerinden 2017 yılında yayınlanan kitap[11] Gölyazı kentinden de bahsedilen bir kaynak olmuştur (Şahin –Özbey 2019).

2015-2016 yıllarında Uludağ Üniversitesi Arkoeloji Bölümünün yapmış olduğu yüzey araştırmalarında Nilüfer Mahallerinden Gölyazı da incelemeye alınmış, Bursa ve İlçeleri Kültür Envanteri Projesi kapsamında yayınlanan iki cilt kitapta bahsedilmiştir (Şahin 2016; Şahin 2017).

2015 yılında Apollonia a.R. kenti ile ilgili iki tez yayınlanmıştır. Bu tezler; Prof. Dr. Derya Şahin danışmanlığında yapılan, N. Kardoruk tarafından kentin surlarını anlatan ve B. Tomay tarafından kentin nekropolünü anlatan yüksek lisans tezleridir (Kardoruk 2015; Tomay 2015). Bu yayınların ardını M. Şahin ve S. Özbey tarafından

[10] (Aybek 2007), (Aybek – Öz 2008), (Aybek – Öz 2009), (Aybek – Öz 2010), (Aybek – Öz 2012).
[11] (Öz 2017:18).

kaleme alınıp hazırlanan "Nekropol Kazıları 2016-2017" adlı kitap takip etmektedir (Şahin – Özbey 2017).

Nekropol alanı kurtarma kazıları sonucunda Apollonia Nekropol Alanı Açık Hava Müzesi fikri doğmuştur. Bu düşüncenin olgunlaşarak izlenebilecek bir yol haritası oluşturması adına Nilüfer Belediyesi, Kültür ve Turizm Bakanlığı ile Bursa Uludağ Üniversitesi işbirliğinde 2-3 Aralık 2016 tarihinde bir çalıştay düzenlenmiştir. Gölyazı Aziz Panentelimon Kilisesi'nde düzenlenen çalıştaya 8'i yurt dışından olmak üzere toplamda 36 akademisyen katlım sağlamış ve 26 bildiri sunulmuştur. "Uluslararası Nilüfer Kültür Çalıştayları Serisi-1, Nekropol ve Peyzaj" adını taşınan çalıştay sonucunda, Gölyazı kentinin bütünün değerlendirildiği, Nekropol müzesi fikrinin tüm unsurlarının ele alındığı bir kaynak oluşmuştur. Editörlüğünü M. Şahin'in yaptığı kitap 2019 yılında yayınlanmıştır (Şahin 2019).

Apollonia a.R. Kentinde 2015 yılında Uludağ Üniversitesi Arkeoloji Ana Bilim dalı danışmanlığında başlayan kazı çalışmalarına, Nekropol alanı kurtarma kazıları, Kız Ada Apollon tapınağı kazılarının ardından Zambak Tepedeki tiyatro kazısı da eklenerek bugün de devamlılığını sağlmaktadır.

3.2. COĞRAFİ KONUMU VE ÇEVRESEL ÖZELLİKLERİ

Apollonia a.R. Kenti, Antik Çağ'da Bithynia bölgesindeki önemli kentlerden biri olarak karşımıza çıkar. Bursa il merkezinin batısında antik Propontis'tin (Marmara Denizi) güneyinde, Bursa-Karacabey karayolunun 35. kilometresinin güneyinde yer alır. Anayolun 7 kilometre içerisindedir. Bugün modern yerleşime giden yol antik dönemin nekropol alanının tam ortasından geçmektedir (Şahin 2014).

Kentin Apollonia ismini alması, Helenistlik dönemden önce buraya yerleşen halk tarafından Apollon'a izafen verilmiş olmasından kaynaklandığı yaygın olan kanıdır. Popüler bir isme sahip olan Apollonia kenti için, diğer Apollonia kentlerinden ayırmak amacıyla Uluabat Gölünü besleyen Kocasu veya Orhaneli Çay'ından ilham alınarak bu çayların Antik ismi olan Rhyndacum ismi kullanılmış ve Apollonia ad Rhyndacum adı verilmiştir. Rhyndakos kenarındaki Apollonia anlamına gelmektedir (Şahin 2014)[12].

Apollonia a.R. kenti, Apolyont (Uluabat) gölünün kuzey doğu kıyısında bulunan yarımada ve önünde bir ada üzerine kurulmuş bir kenttir. Günümüzde bir köprü ile ada yarımadaya bağlıdır(Resim 1). Kent iki tepe üzerine kurulmuştur. Birinci tepe. hala

[12] Son yapılan araştırmalara göre kentin coğrafi yapısında Apollonia'nın Rhyndakos/Kocasu ile doğrudan herhangi bir ilişki bulunmadığı kanaati mevcuttur. Yazılı herhangi bir bilgi olmadığından dolayı kentin isminin Apollonia olarak anılmasının doğru olacağı savunulmaktadır bkz. M.Şahin, 2018/a.

üzerinde Bizans devri duvar kalıntılarını görebildiğimiz dar bir boyun ile ana karaya bağlanır (Resim 2). İkinci tepe ise sular yükseldiğinde bir adaya dönüşmektedir ve bütünüyle duvarlarla çevrilidir. Adanın çevresinde bitki örtüsü olarak sazlıklar, zeytinlik, fundalık ve çayırlıklar uzanmaktadır (Şahin 2014).

3.3. TARİHİ

Apollonia ad Rhynadacum kentinin kuruluşuyla ilgili bilgilere ancak basılan sikkeler ve kentin genelinde bulunan yazıtlar sayesinde ulaşılmıştır. Buna karşın Antik kentin kuruluş tarihi hakkında yazılı kaynak bulunmamaktadır[13]. Antik dönemde birden fazla Apollonia adı taşıyan kent olması sikkelerden elde edilen bilgilerin kesinliğini zorlaştırmaktadır. Çünkü sikkeler üzerindeki etnikonlar birbirine benzemektedir. Apollonia adının geçtiği ilk yazılı belgeler Milet ile ikili ilişkiler üzerine konuları içeren M.Ö. 2. yüzyılın ortalarına rastlamaktadır. Bu belge ile Milet kolonisi olarak kurulduğu düşünülmektedir. Kent önce Bergamalıların sonra Bithynia kralı I. Prusias'ın egemenliğinde daha sonra yine Bergamalıların yönetimine geçmiştir. Bu nedenle Bergama ve Bthynia sınırında bir kent olduğu anlaşılmaktadır (Şahin 2014).

Kentin gelir seviyesinin M.Ö. 2.yüzıldan itibaren arttığı görülmektedir. Sikkeler üzerindeki betimlemelerden bu gelir kaynağının kerevit ticareti ve Apollon Kült Alanı olduğu anlaşılmaktadır. Roma döneminde "civitas libera" yani özgür kentler statüsüne sahip olmuş ve Asya Eyaletine vergi ödeyen bir kent "civitas stipendiaria olarak algılanmıştır. Apollania kenti aynı zamanda bir liman kentidir. Bunu İmparatorluk Dönemi"nde Efes liman kayıtlarından anlamak mümkündür. Kentte bulunan iki yazıta göre büyük bir deprem atlatan kenti İmparator Hadrian, Mysia seyahatinde Kyzikos'a giderken ziyaret etmiş ve konaklamıştır. Söz konusu yazıt, Merkez caminin arkasında kalan kısımda bulunan ve sur duvarından devşirme malzeme olarak kullanılan bir sunaktır. Üzerinde imparator Hadrian için kurtarıcı ve kurucu sıfatları kullanılmıştır (Şahin 2014).

Kentin tarihinde dikkat çeken bir unsur olarak, barbar kavimler tarafından işgal edilmesi söylenebilir. 268 yılında Got'lar tarafından istila edilmiştir. Diğer önemli bir unsur ise bir süre Nicomedia'ya bağlı piskoposluk merkezi olarak kalmış olmasıdır.

Türklerin tarih sahnesine girmesi ise Dimboz savaşına denk gelir. Osman Bey Dimboz savaşı sonrasında Kite Tekfuru'nu 1302 yılında Apollonia a.R. kentine kadar kovalamıştır. Daha sonra Orhan Bey'in silah arkadaşının oğlu Emir Kara Ali, önce Bizans bağlantısını kesmiş daha sonra da kenti ele geçirmiştir. Kente uzun süre

[13] M.Ö. 5. Yüzyılın ortalarına tarihlenen bir sikkeden yola çıkarak kentin kuruluşunu M.Ö. 5. yüzyılmış gibi düşünülse de bu tarihi erken bulan bir kesim de vardır (Şahin – Özbey 2019).

Hıristiyan halk ile Müslüman halk birlikte yaşamıştır. 19. yüzyılda kentte yaşayan Rumlar Aziz Georgios adına Hagios Georgios Kilisesini inşa etmişlerdir. Kurtuluş savaşı sırasında buradaki Rumlar da Yunanistan'a göç etmiş 1920'lerde yapılan nüfus mübadelesine kadar nüfusun ağırlığı Yunanlılar olduğu bilinmektedir (Şahin 2014).

3.4. MİMARİ DOKUSU

3.4.1. Yunan ve Roma Dönemi Mimarisi

3.4.1.1. Kız Adası-Apollon Kutsal Alanı

Kız Adası ana karanın 1 km kadar kuzeybatısında yer almaktadır. Apollon Tapınağı bu ada üzerinde bulunur. Apollon tapınağı günümüzde önemli ölçüde tahrip olmuş durumdadır (Resim 3) Gölün yoğun bitti örtüsü kalıntılara ulaşmada engel teşkil etmektedir. Tapınağın ön kısmında bir stoa veya portiko olduğu düşünülmekte ve bu gün bu bölümden devşirme taşların cami arkasında kalan kulenin üzerinde bulunduğu bilinmektedir. Tapınağa ulaşımın sandallarla olduğunu Temenos duvarının doğu kısmında var olan sandal bağlama halkalarının varlığından anlaşılabilir (Resim4) (Şahin 2014).

Tapınağın hakkındaki en önemli bilgilere sikkeler sayesinde ulaşılabilmektedir. III. Gordian ve Maximinus dönemlerinde darp edilen sikkelerin üzerinde kült heykeli ile birlikte İon düzeninde bir tapınak yer almaktadır. Sikke üzerinde, cellasında Apollon Sauroktonos olarak bilinen bir kült heykeli durmaktadır (Resim5). Apollon Sauoktonos heykeli, kertenkele öldüren Apollon olarak geçmektedir ve Praxiteles tarafından yapılmıştır. Kült heykelde Apollon bir ağaca dayanmış sağ elindeki okla ağaca tırmanmakta olan bir kertenkeleyi öldürmek üzereyken tasvir edilmiştir (Resim6). Heykelin korunan en iyi kopyaları Roma Vatikan ve Paris Louvre müzelerinde bulunmaktadır (Şahin 2014).

3.4.1.2. Tiyatro

Kentin en yüksek yeri olan Zambak Tepe'nin güney yamacında yapılandırılan tiyatro denize bakan güzel bir manzaraya sahiptir. Oturma yerleri (cevae) ana kayanın kesilmesiyle oluşmuştur. Tiyatronun cavea'sı tamamen yok edilmişken kuzey parados duvarı iyi korunmuştur. Cavea'nın yarıçapı yaklaşık 75 metredir. İki diazoması vardır ve 4000 izleyici kapasitesine sahiptir. Tiyatronun oturma bloklarının büyük kısmı Geç Antik Dönemde kentin sur duvarlarında devşirme olarak kullanılmıştır. Tiyatronun parodos girişleri, cavea sıralarının bir bölümü, orkestra ve sahne binasının bir bölümü 2008 yılında S. Aybek tarafından yaptırılan özdirenç tomografi çalışmaları sonucu, yüksek yapay bir tepe olarak görünen yerde olduğu saptanmıştır. Tiyatronun sahne binası olarak tahmin edilen bu yer oldukça yoğun bir bitki örtüsüne sahiptir (Şahin 2014). Tiyatro kazıları Prof. Dr. Derya Şahin başkanlığında devam etmektedir.

3.4.1.3. Nekropol Alanı

Kentin Nekropol alanı, kentin merkezine ulaşmadan Bursa-İzmir karayolundan kente giden 4 km uzunluğundaki yolun her iki yanına dağılmış geniş bir alanı kapsamaktadır. Mezarlar ise kentin giriş kapısından başlayarak kuzeye doğru geniş bir alanda yer alır. Nekropol kaçak kazılara bağlı olarak büyük bir oranda hasar görmüştür. Hatta Antik kentin nekropolünün yerini belirlemede defineciler tarafından daha önce tahrip edilen oda mezarlar etkili olmuştur (Şahin 2018/b). Bu sebeple Nekropol sahasında Prof. Dr. Mustafa Şahin'in bilimsel danışmanlığında 2016-2017 yılları arasında kazı çalışmaları gerçekleşmiştir. Öncelikle yüzey araştırmasıyla başlayan çalışmalar, yakın çevrede defineci tahribinden kurtulan mezarların varlığının anlaşılmasıyla araştırma kurtarma kazısına dönüşmüştür (Şahin 2018/b). Kurtarma kazıları neticesinde 5 farklı sektörde toplam 27 adet mezar açığa çıkartılmıştır (Resim7). Nekropol alanında bugüne kadar başlıca sekiz farklı tipte mezar yapısı tespit edilmiştir. Mezarlarda, inhumasyon, birincil kremasyon, ve kremasyon olmak üzere üç tipte gömü tercih edilmiştir (Şahin –Özbey 2019).

Apollonia Nekropolündeki mezarlar sergiledikleri yapısal farklılıklara göre deşik sosyal sınıflara işaret etmektedir[14]. Bu güne kadar açılan mezarların en erken tarihli erken Helenistik Döneme (M.Ö. 4-3. yüzyıl), en geçi ise Orta Bizans Dönemine (MS. 12. -13. yüzyıl) tarihlenmektedir.

Nekropol alanı kurtarma kazılarında ortaya çıkarılan sekiz farklı mezar tipleri; Podyum mezarlar, Lahit mezarlar, Khamosorion, oda mezar, Basit toprak mezar, tas sandık mezar, Kil sandı mezar, Kerpiç sandık mezar şeklindedir (Şahin –Özbey 2019). Açığa çıkartılan 27 mezardan elde edilen mezar hediyeleri şöyledir: Sikke, figürin, kolye aplığı, mızrak ucu, işlenmiş oyun taşı, boncuk, volütlü kandil, aşık kemiği, unguentarium, tabak parçaları, nal, mih, skyphos, amphora kulpu, işlenmiş taş, künk, kremit parçası, diş, kemer tokası, mermer palet, bronz aletler, laggnos, kandil, cam şişe, strigilis, yağdanlık, oinochoe, bronz kaşık, kenthoros, gümüş küpe, bronz yüzük, altın diadem, kemik oyun pulu, kemik yüzük, kemik saç tokası, bronz çan[15].

Mezar hediyelerinin içinde yer alan gri çamurlu ungurtaryum, Sardes sikkesi ve M4 numaralı mezarda bulunan hediyelerin 4-3. yüzyıl arasında tarihlenmesi araştırmanın bulgularında ön plana çıkan verilerdir (Şahin –Özbey 2019).

[14] (Şahin 2019/b).

[15] Apollonia a.R. Kenti Nekropol Müzesi görsellerinden yararlanılarak mezar hediyelerine ulaşılıp burada yer verilmiştir. Nekropol alanında bu denli ayrıntı bilgi verilmesinin sebebi araştırmanın konusu olan Nekropol müzesi eğitim planında bu buluntuların kullanılması olmuştur.

3.4.1.4. Stadyum

Zambak Tepe'nin kuzey bölümde yer alan stadyumda sadece batı bölümünde oturma sıraları eğimden yararlanılarak inşa edilmiştir. Oturma blokları tiyatroda olduğu gibi 33 cm yüksekliğinde, 65 cm genişliğindedir. Bugün oturma bloklarının sadece ana kayaya oturmuş temel yatakları görülebilmektedir. Doğu duvarı hakkında ise herhangi bir şey söylemek mümkün değildir. Çünkü bu bloklar ada yerleşimini çevreleyen sur duvarları için Geç Antik dönemde kullanılmıştır. Bugün stadyumun bulunduğu alanda Nilüfer Belediyesi tarafından yaptırılan spor tesisi bulunmaktadır (Şahin 2014).

3.4.1.5. Kybele veya Demeter Kutsal Alanı

Ana kayanın doğu yüzü tıraşlanarak oluşturulmuş alan Uluabat Gölü'nü görecek şekilde Zambak tepenin doğu yamacında yer almaktadır (Resim8). Alanda dikey bir yüzey varlığı söz konusudur. 3,60 m yüksekliğindeki yüzeyde taşçı ustaların izleri görülebilmektedir. Yüzeyde değişik boyutlarda üç adak niş bulunmaktadır. Nişlerin konumu, bulunduğu bloğun traşlanma şekli alanın kutsal tören için kullanıldığının düşüncesini vermektedir. Apollonia gibi bir Mysia kentinde adak kaya nişlerin bulunması Frig kültürünü göstermektedir. Ayrıca bu kutsal mekanların varlığı adada Ana Tanrıça veya Demeter kültü gibi farklı inançların da bulunduğunun göstergesidir (Şahin 2014).

3.4.1.6. Sur Duvarları

Apollonia kenti iki bölümden oluşmaktadır. Bir yarım ada ve bir ada şeklinde olduğu için yerleşim yerlerini çevreleyen iki sur dolayısıyla iki kapı söz konusudur. Kent surlarının ilk bölümü kara bağlantısını sağlayan nekropolün ortasından geçen yolun sonunda yer almaktadır. Giriş kapısı kule olarak adlandırılmaktadır. Sur duvarında moloz taşlar ve harç kullanılmıştır. Sur duvarları devşirme taşlardan oluşan kulelerle desteklenmektedir. Kent surlarının bu ilk bölümü bütün yarım adayı çevirecek şekilde stadyumdan başlayıp Zambak Tepe'yi de içine aldığı düşünülmektedir.

Kentin ikici sur duvarında farklı malzemeler görülmektedir. Mermer köşeli bloklarla birlikte moloz taş ve harç karışımı örgü de görülmektedir. Sur duvarında yine devşirme taşların varlığı söz konusudur. Duvarların üzerinde tekne bağlama halkalarının görülmesi göl suyunun seviyesi hakkında bilgi vermektedir. Aynı zamanda örülen bu sur duvarının set görevi gördüğü düşüncesini doğurmaktadır.

3.4.1.7. Podyumlu Yapı

Kentin mimari dokusunu anlatan tipik bir örnek olarak karşımıza çıkan podyumlu yapı oldukça dikkat çeken bir kalıntıdır. Küçük bir tapınağa ait olduğu düşünülen podyum düzgün kesme taşlardan oluşmuştur. Üst bölümü silmelerle sonlanmaktadır. In situ halde korunmuş halde duran yapının bugün üzerinde bir ev

yükselmektedir. Ev modern mimariyle günümüze kadar varlığını korumuştur (Resim9) (Şahin 2014).

3.4.2. Hristiyanlık Dönemi

3.4.2.1. Hagios Georgios Kilisesi- Yunan Kilisesi

Yunan Kilisesi olarak bilinen bu yapının nerede olduğu tam olarak bilinmemektedir. Bir zamanlar Zambak Tepe üzerinde yer aldığı 19. yüzyılda yıkıldığı düşünüldüğü gibi, günümüzde kültür merkezi olarak kullanılan kilisenin Aziz Georgios kilisesi olduğu da düşünülmektedir (Şahin 2014).

3.4.2.2. Aziz Panteleimon Kilisesi

Bu kilise Gölyazı'da günümüze ulaşabilen tek kilisedir. 19. yüzyılda Rum vatandaşlar ekonomik ilerleme gösterince azınlık olmalarına rağmen yeni kiliseler inşa etmişlerdir. Adaya giden yolun hemen yanında yer alan kilisenin Aziz Pantelemion Kilisesi olduğu tahmin edilmektedir. Yapının galerisinde bulunan demiryolu rayları yapım tarihi hakkında bize bilgi vermektedir. Kilise üç neften oluşan bazilikal planlı, doğu- batı doğrultusunda dikdörtgen şeklinde uzanmaktadır. Doğuda üç apsis, batıda narteksle sonuçlanır. Yapıda kullanılan neftleri birbirinden ayıran sütunlar selvi ağaçlarından tek parça olarak yapılmıştır. Devşirme malzeme sadece iki sütunun kaidesinde yer almaktadır. Biri Bizans çağına ait bir sütun başlığı iken diğeri M.Ö. 2. Yüzyıla ait bukranion ve girlantlı bir sunaktır ve ters kullanılmıştır. Duvarlarında görülen mermer parçalar yine devşirme malzeme olup muhtemelen yakındaki tiyatro kalıntısından alınmış olduğu düşünülmektedir (Şahin 2014).

Yapı 19. Yüzyılda yapılmış olmasına karşın, Dor düzenin etkili olduğu Yunan Klasik mimarisini yansıtmaktadır. Kilise bu mimarinin temsili olduğu için önemli bir örnektir. Günümüzde yapı bölgenin belediyesi tarafından tekrar restore edilip kültür merkezi olarak hizmete açılmıştır (Resim10).

3.4.2.3.Kilise

Varlığı bilinen fakat günümüze ulaşmamış diğer bir kilisedir. Kentin ada bölümünde olduğu düşünülmektedir. Bedri Yalman makalesinde kilisenin özelliklerinden bahsetmiş fakat tarihi hakkında bilgi vermemiştir. Sübyan mektebinin yanında bulunan camini altında temel kalıntıların olması kayıp kilisenin burada konumlandığının fikrini vermektedir (Şahin 2014).

3.4.2.4. Hagios Konstantinos Manastırı Kilisesi

Bölgenin en eski Hristiyanlık Dönemi yapılarından biri olan Hagios Konstantinos kilisesi Helana kilisesi olarak bilinmektedir. Kentin dışında Uluabat Gölü'nde Halilbey Adası olarak bilinen ada üzerinde yer almaktadır. Kilisenin sadece

kubbesindeki az bir kısmı ayaktadır. Kilise adayı kaplayan bitki örtüsü içinde kaybolmuş bakımsız ve harap bir haldedir (Resim 11) (Şahin 2014).

3.4.3. Osmanlı Dönemi

3.4.3.1. Hamam

Gölyazı mahallesinde bulunan hamam Türk dönemi mimari yapıları arasından en önemlilerinden biridir. Dikdörtgen planda iki küçük kubbeli sıcaklık ve soğukluk bölümlerinden oluşmaktadır. Yapıya güney duvarında bulunan kapıdan girilir. Soyunma mekanı kare planlıdır. Güney doğusunda bir giriş bölümü, doğusunda kare planlı bir tuvalet ve bir eyvan bulunmaktadır (Resim12).

Hamamın duvarları dıştan yer yer tuğla ve moloz ile örülmüştür. Duvarları ve üst yapısı içten sıvalıdır. Çatısı kiremitlerle kaplı olup kubbeleri betondan yapılmıştır. Fakat yapım tarihi ile ilgili bir bilgi bulunmamaktadır. 2007-2008 yılında restore edilmiş ve kafe olarak kullanılmıştır (Şahin 2014).

3.4.3.2. Yel Değirmeni

Şu an kömürlük olarak kullanılan yapı 6 m çapında silindirik bir gövdeye sahiptir (Resim 13). Yığma taş ve kerpiç derz olarak inşa edilmiş, 5 metre yüksekliğindeki bir yapıdır. Tek kanatlı ahşap özgün bir kapısı ve bir adet penceresi vardır. Yapı kentin girişinde ortaokulun bahçesinde yer alır. 2005 yılında güney duvarına 5 gözlü bir çeşme yapılmıştır (Şahin 2014).

3.4.3.3. Sübyan Mektebi

Adanın en tepe noktasında yer alan Sübyan Mektebi günümüzde varlığını sürdürememiştir. Eski halinin 4-5 kat olduğu ortaya çıkmıştır. Cephe açıklıkları ve büyüklüğü açısından özgün bir yapıdır. Fakat hangi dönemde kim tarafından yapıldığı bilinmemektedir.

Özgün ahşap kapısından girildiğinde merdivenlerle çıkılan geniş bir iş sahanlığı vardır. Sofanın cami tarafından kalan kısmında geniş bir oda vardır fakat duvarları kısmen çökmüş durumdadır. Sofanın diğer tarafında ise iki ayrı oda, girişin tam karşısında ise tuvalet yer almaktadır (Resim 14) (Şahin 2014).

3.4.3.4. Gölyazı Cami

Osmanlı döneminde Gölyazı mahallesinde yapılan tek camidir. Fakat sübyan mektebi gibi caminin de kim tarafından hangi tarihte yapıldığı bilinmemektedir. Vakıflar Bölge Müdürlüğü tarafından 2007-2008 yıllarında restore edilerek hizmete açılmıştır (Şahin 2014).

Dördüncü Bölüm

APOLLONIA AD RHYNDACUM KENTİ NEKROPOL MÜZESİ İÇİN MÜZE EĞİTİM PLANI OLUŞTURMA SÜRECİ

4. APOLLONIA a.R. KENTİ NEKROPOL MÜZESİ İÇİN MÜZE EĞİTİM PLANI OLUŞTURMA SÜRECİ

Bu bölümde bir eğitim programı hazırlama basamaklarından bahsedilip her aşamada dikkat edilmesi gereken unsurlar ele alınmıştır. Müze eğitim planında kullanılan programın özelliği, öğretim yöntem tekniklerin özellikleri, hedef kitlenin gelişim düzeyinin önemi, müze eğitiminin basamaklarının özellikleri, müze atölye çalışmalarının öneminden kısaca bahsedilip bu unsurların araştırma konusu olan Nekropol Müzesi eğitim planında ne derece kullanıldığına yer verilmiştir.

4.1. MÜZE EĞİTİMİ PROGRAMI OLUŞTURMA AŞAMALARI

Eğitim bilimlerinde program yazılırken temel öğelerinden yola çıkılarak bir çatı oluşturulur. Bu temel öğeler; Hedef (Amaç), İçerik (Mühteva-Konu), Öğrenme-öğretme süreçleri (eğitim durumları, yöntem ve teknikler) ve Değerlendirme (Sınama Durumları) aşamalarından oluşur (Gökalp 2019:6). Bir müzede verilecek eğitim planı hazırlanırken bu dört noktanın belirlenmesi önceliklidir. Bu aşamalar ile yapılandırılan bir program sayesinde amaca doğru şekilde ulaşmak mümkündür.

4.1.1 İçerik

İçeriğin belirlenmesi müze eğitim programı oluşturmadaki ilk adımdır. Kazandırılması gereken davranış (bilgi) için düzenli bir şekilde tüm bilgileri kapsayan kısımdır. Apollania a.R. Kenti Nekropol Müzesi söz konusu olduğunda içerik olarak; Gölyazı Kentinin tarihi ve coğrafi özellikleri, Gölyazı kenti isminin özelliği, Tanrı Apollon, Kentte bulunan önemli mimari yapılar, Nekropol alanının özellikleri, müzede ziyaretçiye sunulan bilginin bütünü, kazıda ortaya çıkartılan mezarların özellikleri, Antik dönemde defnedilme ritüelleri, Antik dönemde matem (Yas süreci) ve diğer dünya inancı konularının bütünü kapsamaktadır. Tüm bu bölümlerin altı doldurulacak şekilde bir hazırlık yapılmalıdır.

4.1.2. Hedef

Müze eğitiminde geniş bir alan olarak karşımıza çıkan içerik yazma, ardında hedef kazanımları belirleme süreciyle devam eder. Bu içerikten öğrenciye/katılımcıya kazandırılması istenen davranışlar nelerdir sorusu sorulur. Bir müze eğitimi planında

hedef kazanım yazmadan önce hazırlanan içeriğin içinden odak notalar seçilmelidir. Odak noktalar müzenin özelliğinden yola çıkılarak oluşturulan içerik başlıklarıdır. Hedef belirleme ancak odak noktaları üzerinden netleşir. Nitekim 2006 yılında hazırlanmış MEB kitabında müze eğitiminde, tüm müzenin görülmesinin şart olmadığını, çoğunlukla bir nesne, bir dönem, bir düşünce üzerine odaklanan gezinin öğretim yöntem ve teknikleriyle yapılandırılan atölye çalışmalarını içerdiği ifadesi kullanmıştır (MEB 2006:22). Müze eğitiminin odak noktalar üzerinden yapılandırılan atölyelerden oluştuğu ifadesi öğretmenler için hazırlanan Müze Eğitimi kitabında da belirtilmiştir (MEB 2019:41).

Apollonia a.R. Kenti Nekropol Müzesi için oluşturulan eğitim programında modüler hedef yazma yaklaşımından yararlanılmıştır[16]. Müzenin özellikleri göz önünde bulundurularak sıralanan kazanımları belli başlıklar altında toplamak adına, müze ve ören yeri üzerinde odak noktalar belirlenmiştir. Bir odak noktası çerçevesinde oluşturulan müze planı bağımsız olarak tek başına gerçekleştirilebileceği gibi diğer odak noktaları çerçevesinde oluşturulan planlarla da art arda yapılabilecek özellik taşır. Bu modüler özellik müze eğitimcisine, müzeyi ziyaret eden hedef kitlenin yaş aralığına ve müzede geçireceği zamana göre planda değişiklik yapma özgürlüğünü verir. Müze eğitimcisi amaçta aşamalığı gözetmeksizin bir planı veya belirlediği bir kaç planı istediği sıralamada kullanma esnekliğini yaşar.

Araştırmanın konusu olan Apollonia Ad Rhyndacum Kenti Nekropol Müzesi için belirlenen odak noktaları aşağıdaki şekildedir.

1. Apollonia Ad Rhyndacom Kenti ve Özellikleri
2. Apollon Kimdir
3. Antik Dönemde Ölü Gömme Ritüelleri, "Defin Töreni"
4. Antik Dönemde Ölü Gömme Ritüelleri, "Diğer Dünya inancı"
5. Antik Dönemde Ölü Gömme Ritüelleri, "Definden sonraki süreç (Matem)"
6. Gölyazı Nekropolü'nde Mezar Özellikleri

Müzeyi ziyaret edecek katılımcı gruplar (öğrenci veya yetişkinler) için davranışta kalıcı değişiklik yaratmayı planlanan hedefler, odak noktalar üzerinden belirlenmiş ve her bir birey için olgunluk seviyesine göre farkındalık oluşturması öngörülmüştür.

Odak noktalarına göre belirlenen kazanımlar

1. Apollonia Ad Rhyndacom Antik Kenti ve Özellikleri
   1.1.Gölyazı'nın mitolojik efsanelerini bilir.
   1.2. Kentin coğrafi yapısını bilir.

[16] Aşamalık özelliği göstermeyen birbirinden bağımsız üniteler ya da modüller için kullanılan bir yaklaşımdır (Demirel 2008).

1.3. İsmini nasıl aldığını söyler.
1.4. Hangi tarihi dönemlerde kimlerin yaşadığını bilir.
1.5. Yaşanan tarihi dönemlerde hangi mimari yapılara sahip olduğunu bilir.
1.6. Gölyazı sikkelerini bilir ve özelliklerini söyler (Bu madde Arkeoloji bölümü öğrencileri için düşünülmüştür)

2. Apollon Kimdir
   2.1. Apollo'nun fiziksel ve tanrısal özelliklerini bilir
   2.2. Apollo'nun efsanelerini bilir

3. Antik Dönemde Ölü Gömme Ritüelleri "Defin Töreni"
   3.1. Prothesis' in ne olduğunu bilir ve söyler
   3.2. Soma'nın ne olduğunu bilir
   3.3. Ekhophora'nın ne olduğunu bilir
   3.4. Makhorka kavramını bilir
   3.5. Antik dönemde bir cenazede defin töreninin nasıl yapıldığını bilir.

4. Antik Dönemde Ölü Gömme Ritüelleri "Diğer Dünya İnancı"
   4.1.Hades'e giden yolculuğun ne anlama geldiğin bilir.
   4.2. Kharoon Obülünü/Mangırını bilir.
   4.3. Ölü kılavuzunun ne anlama geldiğini söyler.
   4.4. Kerberus'un ne olduğunu bilir.

5. Antik Dönemde Ölü Gömme Ritüelleri "Definden Sonraki Süreç"
   5.1.Libasyonun ne olduğunu söyler.
   5.2.Antik dönemde ölü yemeğinin nasıl yapıldığını bilir.
   5.3. Yas döneminin ne zaman bittiğini söyler.

6. Apollonia a.R. Kenti Nekropolü Mezar Özellikleri
   6.1.Khremasyonun ne olduğunu söyler.
   6.2. Nekropolda bulunan mezar tiplerini söyler.
   6.3. Mezar hediyeleri hakkında bilgi sahibi olur.

4.1.3.Öğrenme-Öğretme Süreçleri

Öğretme-Öğrenme süreçleri yani eğitim durumları; Öğretme yolarını, teknik ve yöntemleri, araç-gereç, zaman, ipucu, öğrenci katılımı, pekiştireç, dersin işlenişi gibi konuları kapsar (Gökalp 2019:7). Kısacası hedef kitlenin (öğrenenin) olgunluk

düzeyine[17] göre belirlenen öğretim yöntem ve tekniklerini içeren etkinlikleri kapsamaktadır. Müze eğitiminde gerçekleşecek bu süreç, belirlenen her odak nokta üzerinden üç aşamada yapılandırılır. Bu üç aşama; müze öncesi deneyimi uygulamaları, müze deneyimi uygulamaları ve müze sonrası deneyimi uygulamalarıdır (Buyurgan-Mercin 2005:155).

Öğrenme öğretme süreci planlanırken dikkat edilmesi gereken noktalardan biri, hazırlanan etkinliklerin gelişim alanlarının hepsini kapsayacak şekilde hazırlanmasıdır. Fiziksel alan, Sosyo-Duyusal alan ve Bilişsel alanlarda gelişim gösterecek etkinliklerin içermesine özen gösterilmelidir.

Dikkat edilmesi gereken noktalardan bir diğeri öğretim araç gereçlerin hazırlanmasında seçim yapılırken, öğrenme stilleri farklı olan çocukları da göz önünde bulundurarak; görsel araçlar görsel öğrenenler için, işitsel araçlar işitsel öğrenenler için, ve kinestetik öğrenen öğrenciler için de etkinliklerle zenginleşen planlar oluşturulmalıdır ki her çocuğun katılımı sağlanmış olsun (Gökalp 2019:271).

Planlarda etkinlik sürelerinin belirlenmesi yine hedef kitlenin yaş aralığının gelişim özelliği dikkate alınarak olgunluk düzeyine göre planlanmıştır. Okul öncesi yaş grubunda dikkat süreleri ortalama 15 dakika iken, ortaöğretim öğrencileri için bu süre ortalama 30 dakikadır. Bu dikkat sürelerini, uygun etkinliklerle uzun tutmak mümkündür.

Apollonia a.R. Kenti Nekropol Müzesi için eğitim programı oluşturulurken, belirlenen odak noktalar üzerine etkinlikler planlanmıştır. Bu planlarda Sosyo-Duyusal, Bilişsel, Fiziksel gelişlim alanlara hitap edecek etkinlikler seçilirken, bu etkinlikler için kullanılacak araç gereçler de öğrenme alanları farklı olan öğrencileri düşünerek görsel araçlar, işitsel araçlar ve devinimsel etkinlikler kullanılmıştır.

4.1.4. Değerlendirme

Eğitim programının dönüt ve düzeltmelerle ilgili tüm etkinlikleri kapsayan öğesidir. Müze eğitimi sürecinde öğrenciden/katılımcıdan, sözel, görsel, yazılı veya sergilediği davranış olarak çıkan her unsur birer değerlendirme öğesi olarak düşünülebilir.

Müze eğitimin aşamalarında değerlendirme, sıklıkla müze deneyimi sonrası etkinliklerde yapıldığı görülse de müze deneyimi aşamasında da rahatlıkla yapılabilmektedir. Öğrencinin/katılımcının yapmış olduğu bir tasarım, kavram kartlarındaki çalışması veya role girip canlandırma yapması değerlendirme olarak kabul

[17] Olgunlaşma kavramı, organizmanın temelindeki potansiyel güçlerin görev yapabilecek düzeye ulaşmasını ifade etmektedir. Kısaca fiziksel ve zihinsel özelliklerinin hazırbulunuşluk düzeyidir. (İnanç-Bilgin-Atıcı,2005)

edilebilir. Herhangi bir etkinlik sonunda yapmış olduğu yorum da bize hedef kazanıma ulaşıp ulaşmadığımıza dair bir sonuç verir.

Söz konusu araştırmada değerlendirme aşaması, tüm müze deneyimi sonrası etkinlikleri kapsadığı gibi bunun yanında müze deneyimi sırasında öğrenci/katılımcı elinden çıkan her unsur değerlendirme özelliğini taşımaktadır.

4.2.MÜZE EĞİTİMİNDE GELİŞİM DÖNEMLERİNİN ÖNEMİ

Müze ziyaretleri 2 yaş itibariyle ile başlayabilir. Bu en küçük grup olan 2 yaş grubu, ebeveyn eşliğinde yapıldığında daha verimli sonuçlar ortaya koyacaktır. Müze ziyaretleri yapılırken birbirine yakın yaş özelliği taşıyan gruplar oluşturulmalıdır. 2-4 yaş, 4-6 yaş, 6-8 yaş, 8-11 yaş, 12 yaş üstü (ergen grubu) ve 20 yaş sonrası başlayan yetişkin dönemlerini tek bir grup niteliğinde yetişkinler grubu olarak değerlendirilir (MEB 2019:61). Bu gruplar oluşturulurken insanın gelişim özelliklerinden yararlanılır. Müze eğitimi verecek kişinin gelişim özelliklerini bilmesi gerekir.

Bu alandaki duayenler tarafından insanın gelişim süreci, özelliklerine göre dönemlere ayırırlır. İnsan gelişiminin dönemleriyle ilgili en yaygın kullanılan sınıflandırma ise aşağıdaki gibidir (Ergin- Köseoğlu 2020:48)

4.2.1 Doğum Öncesi Dönem

Döllenmeden doğuma kadar olan zamanı içerir. İnsanoğlunun çok hızlı bir büyüme göstererek tek bir hücreden tüm yaşam fonksiyonları gelişmiş organizma haline dönüştüğü evredir.

4.2.2. Bebeklik Dönemi

Doğumdan başlayıp yaklaşık 2 yaşına kadar devam eder süreyi kapsar. Yetişkin bakımı eşliğinde ana dilini, sembolik düşünmeyi, duyu hareket eş güdümünü kazanır.

4.2.3. İlk Çocukluk Dönemi

2 yaş itibariyle başlayıp 5-6 yaşına kadar devam eden süreçtir. Okul öncesi dönem olarak da bilinen bu süreçte çocuk akranlarıyla saatlerce oyun oynayabilir. Kendi kendine yeter haldedir. Bağımlılığı azalır. Talimatları takip etmeye başlar.

4.2.4. Son Çocukluk

İlköğretim sürecinde 6-11 yaş dilimini içeren dönemdir. Okul ortamına giren çocuğun sosyal çevresi genişler öz denetimi artar. Okuma, yazma, aritmetikle ilgili temel becerilerin kazanıldığı bu mantıksal dönemde çocukta başarı arzusu ön plana

çıkar. Bu dönem Piaget'in zihinsel gelişim kuramına[18] göre somut işlemler dönemi[19] olarak geçer.

Bundan sonraki gelişim dönemleri Piaget'in zihinsel gelişim kuramına göre soyut işlemler dönemi[20] olarak adlandırılır.

4.2.5. Ergenlik Dönemi

Çocukluktan genç yetişkinliğe geçildiği ergenlik dönemi kızlarda 11, erkeklerde 13 yaş dolaylarında başlar. Kızlarda 18, erkeklerde 20 yaşlarına kadar devam eder. Hızlı bir şekilde fiziksel değişimlerin olduğu bu süreçte bireyde bağımsızlaşma ve kimlik arayışı ön plana çıkar. Düşüncelerin daha soyut olduğu bu dönemde akran grubunun önemli etkileri bulunur.

4.2.6. Erken Yetişkinlik Dönemi

Ergenliğin sona ermesiyle başlayan bu dönem 30'lu yaşlara kadar devam eder. Bireyin kişisel ve ekonomik bağımsızlığını kazandığı, karşı cins ile yakın ilişkiler kurduğu dönemdir. Ekonomik özgürlüğünü kazanır ve kendi ailesini kurar.

4.2.7. Orta Yetişkinlik Dönemi

Otuzlu yaşların ortasından başlayıp altmışlı yaşlara kadar devam eden zaman dilimidir. Bireyin bir önceki dönemde sahip olduğu sorumlulukları daha da artar. Kendi alanında yetkin ve olgun bir birey olarak kariyerinde en üst noktaya geldiği dönemdir.

4.2.8. İleri Yetişkinlik Dönemi

60'lı yıllarda başlayıp ölene kadar devam eden süreçtir. Bu zaman diliminde birey azalan fiziksel güce uyum sağlama çabası içindedir.

Söz konusu müze bir Nekropol müzesi ise ve seçtiğiniz odak noktası Defin töreni veya Definden sonraki süreç veya diğer dünya inancı gibi konular ise hedef kitlenizin başlangıç yaş aralığını ergenlik dönemi olarak belirlemesi gerekir. Ölüm konusu soyut bir kavram olduğundan zihinsel gelişim olarak da soyut işlemler dönemini

[18] Piaget'ye göre çocuk basitten karmaşığa doğru bir sıra içinde bilişsel gelişimi sürdürür. Zihinsel gelişimi dört dönemde inceler; Duyu –hareket Dönemi (0-3 yaş), İşlem Öncesi Dönem (3-7 yaş), Somut İşlemler Dönemi (7-11 yaş), Soyut İşlemler Dönemi (11 ve üstü) (Özbay 2004).

[19] Bu dönemde çocuk bilişsel güçlüklerin üstesinden gelmeye başlar. İşlemleri muhakeme edişi mantılı bir hale gelir. Ancak bu dönemde bir problemin çözülmesi, somut nesnelerle bağlantılı olmasına bağlıdır. Yani çocuk nesneyi olayı ya da onları temsil eden uyarıcıları muhakkak daha önceden en az bir kez görmüş olmalıdır (Bacanlı,2009).

[20] En üst bilişsel gelişim dönemi olan bu dönemde ergen, somut deneyimlerin ötesine geçer ve bilmediği yaşamadığı şeylerle ilgili hipotezler kurmaya başlar. Soyut işlemler döneminde gözlem yapmadan somut deneyim sağlamadan hipotezlerden sonuç çıkarmak mümkün olabilmektedir (Bacanlı 2009).

yani gelişim dönemlerinde erginlik (12-20 yaş) ve yetişkinlik dönemlerini göz önünde bulundurulmalıdır.

Bu araştırma örneğinde yapılan etkinlik somut odak noktaları için tüm yaş aralıklarına göre örnekler hazırlanırken soyut odak konuları için ergen ve yetişkinlere yönelik müze eğitim örnekleri oluşturulmuştur.

4.3. MÜZE EĞİTİMİNDE TERCİH EDİLEN EĞİTİM PROGRAMI VE KULLANILAN YÖNTEM - TEKNİKLER

1980 sonrası müzelerdeki eğitim, genel olarak örgün eğitimin bütünleyici ve birleştirici unsuru olmuş ve müze eğitim çalışmaları ivme kazanmıştır. Öyle ki bu eğitim programlarıyla hazırlanan hizmet, çocukların dışında ergenlere, ana-babalara, yetişkinlere, öğretmenlere, özel gereksinimi bireylere, araştırmacılara yüz yüze, online ve okul sonrası programlar aracılığıyla verilmeye başlanmıştır. Müzelerde verilen eğitimin bu kadar büyük yer kaplayıp önem kazanması, verilen hizmette ziyaretçilerine daha nitelikli yaşantılar sunmak adına gerçekleştirdikleri etkinlikleri bazı temel ilkeler üzerinden yapılandırmasına sebep olmuştur (MEB 2019:68).

Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme Genel Müdürlüğü'nün yayınlamış olduğu Müze Eğitimi Kitabında söz konusu ilkeler şöyle sıralanmaktadır. Bir müze eğitim programı; Öğrenen merkezli olmalıdır, etkin öğrenmeyi teşvik etmelidir, etkinlik temelli olmadır, işbirliğini teşvik etmelidir, merakı canlı tutmalıdır, tüm duyulara hitap etmelidir, gelişimin tüm alanlarına duyarlı olmalıdır, üst düzey düşünme becerilerinin gelişimini desteklemelidir, ön öğrenmelerle ilişkili olmalıdır, etkileşimli olmalıdır, esnek olmalıdır, hayal gücünü harekete geçirmelidir.

Müze eğitiminde kullanılacak programlar yapılandırmacı anlayış çerçevesinde planlanmaktadır. Yapılandırmacı yaklaşımda birey kendi öğrenmelerinden yola çıkarak zihninde yeni öğrenmeleriyle bağlantılar kurar, bilgiyi yeniden yorumlar ve oluşturur. Oluşturduğu bilgiyi yaşam problemlerini çözmede uygulamaya koyar. Daha öz şeklide yapılandırmacı eğitim; Gerçekliğin doğasına, bilginin doğasına, insanın doğasına ve bilimin doğasına dayanır (Erdem-Demirel 2002). Müzeler de zengin bir öğrenme çerçevesi sunan ve zengin bir materyal ağına sahip bir mekan olarak karşımıza çıkar. Dolayısıyla insan doğasına, bilim doğasına sahip bir mekan olan müzeler için en uygun eğitim yaklaşımının yapılandırmacı yaklaşım olduğu kabul edilmiştir.

Bir müze eğitim planı oluşturulurken yapılandırmacı anlayışın dört temel aşaması göz önünde bulundurulmalıdır. Öncelikle öğrencilerin sahip olduğu fikrin ortaya çıkarılması, yeni bilgilerle fikirlerin yeniden oluşturulması ardından uygulama

aşamasıyla deneyimlerin gerçekleşmesi son olarak da gözden geçirilerek karşılaştırmaların yapılması gerekmektedir (MEB 2019:73).

Eğitim öğretim yöntem ve teknikleri çok geniş bir çerçeveye sahiptir. Müze eğitiminde en çok kullanılan yöntemler olarak, Anlatım yöntemi, Sunuş yöntemi, Soru-cevap yöntemi Tartışma Yöntemi, Yaratıcı Drama yöntemini örnek verebiliriz. Bu yöntemlerin tekniklerinden de; Konuşma halkası tekniği, Beyin fırtınası tekniği, Rehberli tur tekniği, Galeri-sohbet tekniği, İstasyon tekniği, örnek olay tekniği, Doğaçlama tekniği, Donuk imge tekniği, fotoğraf anı tekniğini en çok tercih edilen teknikler arasında gelmektedir. Bu yöntem ve tekniklerin yanında Görsel sanat çalışmaları da zengin alternatifler sunmaktadır. Ayrıca Müze atölye çalışmaları[21] da etkin olarak müzelerde yer almaktadır.

Araştırma konusu olan Apollonia a.R. Kenti Nekropol Müzesi için yapılan eğitim programı yapılandırmacı yaklaşıma göre planlanmış yapılan planlarda Anlatım yöntemi, Soru-cevap yöntemi, Örnek olay incelemesi yöntemi, Problem çözme yönetimi olarak dört farklı öğretim yöntemi kullanılmıştır. Öğretim tekniği olarak; Çalışma yaprağı tekniği, Kavram ağları tekniği, Haber toplama tekniği, Soru bankası tekniği, Yaratıcı drama tekniği, Harita oluşturma tekniği, Bilgi kartları tekniği, Tarih şeridi oluşturma tekniği, Fotoğraf karesi tekniği, Rüya tekniği, Son söz tekniği, Anket, Hızlı tur tekniği, İstasyon tekniği, Scamper tekniği, Görsel oku-çiz-yaz tekniği olmak üzeri toplamda 15 farklı teknik kullanılarak 7 farklı eğitim planı oluşturulmuştur. Bununla birlikte Görsel sanat çalışmalarından yararlanılmış ve Müze atölye çalışmaları olarak da; Deneysel Kazı Atölyesi, Sikke Tasarım Atölyesi, Mozaik Yapımı Atölyesi ve Seramik Atölyesi planlanmıştır.

[21] Öğrencilerin/katılımcıların müzede bulunan koleksiyonun nesneleri hakkında derinlemesine deneyim kazanmalarının amaçlandığı yöntemdir. Bir arkeoloji müzesindeki eski yazı atölyelerinin uygulanması ya da bir bilim müzesinde bir deneyin gerçekleşmesi bu çalışmalara örnektir (MEB 2019:92).

4.4. MÜZE EĞİTİMİ AŞAMALARI

4.4.1. Müze Deneyimi Öncesi Uygulamaların Özellikleri Ve Örnekleri

Bu çalışmaları iki gruba ayırabiliriz; Eğitimcinin koşulları hazırlaması için yaptığı çalışmalar ve eğitimcinin kişileri hazırlaması için yaptığı çalışmalar.

Müze eğitiminin gerçekleşeceği mekanın hazırlanması, müze personelinin bilgilendirilmesi, ulaşımın planlanması, öğrencinin/katılımcının temel ihtiyacını karşılayabilmesi için imkanların kontrolü, eğitim sürecinin planını oluşturmak, planın akışı bozulmadan uygulanması için gerekli araç-gereçlerin teminini sağlamak, eğitimcinin müze deneyimi öncesi koşulları hazırlama sürecidir.

Müze eğitimcisi kullanılacak müzenin özelliklerini incelemeli ve planlamayı ona göre yapmalıdır. Tuvaletlerin nerede olduğu, otobüslerin park yeri ve diğer pratik ayrıntılar, beklenmedik potansiyel felaketler göz önüne alınıp kullanılacak alanların analizi önceden muhakkak belirlenmelidir (Başbuğ-Aykaç, 2012)

Eğitimcinin kişileri hazırlama süreci ise öğrencide/katılımcında hedef kazanıma yönelik ön bilgiyi oluşturup, hazırbulunuşluk düzeyini yükseltmek için yapılan çalışmaları kapsar. Bu çalışmalar kişide merak uyandırıp öğrenme isteğini artırmak amacıyla yapılır. Önceden yöneltilebilecek soru, müze bahçesinde yapılan kavramlarla ilgili ısınma çalışmaları, müze hakkında verilen ön bilgi veya müzeye gelmeden müzenin online ortamında yapılan etkinlikler bu aşama için örnek verilebilir.

Müze deneyimi öncesi uygulamaları öğrencilerde/katılımcılarda müzelerde sergilenen eserlerin türleri, özellikleri hakkında bilgi sahibi olmalarını sağlayarak müzeye yönelik görüş oluşturur. (Başbuğ-Aykaç, 2012)

Apollonia a.R. Kenti Nekropol Müzesi için, müze deneyimi öncesi uygulamalar öncelikle müze ortamını hazırlamak olmuştur. Müzede eğitimin gerçekleşeceği alanı oluşturmak, her plan için gerekli araç gereçlerin teminini sağlamak, koşulların hazırlanması için yapılan ön çalışmalar iken müze deneyimi için de çalışma yaprakları, bilgi toplama etkinlikleri, kavram ağları tekniği[22] ve haber toplama teknikleri[23] kullanılmıştır.

[22] Öğrencilerdeki mevcut bilgileri harekete geçirerek kavramların kapsamlarını geliştirmek amacıyla kullanılan grafik amaçlardır (Gökalp 2019:210).

[23] Öğrencilerin işlenen konuyla ilgili basında çıkan haber, makale esim ve fotoğrafları toplayarak sınıfa getirmeleri ve öğrendikleri ışığında paylaşımda bulunmalarıdır.

4.4.2. Müze Deneyimi Uygulamalarının Özellikleri Ve Örnekleri

Müzede gerçekleşecek deneyim için plan, önceden eğitimci tarafından koşullar göz önünde bulundurularak hazırlanmalıdır. Aynı zamanda bu plan alternatif koşullara göre de şekillenebilecek esneklik özelliği taşımalıdır. Müze eğitiminde ikinci aşama olan bu süreç grupların 10-15 kişiden oluştuğu, öğrencilerin/katılımcıların merkeze alındığı ve deneyimleyerek, bilgi desteği verilerek veya bilgiye ulaşmaları sağlanarak geçirdiği bir süreç olmalıdır. Müzedeki uygulamalar eğlenceli, yaratıcı düşünceye açık, akışkan bir süreç olup öğrencinin/katılımcının odaktan kopmadan tamamladığı bir aşamayı içerir. Müzedeki uygulamalarda tüm müzenin görülmesi şart değildir. Odak nokta üzerinden hedef kazanımlara yönelik hazırlanan plan uygulanılır. Bu odak nokta bir nesne, bir obje, bir dönem olabilir. Planlanan eğitim gerçekleştikten sonra da geri kalan zamanda müzenin diğer bölümleri gezilip bilgi verilebilir.

Eğitmenin müze bahçesinde kurguladığı ara-bul oyunu, müzenin krokisini çizme etkinliği, müzedeki bir nesnenin iç sesi olma etkinliği, görsel okumaya yönelik çalışmalar, yorumlama becerisine yönelik etkinlikler, işbirliği yapılması gereken oyunlar müze deneyimine yönelik süreçte yapılabilecek etkinliklere örnek oluşturur (Başbuğ-Aykaç, 2012).

Araştırma konumuz olan Apollania a.R. Kenti Nekropol Müzesi için hazırlanan planlarda her kazanıma yönelik farklı öğretim yöntem ve teknikleri kullanılmıştır.

Birinci odak noktası olan Antik kentin özellikleri ve kazanımları için yetişkinlere ve çocuklara yönelik hazırlanan planlarda; Rol Oynama tekniği[24], Bilgi Kartları Tekniği[25], Harita Oluşturma etkinliği[26], Yaratıcı Drama tekniği[27], Beyin Fırtınası tekniği[28], Tarih şeridi oluşturma etkinliği ve Tasarım oluşturma etkinliği[29] kullanılmıştır. Diğer odak noktası "Apollon kimdir" için Fotoğraf Anı tekniği[30], "Defin

[24] Yaşanmış ya da yaşanma ihtimali olan olay ile bilgi ve becerileri öğrenciye kazandırmak amacıyla kullanılan bir tekniktir. Birey yaşamdaki gerçek rolünden sıyrılıp kendisini bir başkasının yerine koyar (Gökalp 2019:175).

[25] Öğrencilerin kendilerinin oluşturduğu sorularının paylaşımlarıyla yapılan bir tekniktir (Gökalp 2019:165).

[26] Eğitmenin genel bir sorusu ile başlayarak kişilerin deneyimlerini çizimleriyle aktardığı ve üzerinde konuşup değerlendirdiği bir yaratıcı drama tekniğidir (Adıgüzel 2013:408).

[27] Önceden yazılmış hazır bir metin olmaksızın katılımcıların öznel anıları ve bilgilerine dayanarak oluşturdukları eylemleri doğaçlama yoluyla canlandırmaları olarak tanımlanır (Gökalp 2019:168).

[28] Bir konuya çözüm getirmek, karar vermek, hayal yolu ile düşünce ve fikir üretmek için kullanılan yaratıcı bir tekniktir. Bu yöntemde çok sayıda fikir bir grup insandan kısa bir zaman içinde elde edilen öğretim tekniğidir (Gökalp 2019:161).

[29] Görsel Sanatlar derslerinde sıklıkla yapılan bir etkinliktir.

[30] Yaratıcı Drama tekniklerinden biri olup, katılımcıların belli bir anı canlandırdıklarında ortaya çıkar (Adıgüzel 2013:379).

töreni" odak noktası için Görsel oku-yaz-çiz tekniği[31] ve Kavram kartları tekniği[32] kullanılmıştır. "Diğer dünya inancı" odak noktası için ise, Rüya tekniği[33], Drama tekniği[34] ve Kart eşleştirme tekniği[35] kullanılırken "Definden sonraki süreç" odak noktası için Soru bankası tekniği[36], İstasyon tekniği[37] ve Puzzle-Çizim yapma tekniği[38] kullanılmıştır. "Mezar tipleri" odak noktası için kavramların çokluğundan dolayı çalışma yaprakları oluşturulmuş ve Çalışma yaprağı tekniği[39] ile Scamper tekniği[40] kullanılmıştır. Çalışma yaprakların içerikleri ise "Kelimelerini Bul, Doğru-Yanlış, Tanımlarıyla eşleştir, Görselleriyle eşleştir, Kavram Haritası" başlıklarından oluşmaktadır.

4.2.3. Müze Deneyimi Sonrası Uygulamaları Özellikleri Ve Örnekleri

Müze deneyimi sonrası uygumla çalışmaları, müze eğitiminin daha çok değerlendirme kısmını içermektedir. Eğitmen tarafından belirlenen amaç-kazanımların hedefe ulaşıp ulaşmadığını sınamakla birlikte, çalışılan konunun öğrenci zihninde derlenip toplanması ve pekiştirilmesi amacıyla yapılan tüm etkinlileri içerir. Müze eğitiminde bu aşama müze içinde yapılabileceği gibi, müze bahçesinde, öğrenci ise okul ortamında, müzenin web sayfası var ise online ortamda da yapılabilir. Fakat dikkat edilmesi gereken bir husus vardır ki farklı bir mekanda da olsa bu aşama müze deneyiminin ardından çok zaman geçmeden yapılmalıdır.

[31] Bu teknik ilk bu araştırma için kullanılmak amacıyla üretilen bir tekniktir.

[32] Sınıf çalışmalarında ya da bir konuya temel oluşturan kavram, ilke, terim, genelleme, kural, kuram ve tekniklerin doğru anlaşılıp anlaşılmadığını saptamak amacıyla uygulanan oldukça ilgi çekici bir kart oyunu tekniğidir (Gökalp 2019:205).

[33] Konu ile ilgili bir karakterin rüya ya da kabusunun canlandırılması, resimlendirilmesi ya da yazılması eylemlerine dayanır (Gökalp 2019:232).

[34] Bu yöntemde öğrenciler bir beceri ya da durumu grubun önünde canlandırırlar. Drama öğrencilere fantezi ve gerçek sebep-sonuç ilişkilerini açıklama fırsatı veren, yazılı bir metne bağlı olması özelliğiyle yaratıcı dramadan ayrılan en eski öğretim tekniklerinden biridir (Gökalp 2019:176)

[35] Gözden geçirilmesi, netleştirilmesi ve kalıcılığın arttırılması için uygulanan bir tekniktir. İki gruba ayrılan öğrenciler bir grubuna kavramları diğer grubuna tanımları verilir ve eşleştirme aşamasına geçilerek uygulanan bir tekniktir(Gökalp 2019:203).

[36] Öğrencilere konu ile ilgili sorular verilir, bunlar öğrencilerin yazdıkları sorularda olur. Sorular bir havuzda toplanır sıra ile sorular cevaplanır. Müze ortamında, öğrencilerden müzenin unsurlarından yola çıkarak cevaplamaları beklenir (Gökalp 2019:244)

[37] Bütün grubun her aşamada çalışarak, bir önceki grubun yaptıklarına katkı sağlayarak bir basmak ileri gitmeyi yarım kalan işi tamamlamayı öğrendiği bir tekniktir (Gökalp 2019:199).

[38] Görsel Sanatlar dersinde kullanılan uygulama tekniklerindendir.

[39] Eğitmenin ele alacağı kazanımlara uygun olarak hazırladığı egzersiz yapraklarıdır. Bireysel olarak yapılan çalışma konunun öğrenilmesini ve pekiştirilmesini hedef alır (Gökalp 2019:169)

[40] Tek bir nesneye yöneltilen düşünme yöntemi serisidir. Tek bir nesne seçilir beyin fırtınası yoluyla bu nesne değiştirilip geliştirilir. Bunu yapabilmek için çocuğa alışık olmadığı sorular sorulur (Gökalp 2019:232)

Müze eğitiminde bu etkinliklere tüm ürün çıktılarını örnek gösterebiliriz. Bu ürün çıktıları; yazınsal ürünler (anketler, hikaye, şiir gibi), sanatsal ürünler (tasarım, resim, heykel, seramik gibi), yorumlamaya yönelik sözel ürünler (sorulara verilen cevaplar veya canlandırmalar gibi) grafiksel ürünler (gazete, broşür, katalog gibi) olabilir. Ürünler ne şekilde olursa olsun değerlendirme aşamasında muhakkak sergilenmesi ve üzerinde konuşulması hatta bireylere dönütler verilmesi önemlidir. Dikkat edilmesi gereken diğer bir nokta ise bu dönütlerin sadece yapılan çalışmayı tanımlamaya yönelik olmalıdır. Yargılayıcı yaklaşım kullanılmamasına özen gösterilmelidir.

Müze deneyimini izleyen sonraki çalışmalar en az müzeyi ziyaret etmek kadar önemlidir. Müze deneyimi sırasında kazanılan bilgilerin daha kalıcı olması yaratıcı düşüncelerin geliştirmesi ve müze ziyaretini daha iyi özümseyebilmeleri için birçok çalışma yaptırabilir. Son anket etkinliği, gezilen müze hakkında kompozisyon, hikâye veya şiir yazma, müzedeki görsellerden yola çıkarak farklı tekniklerle resim yapma, müzede sergilenen eserleri üç boyutlu (kağıt hamuru, kil, seramik vb.) çalıştırılması değerlendirme kısmında yapılabilecek etkinliklere örnektir (Buyurgan-Mercin 2005:166-1667).

Devlet kitaplarından Güzel Sanatlar ve Spor Liseleri için yayınlanan Müze Eğitim kitabında Anıtkabir Müzesi için yapılan değerlendirme etkinliğinde kullanılan sorular da müze deneyimi sonrasındaki değerleme basamağına örnektir. Sorular şu şekildedir; "Gezdiğiniz müzenin türü nedir?, Müzeye eserler nerelerden nasıl gelmiştir?, Müzede daha çok hangi eserler vardır?, Gezdiğimiz müze neden önemlidir?, Bu müzede en çok etkilendiğiniz eser hangisidir? Neden?, Müzede eserlerin sergilenmesine yönelik düşünceleriniz nelerdir?, Önerileriniz yazınız?" (Denizci-Mirza 2012: 82-83).

Bu araştırmanın konusu olan Apollania a.R. Kenti Nekropol Müzesi için yapılan müze deneyimi sonrası uygulamalarda anket, görsel sanat etkinlikleri, çalışma yaprakları, son söz tekniği[41] ve hızlı tur tekniği[42] kullanılmıştır.

4.5. MÜZE ATÖLYE ÇALIŞMALARI

Çağdaş müze anlayışıyla birlikte eğitim unsurunun müzelerle bütünleşmesi soncunda her müzenin bünyesinde sabit atölyeler oluşturulmaya başlanmıştır. Müzelerdeki eğitim faaliyetlerini oluşturan, rehberli turlar, müze eğitmeni eşliğindeki çalışmaların dışında bir de müzenin içeriğiyle özleştirilmiş, müzede bulunan nesnelerin

[41] Öğretmen büyük bir kartonun ortasına konunun adına yazar. Kartonu dört bölüme ayırarak, her bölümüne bir yönerge yazar. Yönergeler şöyledir; "Bu konuda öğrendiğin dört şeyi yaz." "Bu konuda en çok hoşlandığın dört şeyi yaz." "Bu öğrendiklerini nerede kullanacaksınız yaz." "Bu konu ile ilgili bir şey çiz." Öğrenciler küçük kağıtlara her bölüm için bir şeyler yazar ve yapıştırırlar (Gökalp 2019:244).

[42] Öğrencilere hızlı bir şekilde sorular sorup uygulanan, cevap veremeyen öğrencinin "Geçiniz" diyerek cevap hakkını bir başka arkadaşına devrettiği aktif öğrenme tekniğidir (Gökalp 2019:195).

oluşumuyla ilgili deneyim kazandırmanın amaçlandığı, belli periyotlarda ziyaretçilere eğitim hizmeti verildiği sabit atölyeler kurulmuştur (MEB 2019:92). Bu atölyelere örnek olarak; Anadolu Medeniyetleri Müzesinde faaliyetlerini sürdüren "Tablet Yazımı Atölyesi", "Restarasyon-Mozaik Yapımı Atölyesi", Aktoparkalık Arkeopark Açıkhava Müzesinde "Çömlek Yapımı Atölyesi", "Çocuk Kazı Atölyesi" veya farklı bir alandan örnek vermek gerekirse Karagöz Müzesinde belli periyotlarda devamlılık arz eden "Karagöz Tasarım Atölyesi" ve " Gölge Oyunu Gösterileri" müzelerin vermiş olduğu atölye çalışmaları adı verilen eğitim hizmetleri olarak gösterilebilir.

Müzelerde süreklilik arz edecek atölyeler; bir eğitmen (o konunun uzmanı) eşliğinde yönergeler yardımıyla yapılan tek bir etkinliği içerir. Bu çalışmalar için sabit bir atölye ortamı ve içinde kullanılacak araç gereçlerin temini gerekmektedir. Araştırmanın konusu olan Apollonia a.R. Kenti Nekropol Müzesi için süreklilik arz edecek sabit atölyeler aşağıdaki şekilde öngörülmüştür.

4.5.1.Sikke Tasarım Atölyesi

Yetişkinlere yönelik olarak düşünüldüğünde, Apollonia a.R. Kentinin sikkelerinin tanıtılıp özelliklerinin anlatılmasının ardından ziyaretçilerin kâğıt kalem kullanarak ön tasarım yaptıkları ardından seramik üzerine şekillendirdikleri en son basamak olarak ise sikke basımın gerçekleştirdikleri bir atölye olarak planlanmıştır. Bu atölye her yaş grubu ile uygulanabilecek bir atölyedir. Yaş ilerledikçe içerik yani yapılacak sunum daha ayrıntılı olabilir. Bir üst aşaması olarak Kharoon Mangırı Tasarlama Atölyesi düşünülmüştür. Küçük yaş grubu için ise sadece sikke basımı eylemi yeterli olacaktır. Birçok müzede Sikke Basımı Atölyesinin varlığı da bilinmelidir.

4.5.2.Mozaik Yapım Atölyesi

Her yaş grubuna yönelik olan bu atölyede Antik kenti anlatan her görselin farklı malzemelerden mozaik çalışmalarının yapıldığı etkinliğini içerir. Malzeme olarak gerçek taşlardan yapılabileceği gibi, yaş grubunun özelliğine göre oyun hamurları, kağıt parçalarının da kullanıldığı malzemelerle sanatsal ürünlerin ortaya çıkartıldığı bir atölye olarak düşünülmüştür.

4.5.3.Profesyonel Mozaik Yapım Atölyesi

Apollonia Mozaik Akademisinin faaliyetlerinin yürütüldüğü atölyedir. Yetişkin ve genç yetişkinlere yönelik olup devamlılık gerektiği bu sanat dalında uzman bir eğitmenden ders alınan atölyedir.

4.5.4.Seramik Atölyesi:

Seramik çamurunun yoğurulmasıyla şekil verildi atölyedir. Nekropol Müzesinde yapılacak seramik atölyesinde obje olarak mezar hediyeleri konu edilmiştir. Bu atölyede mezar hediyelerinden ve kısaca özelliklerinden bahsedilerek, atölye uygulamasında

figürün yapılabileceği gibi, küçük yaş gruplarına çömlek, büyük yaş gruplarına ungentarium yaptırılması düşünülmüştür.

4.5.5.Deneysel Kazı Atölyesi

Bir Arkeoloji müzesinde olması gereken atölyelerden biridir. Çocuklar için Arkeolog kavramının oturması, buluntu kavramının içselleştirilmesi ve bir kazı sürecinin yapay ortamda birebir deneyimlendiği atölyedir.

Beşinci Bölüm

MÜZE EĞİTİM PLANLARI

5. MÜZE EĞİTİM PLANLARI

Bu bölümde araştırmanın konusu olan Apollonia a.R. Kenti Nekropol Müzesi için hazırlanan eğitim programının çıktıları yer almaktadır. Müze için belirlenen her odak nokta (Modül) üzerinden yapılandırılan programın planları, yaş gruplarına göre ayrılmış ve her grupta hedeflenen kazanımlar doğrultusunda yapılandırmacı yaklaşıma uygun öğretim yöntem-tekniklerinden oluşan etkinlikleri içermektedir.

Bir arkeoloji müzesinde yapılacak her etkinlik için temel kazanım olan; Müze, Arkeolog, Arkeoloji, Buluntu, Sikke, Antik Kent terimlerini açıklayabilme becerisi her plan için sabit olduğundan her plan için, kazanımlar kısmına tekrar tekrar yazılmamış sadece kavramlar kısmında yer verilmiştir.

Müze eğitim planlarının her biri için, yapılan etkinliklerin ardından zamanın uygunluğuna göre müzenin her bölümünü gezmek öğrenci/katılımcı adına bilginin bütüncüllüğünü kazanmada fayda sağlayacaktır.

Müzede eğitimin ilk basamağı olan, müze deneyimi öncesi uygulama çalışmalarında eğitimcinin koşulları hazırlama aşaması, söz konusu araştırmanın tek bir müzeyi kapsadığından her planda aynı unsurların tekrar tekrar yazılma gereği duyulmamıştır. Müze personelinin bilgilendirilmesi, öğrencilerinin temel ihtiyaçlarının temini, eğitim yapılacak alanın fiziki koşullarının sağlanması tüm planlar için aynı olup eğitmenin yerine getirmesi gereken görevlerindendir. Bu nedenle hazırlanan planlarda eğitimcinin koşulları hazırlama aşamasına yer verilmemiş, sadece öğrencileri/katılımcıları hazırlama etkinliklerine yer verilmiştir.

Müzede yapılacak eğitim çalışmaları bütün olarak düşünülmüş ve her eğitim planını destekleyen Müze Atölye Çalışmaları da hazırlanmıştır. Müze Atölye Çalışmaları bağımsız uygulanabileceği gibi yaş grubuna uygun eğitim planı ardından da uygulanması tercih edilebilir.

Bireyin gelişim düzeyine göre odak noktaları için hazırlanan müze eğitim planlarının ve müze atölye çalışmalarının dağılımını hazırlanan şablonda net bir şekilde görebilirsiniz (bk. Ek 1).

5.1. MÜZE EĞİTİM PLANI 1

Eğitim Planı	1
Odak Nokta	1.Apolonia Ad Rhyndacum Antik Kentin Özellikleri
Yaş	6-8/ 8-11
Süre	60 dk/90 dk
Kazanımlar	1.2. Kentin coğrafi yapısını bilir. 1.3.İsmini nasıl aldığını söyler 1.4.Hangi tarihi dönemlerde kimlerin yaşadığını bilir. 1.5.Yaşanan tarihi dönemlerde hangi mimari yapılara sahip olduğu bilir[43]
Kavramlar	Apollon, Gölyazı, Antik Kent, Müze, Arkeolog, Arkeoloji, Buluntu, Sikke

5.1.1.Müze Deneyimi Öncesi Uygulamalar

5.1.1.1. Etkinlik Çalışma Yaprağı (Ön Anket) Tekniği

Eğitmen gruba müzeye gelmeden önce bir antik kentin ismini öğrenmeleri gerektiği yönergesini verir. Ve birkaç soruluk bir ön hazırlık testi göndererek cevaplamalarını en azından bu sorular üzerinde düşünmeleri beklenir. İmkânlar elverdiğinde bu çalışma yaprağı (bk. Ek2) müzede eğitimin en başında da yapılabilir. Bu çalışma yaprağı ilk çocukluk (6-8 Yaş) evresinde sözel olarak uygulanması gerekir. Karşılıklı soru-cevap şeklinde. Sizce müze ne demektir?, Bir antik kentte neler olabilir?, Arkeolog ne iş yapar?, Sikke kelimesi denildiğinde aklınıza ne geliyor? Sorularından oluşan bir ön çalışma kâğıdıdır.

5.1.2.Müze Deneyimi

5.1.2.1.Etkinlik Yaratıcı Drama Tekniği

Ritim ile ısınma ve isim çalışması: Eğitmen katılımcıları çemberde toplar." Lütfen beni taklit edin" yönergesini verir. Eğitmen elleriyle göğüs kafesine vurarak ısınma hareketini başlatır, sonra sol kol üzerinden vurarak ısıma işlemi devam eder, ardından göğüs, yine ardından sağ kol ve göğüs kafesine geri dönülür. Ritim bozulmadan eller öne uzanarak el çırpma işlemine geçilir. El çırpma işlemi hiç durmayacak şekilde yukarıya uzanılır ardından çember bozulmadan sağına dönülür öndeki arkadaşın sırtına ritmik şekilde vurma işlemi devam eder. El çırpmalar devam ederek yukarı uzanılır bu sefer sol yana dönüş yapılır ve soldaki arkadaşın sırtına vurma işlemi tamamlanır. El çırpma ritmini bozmadan tekrar çembere dönülerek göğüs kafesinden dizlere kadar vücuda vurma işlemi gerçekleşir ve ısınma etkinliği tamamlanır. Ardından ritim eşliğinde sırasıyla isimler söylenir.

[43] Bu kazanım, 8-11 yaş grubunun sahip olacağı kazanım olarak planlanmış ancak süre 90 dakikaya uzatıldığında geçerliliği olan bir kazanım olarak düşünülmüştür.

5.1.2.2.Etkinlik Çalışma Yaprağı (Kelime Avı) Tekniği

Eğitmen tarafından ikili veya üçerli gruplara ayrılan öğrencilere, kavramlar için hazırlanmış bulmacanın bulunduğu çalışma yaprağı (bk. Ek3) verilir. Çalışma yaprağını tamamlayan öğrenciler kavramların tanımlarını müzede bulup eşleştirirler.

Eğitmen bu etkinlik sonunda terimler üzerinde konuşarak öğrencilerin eşleştirdiği tanımları dinler. Eksik bilgiler tamamlanır.

5.1.2.3.Etkinlik Soru-Cevap Yöntemi

Eğitmen soru cevap yöntemi ile edinilen kavramları öğrenci tarafından yeniden bağlantılar kuracak şekilde yapılandırmasını sağlar. "Sizin araştırdığınız antik kentin adı neydi?, Gölyazı antik bir kent midir?, Antik dönemde ismi aynı olabilir mi?, Burada yaşayanların paraları var mıdır?, Biz antik kentler hakkında bilgileri nasıl öğreniyoruz?, Arkeoloji nedir?, Arkeoloji ile ilgilenenlere ne ad verilir? Müzeler sizce neden vardır? Sikke nedir? vb." sorularına cevaplar alındıktan sonra Sikke Basım Atölyesinde Gölyazı sikkesi basma etkinliği gerçekleştirilir.[44]

5.1.2.4.Etkinlik Harita Oluşturma Tekniği

Bu etkinlik bu yaş grubu için yarı yapılandırılarak hazırlanmalıdır. Öğrenciler en fazla 4 kişi olacak şekilde gruplara ayrılır. A3 boyutunda hazırlanmış Gölyazı haritası şablonu (bk. Ek 4) verilerek eşleştirme ve yerleştirme çalışması gerçekleştirilir. Yerleştirecekleri unsurlar Gölyazı'da bulunan mimari yapılardır. Apollon Kutsal Alanı, Nekropol, Tiyatro, Stadyum, Kybele veya Demeter Kutsal alanı, Sur Duvarları, Podyumlu Yapı, Hagios Georgios Kilisesi- yunan Kilisesi, Aziz Panteleimon kilisesi, Hagios Konstantinos Manastırı Kilisesi, Hamam, Yel Değirmeni, Sübyan Mektebi, Gölyazı Cami mimari yapıları dönemlerine göre aynı renk karton üzerine hem görsel olarak hem yazı olarak hazırlanmıştır. Her grup yerleştirmesini bitirdikten sonra eğitmen eşliğinde numaraların doğru eşleştirildiği kontrol edilir. Bu etkinlik bir oyun eşliğinde yapıldığından doğru yapan gruplar alkışlanır.

5.1.3.Müze Deneyimi Sonrası Uygulamalar

Öğrencilere resim çalışması yaptırılarak bir değerlendirme süreci gerçekleştirilir. Gölyazı Antik Kentin bir resmini yapar mısınız?. Bugün müzede yaptığınız çalışmalardan da istediklerinizi içine ekleyebilirsiniz. Bu çalışma 6-8 yaş grubu için bireysel A4 kağıtlarına, 8-11 yaş grubu için en az dört kişilik gruplar halinde yapılmalıdır.

[44] 6-8 yaş grubu için müzede uygulamalar burada sonlanırken, 8-11 yaş grubu için bir etkinlik daha yapılabilir.

5.2. MÜZE EĞİTİM PLANI 2

Eğitim Planı	2
Odak Nokta	1.Apolonia Ad Rhyndacum Antik Kentin Özellikleri
Yaş	Yetişkin
Süre	120 dk
Kazanımlar	1.1.Gölylazı kentinin efsanelerini bilir. 1.2. Kentin fiziksel yapısını bilir. 1.3.İsmini nasıl aldığını söyler 1.4.Hangi tarihi dönemlerde kimlerin yaşadığını bilir. 1.5.Yaşanan tarihi dönemlerde hangi mimari yapılara sahip olduğu bilir 1.6. Gölyazı sikkelerini bilir ve özelliklerini söyler.
Kavramlar	Apollon, Gölyazı, Antik Kent, Müze, Arkeolog, Arkeoloji, Buluntu, Sikke

5.2.1.Müze Deneyimi Öncesi Uygulamalar

Eğitmen katılımcılardan müzeye gelmeden bir efsane ve bir antik kent ismi öğrenmeleri gerektiği yönergesini iletir. Efsanenin ne ilgili olduğu kişiye aittir.

5.2.2. Müze Deneyimi

5.2.2.1.Etkinlik Yaratıcı Drama Tekniği

İsim oyunu ile ısınma çalışması: Katılımcılar çember içinde ritim ile ısınma çalışması yapmalarının ardından müzeye ait bir obje ile (bu kazanımlarla uyuşması gereği bir sikke olarak düşünülmüştür) isim çalışması yapılır. Her katılımcı ismini söyleyerek sikkeyi elden ele gezdirir. Herkes ismini söyledikten sonra eğitmen katılımcılardan seçtikleri antik kent isimlerini alır ve sorusunu yöneltir. Antik kent ne demek? Gönüllü olanların cevapları dinlenir ve diğer etkinliğe geçilir.

5.2.2.2.Etkinlik Bilgi Kartları Tekniği

Katılımcılar 5'erli gruplara bölünür. Aynı grubun üyeleri artarda sıraya dizilir. Her grup için aynı şekilde hazırlanan kartlar bulunmaktadır (bk. Ek5). Kazanımlarda yer alan kavramlardan oluşan bilgi kartları her bir bireye dağıtılır. Her bilgi kartında bir terim ve onu anlatan açıklamalar vardır. Amaç açıklamalardan faydalanarak grup arkadaşına o terimi söyletebilmektir. Gruptaki herkes kartını anlatabildiğinde oyunu kazanmış sayılır. Çalışma tamamlandıktan sonra kavramlar üzerinde konuşularak eksik bilgiler tamamlanır.

5.2.2.3. Etkinlik Rol Oynama Tekniği

Eğitmen müze salonunda çember şeklinde topladığı katılımcılara öğrendikleri efsaneleri sorar. Konuşmak isteyen gönüllü katılımcıları dinler. Ardından "Sizce Gölyazı kentinin oluşum efsanesi nasıl olabilir" sorusunu yöneltir. Bununla ilgili iki efsane olduğu söylenerek grubu ikiye ayırır. Her bir gruba efsanelerin yazılı olduğu

kâğıtlar verilir (bk. Ek6). 10 dakikalık süre tanındıktan sonra grubun efsaneleri canlandırması istenir.

5.2.2.4.Etkinlik Tarih Şeridi Oluşturma Tekniği[45]

Katılımcılar dörderli veya beşerli gruplara ayrılır ve her gruba kartondan uzun bir şerit verilir. Bunun bir tarih şeridi olduğu ve Gölyazı kentinin bu güne kadar geçirmiş olduğu tarihi dönemleri içereceği ve o tarihi dönemlere ait mimari yapıların bu tarih şeridine yerleştirilmesi gerektiği söylenir. Bunu yapabilmeleri için gerekli bilginin müzede bulunduğu aktarıldıktan sonra süre verilir. Yapılan çalışmalar sergilenir ve eksik bilgiler tamamlanır.

Rehber eşliğinde müzenin diğer bölümleri gezdirilerek bilgi aktarımında bulunulur.

5.2.3. Müze Deneyimi Sonrası Uygulamalar

Eğitim sonunda yoruma açık sorulardan oluşan değerlendirme anketi katılımcılara yöneltilir (bk Ek7).

[45] Tarih şeridi oluşturma etkinliği zamanın verimliliğine göre kullanılması esnek olan bir etkinliktir. Yetişkinlerin müzeyi rehber eşliğinde gezme süresi düşünülerek tarih şeridi oluşturma etkinliğinin yapılmasına karar verilmelidir

5.3. MÜZE EĞİTİM PLANI 3

Eğitim Planı	3
Odak Nokta	2.Apollon Kimdir
Yaş	12 Yaş üstü (Ergen)
Süre	90 dk
Kazanımlar	2.1.Apollon'un fiziksel ve tanrısal özelliklerini bilir. 2.1.Apollon'un efsanelerini bilir.
Kavramlar	Apollon, Gölyazı, Antik Kent, Müze, Arkeolog, Arkeoloji, Buluntu, Sikke, Musalar, Zeus, Artemis, Olympos Tanrıları

5.3.1.Müze Deneyimi Öncesi Uygulamalar

Çalışma yaprağı tekniği kullanılarak Olympos Tanrılarının görselleri ve isimlerinin eşleştirileceği uygulama hazırlanır. Müze deneyimi öncesi öğrencilere/katılımcılara sunulur (bk. Ek8).

5.3.2. Müze Deneyimi

Eğitmen çalışma yaprağının sonuçlarını grup içinde paylaşır ve odak noktayı Apollon üzerinde toplar. Gölyazı'nın antik dönemde kullanılan isminden bahsedilerek Apollon adına adanmış bir kent olduğu bilgisi aktarılır. Yeni bir etkinlik için öğrenciler/katılımcılar çemberde toplanır.

5.3.2.1.Etkinlik Yaratıcı Drama Tekniği

Ev Sahibi Kiracı Oyunu[46]: Gönüllü bir ebe seçilir, grubun diğer üyeleri üçerli grup oluşturur. Grupta iki kişi ellerini tutarak ev sahibi olurken kalan bir kişi ortada kiracı olur. Ebe kiracı yönergesini verdiğinde ortada duran kişiler yer değiştirmek zorundadır. Ebe de boşalan yerlerden kendine yer kapmaya çalışır. Bir süre oynandıktan sonra eğitmen tarafından yeni bir terim ile yönerge değişir. Bu sefer ev sahipleri yer değiştirir ve ebe yer kapmaya çalışır. Üçüncü bir terim ile yeni bir yönerge daha dahil olarak oyunun zorluk derecesi arttırılır. Bu çalışmada kullanılan kavramlar; Leto, Artemis ve Zeus'dur.

Parazit Oyunu[47]: Eğitmen grubu üçe ayırır. Her grup yan yana tek bir sıra olacak şekilde dizilir. Grupların arasında da eşit mesafe vardır. Birinci grup üyelerinin ellerine bilgi cümlesi yazılı kâğıt verilir. Amaç 1. Grup üyeleri ellerinde bulunan cümleyi doğru bir şekilde 3. Grup üyelerindeki tam karşısına denk gelen arkadaşına aktarabilmektir. Oyunu zorlaştıran, ikinci grup üyelerinin gürültü çıkarak buna engel olma çabasıdır. Belli bir süre verilerek oyuna başlanır. Bu oyunda kullanılacak cümleler. "Apollon Zeus'un Leto'dan olan oğludur", "Artemis, Apollon'un ikiz kız kardeşidir", "Apollon

[46] Yaratıcı drama disiplininde sıklıkla kullanılan, daha çok kavramların içselleştirilmesini sağlayan tekniktir.
[47] Yaratıcı Drama disiplininde konu ile ilgili bilgi vermek amacıyla kullanılan bir oyun tekniğidir.

ışığın ve sanatın tanrısıdır", "Apollon genç erkek güzelini temsil eder", "Apollon'un belirteçleri ok-yay ve Iyra'dır", "Apollon musaların yöneticisidir". Oyun bitiminde oyun elemanı olan cümleler üzerinde durularak, Apollon'un fiziksel ve tanrısal özellikleri bir bütün olarak katılımcılar tarafından kavranması sağlanır. Eğitmen eksik kalan bilgileri tamamlar.

5.3.2.2.Etkinlik Efsaneler Canlanıyor Rol Oynama Tekniği

Eğitmen grubu A-B olarak ikiye ayırır gruplara birer fotoğraf verir. Fotoğraflar Apollon'un efsanelerini konu alan "Marsyas ve Apollon arasındaki yarışma" ve "Apollon Daphne aşkı" görselleridir (bk.Resim13-14). Eğitmen katılımcılardan ellerinde bulunan görselleri var olan bilgi dağarcıklarıyla çözümleyerek canlandırmalarını ardından doğaçlamaları gerektiğini söyler. Gruplar canlandırmalarını sergiledikten sonra eğitmen tarafından gerçek bilgi verilir. Etkinlik sonunda müzenin diğer bölümleri gezdirilip tanıtılır.

5.3.3. Müze Deneyimi Sonrası Uygulamalar

Değerlendirme sorularının (bk. Ek7) olduğu kağıt öğrencilere dağıtılır. Mümkünse müzeden ayrılmadan cevaplamaları istenir.

5.4. MÜZE EĞİTİM PLANI 4

Eğitim Planı	4
Odak Nokta	3.Antik Dönemde Ölü Gömme Ritüelleri "Defin Töreni"
Yaş	12 Yaş ve üstü (Ergen)
Süre	90 dk
Kazanımlar	3.1.Prothesis' in ne olduğunu bilir ve söyler 3.2.Soma'nın ne olduğunu bilir 3.3.Ekhophora'nın ne olduğunu bilir 3.4.Makhorka kavramını bilir 3.5.Antik dönemde bir cenazede defin töreninin nasıl yapıldığını bilir.
Kavramlar	Apollon, Gölyazı, Antik Kent, Müze, Arkeolog, Arkeoloji, Buluntu, Sikke, Prothesis, Soma, Ekhophora, Makhorka

5.4.1.Müze Deneyimi Öncesi Uygulamalar

5.4.1.1.Etkinlik Kavram Ağları Tekniği

Eğitmen tarafından öğrenciler min. 3'erli max. 5'erli gruplara ayrılır. Her gruba kavram kartları dağıtılır (bk. Ek 9). Kartlar A4 boyutundadır ve üzerinde kavramlar dağınık şekilde yazılı haldedir. Gruplardan bu kavramların anlamlarını ve birbiriyle ilişkilerini tahmin etmelerini ve yazmalarını hatta şekillerle göstermelerini yönerge olarak verir. Kazanımlarda ve kavramlarda geçen tüm terimler bu kartta bulunmaktadır.

5.4.2. Müze Deneyimi

5.4.2.1. Etkinlik Görsel Oku-Çiz-Yaz Tekniği

Eğitmen öğrencileri/katılımcıları A-B-C diyerek üçerli gruplara ayırır. Her grupta A'ların eline görseller verilir ve kimseye göstermeden anlatması istenir, B'ler çizen kişi, C'ler ise dinlediğini anlamlı bir şekilde yazan kişi olacaktır. Gruplara dağıtılan görseller yas törenini anlatan bir görseldir (bk. Resim 15). Görsel kimseye gösterilmeden yapılan bu etkinliğin süresi dolduğunda önce yazan kişinin okuması sonra da çizen kişinin resmini göstermesi gerekmektedir. Ardından müzenin defin töreni kısmına geçilip gerçek ve yeni bilgi öğrencilere aktarılır. Öğrencilerden yeni bilgi ile eski bilgi arasında bağlar kurmaları beklenir.

5.4.2.2. Etkinlik Yaratıcı Drama Tekniği

Fotoğraf karesi tekniği: Grup ikiye bölünür. Birinci grup Prothesiz'i, ikinci grup Ekphora'yı canlandırması yönergesi verilir. (Resim 16-17)

5.4.3. Müze Deneyimi Sonrası Uygulamalar

5.4.3.1. Etkinlik Görsel Sanat Çalışması

Bu aşamada bir görsel sanatlar çalışması olan resmetme tekniği kullanılır. Eğitmen grubu 4-5'erli gruplara ayırır. Loutrophorus şeklinde olan karton üzerine bir defin töreni resminin çizilmesi yönergesini verir.

5.4.3.2. Etkinlik Çalışma Yaprağı Tekniği[48]

Eğitmen katılımcıları en fazla 3'erli gruplara ayırarak Loutrophoros şeklindeki kartonları dağıtır. Kartonun üzerinde kazanımlarda yer alan kavramlar bulunmaktadır. Gruplardan bu terimlerin tanımlarının yapması gerektiği yönergesi verilir.

[48] Bu etkinlik planın süresine dahil olmayıp, müze deneyimi sonrası uygulamalara alternatif bir etkinlik olarak düşünülmüştür. Grubun dinamiğine göre bir B planı niteliğindedir.

5.5. MÜZE EĞİTİM PLANI 5

Eğitim Planı	5
Odak Nokta	4. Antik Dönemde Ölü Gömme Ritüelleri "Diğer Dünya İnancı"
Yaş	Yetişkin
Süre	90 dk
Kazanımlar	4.1.Hades'e giden yolculuğun ne anlama geldiğini bilir. 4.2.Kharoon Obülünü/Mangırını bilir. 4.3.Ölü kılavuzunun ne anlama geldiğini söyler. 4.4. Kerberus'un ne olduğunu bilir.
Kavramlar	Apollon, Gölyazı, Antik Kent, Müze, Arkeolog, Arkeoloji, Buluntu, Sikke, Hades, Kharoon, Tartarus'un zifiri karanlığı, Ölü klavuzu, Kerberus

5.5.1.Müze Deneyimi Öncesi Uygulamalar

5.5.1.1. Etkinlik Haber Toplama Tekniği

Haber toplama tekniği, katılımcıları müzedeki eğitime hazırlamak, içerikten haberdar etmek adına müzeye gelmeden önce verilen bir yönergedir. Konu (Apollon a.R. Kenti ve Nekropol Müzesi) ile ilgili basında geçen haber, fotoğraf, makale vb. bilgileri toplamaları eğitmen tarafından söylenir.

5.5.2. Müze Deneyimi

5.5.2.1. Etkinlik Yaratıcı Drama Tekniği

Sıfat isim oyunu[49]: Grup üyeleri çemberde toplanarak sırasıyla isimlerini söylerler. Fakat bu söylem ismin yanına ….. gibiyim şeklinde gerçekleşir. "Ben Meryem menekşe gibiyim". Sırasıyla her katılımcı ismini söyledikten sonra eğitmen tarafından verilen müze ile ilgili bir nesne elden ele gezilecek şeklinde isim söyleme etkinliği devam eder. Bu aşamada katılımcılar kendi isimlerini değil objeyi verdikleri kişinin ismini sıfatı ile söylemek zorundadırlar. Tüm katılımcılar yapana kadar etkinlik sürer.

İsim çalışmasının ardından, müze hakkında bilgileri toplamış olarak gelen katılımcılar ile bir fikir paylaşımı yapılır. Söz almak isteyen her kişiye fırsat verilir. Eğitmen eşliğinde müze turuna başlanarak Defin Töreni kısmına gelindiğinde diğer etkinliğe geçilir.

5.5.2.2. Etkinlik Rüya Tekniği

Defin töreni kısmına gelindiğinde görseller üzerinden diğer dünya inancı anlatılmadan bu konuda fikri olan kişiler dinlenir. Gerçek bilgi verildikten sonra antik

[49] Eğitim uygulamaları başlamadan grup üyelerinin birbirini tanıması ve alışması adına yapılan bir yaratıcı darama hazırlık basamağı etkinliğidir.

dönemde ölen kişinin diğer dünyaya yolculuğu üzerinde durulur. Eğitmen Hades'in ülkesine giden yolculuğun aşamalarını anlatır. Ardından katılımcılara şöyle bir soru sorar; "Antik dönemde bir kişi rüyasında öldüğünü ve Hades'in ülkesine gidişini görmektedir. Fakat bunun sadece rüya mı yoksa kabus mu olduğu bilinmemektedir. Sizce nasıl olmuştur? Fikrini söylemek isteyen herkes dinlenir. Ardından eğitmen katılımcıları iki gruba ayırır. Diğer dünyaya yolculuğu anlatan metnin yazılı olduğu kağıtlar gruplara dağıtılır. Ve şöyle bir yönerge verilir; Bu yolculukta başına neler geldiği, sonunun nasıl bittiği bilinmemektedir. Bizim için bu rüyanın hikâyesini ve sonunun nasıl bittiğini yazar mısınız?". Gruplara belli bir süre verildikten sonra, öncelikle canlandırmak isteyen grup var ise o aşama değerlendirilir. Talebe göre yazılan hikâyeler okunulur. Gruplara verilen metin ağıdaki gibidir;

"Defnedilen kişinin Hades'in karanlık ülkesine gitmesi gerekmektedir. Bunun için geçmesi gereken Styks ve Acheron nehirleri vardır. Bu nehirden onu karşıya geçirecek olan kişi Kharoon adında bir kayıkçıdır. Fakat bu kayıkçı kolay ikna olmayan bir insandır. İkna olması için Obolü (Mangırı) verilmelidir. Kişi ağzına yerleştirilen sikkeyi Kharoon'a verir ve nehri geçer. Nehri geçen kişi geriye istese de dönemez çünkü Kerberus adındaki üç başlı köpeği geçmek mümkün değildir. Her an bir başı uyanık haldedir. Nehri geçen kişinin yapması gerekenler bu kadar değildir. Onu karşıda bekleyen iki yargıç vardır. Minos ve Asphodel isimli yargıçlar ona sorular sorarlar. Soruları doğru cevaplayan Hades'in ülkesine giderken yanlış cevaplayanlar Tartarus'un zifiri karanlığına doğru gider…."[50]

Bu etkinlik bitiminde müzenin diğer bölümleri gezdirilir.

5.5.2.3. Etkinlik Kavram Ağı Tekniği

Eğitmen katılımcıları üçerli olacak şekilde gruplara ayırır. Her gruba kazanımlarda var olan kavramların bulunduğu kartları dağıtır ve birbirleriyle şekiller ve açıklamalar ile ilişki kurmaları gerektiği söylenir. Yapılan her çalışma sergilenir ve değerlendirilir.

5.5.3. Müze Deneyimi Sonrası Uygulamalar

5.5.3.1. Etkinlik Son Söz Tekniği

Müzede eğitimin bireysel olarak değerlendirildiği bu teknikte her katılımcıya küçük yapışkan kağıtlar dağıtılır. Asılı halde bulunan büyük kartonun tam ortasında konumuz olan "Gölyazı Nekropol Müzesi" yazılıdır. Dört bölüme ayrılmış her bir alanda sırasıyla; "Bu müzede en çok ne ilgini çekti?", "Bu konuda öğrendiğin 4 şeyi yaz", Bugün yaptığın eğitimde en çok hoşuna giden neydi?", "Sence bu müze neden önemli?" soruları yazılıdır. Her katılımcı düşüncelerini kağıtlara yazıp ilgili bölüme yapıştırır.

[50] Müzede bulunan tablolardan yararlanılarak oluşturulmuştur.

5.6. MÜZE EĞİTİM PLANI 6

Eğitim Planı	6
Odak Nokta	5. Antik Dönemde Ölü Gömme Ritüelleri "Definden Sonraki Süreç"
Yaş	Ergen
Süre	90 dk
Kazanımlar	5.1. Libasyon'un ne olduğunu söyler. 5.2. Antik dönemde ölü yemeğinin nasıl yapıldığını bilir. 5.3. Yas döneminin ne zaman bittiğini söyler.
Kavramlar	Apollon, Gölyazı, Antik Kent, Müze, Arkeolog, Arkeoloji, Buluntu, Sikke, Libasyon, Ta enate, silicerium, cena novendialis

5.6.1.Müze Deneyimi Öncesi Uygulamalar

Öğrenciler müzeye gelmeden internet ortamından müze ile ilgili tek bir şey öğrenmeleri gerektiği söylenir. Bu çalışma müzeye gelindikten sonra 5 dakika sürede çok hızlı bir şekilde müzeyi gezip ilgilerini en çok çeken şeyi belirleyerek paylaşmaları istenir.

5.6.2. Müze Deneyimi

5.6.2.1. Etkinlik Soru Bankası Tekniği

Katılımcılar ikili veya üçerli gruplara ayrılır. Her gruba üç sorunun bulunduğu kartlar dağıtılır ve müzenin görsellerinden bu soruların cevaplarını bulmalarını istenir. Belli bir süre ardından cevaplarını bulan gruplar paylaşımda bulunurlar. Gruplar tekrar müzeye dağılarak bu sefer kendilerinin üçer soru oluşturmaları istenir. Soru konusuna sınırlama getirilerek sadece ölü gömme ritüelleri çerçevesinde sorular olacağı açıklaması yapılır. Süre bitiminde çemberde toplanan öğrenciler oluşan soru bankasından soruları sorarak cevaplamaya çalışırlar. Cevap veren kendi sorusunu soracak şekilde bir sıra izlenir. Her katılımcıyı dahil etmeye özen gösterilir.

5.6.2.2. Etkinlik İstasyon Tekniği

Müze eğitim alanında üç masa oluşturulur. Bu masalardan birinde Nekropol Müzesini anlatan bir resim yapılacak, ikincisinde Nekropol müzesini anlatan bir afiş hazırlanacak, üçüncüsünde Nekropol müzesini anlatan bir yazı veya şiir yazılacak şekilde gerekli araç gereç ayarlanmıştır. Katılımcılar üç gruba bölünerek masaların başına geçerler. Sürenin başlamasıyla uygulama çalışması başlar._15 dakikalık süreler ile her grup masalarının hepsini gezer ve ortaya çıkacak ürüne kaldığı yerden devam eder. Etkinlik bitiminde yapılan çalışmalar sergilenir.

5.6.3. Müze Deneyimi Sonrası Uygulamalar

Kazanımları değerlendirecek sorulardan oluşan bir anket öğrencilere uygulanır (bk. Ek 10)

5.7. MÜZE EĞİTİM PLANI 7

Eğitim Planı	7
Odak Nokta	6. Apollonia a.R. Nekropol Müzesi Mezar Özellikleri
Yaş	Yetişkin
Süre	90 dk
Kazanımlar	6.1. Khremasyonun ne olduğunu söyler. 6.2. Nekropolde bulunan mezar tiplerini bilir. 6.3. Mezar hediyeleri hakkında bilgi sahibi olur.
Kavramlar	Apollon, Gölyazı, Antik Kent, Müze, Arkeolog, Arkeoloji, Buluntu, Sikke, Khremasyon, Mezar hediyeleri

5.7.1. Müze Deneyimi Öncesi Uygulamalar

Eğitmen eğitime katılan her kişinin Nekropol müzesi hakkında en az üç soru hazırlaması yönergesini verir. Bu hazırlık müzeye gelmeden talep edilebileceği gibi müzede toplanıldığında da dağıtılan kağıtlara yazılarak uygulanabilir

5.7.2. Müze Deneyimi

Müze eğitim ortamında toplanan katılımcılar ile oluşan soru havuzu paylaşılır. Eğitmen eşliğinde müzenin bölümleri gezdirilip soru havuzundaki sorular cevaplanmaya çalışılır. Nekropol alanına gelindiğinde mezar hediyeleri konusuna dikkat çekilir.

5.7.2.1. Etkinlik Görsel Okuma Tekniği

Puzzle oyunu: Eğitmen grupları üçerli olacak şekilde ayırır. Her gruba mezar hediyelerinden bir objenin renkli A4 boyutunda puzzle görselini verilir. Grup üyeleri önce puzzle birleştirmeye çalışırlar ardından görsel okuma yapıp verilen kağıda bu objenin ne amaçla kullanıldığını tahmin ederek yazarlar. Aynı zamanda isimin ne olduğuna dair tahminde bulunurlar. Son olarak eğitmen doğru bilgiyi aktarır.

5.7.2.2. Etkinlik Scamper Tekniği

Müzeden, mezar hediyelerinden tek bir nesne seçilerek bu nesne üzerinden düşünme yöntemleri oluşturulacak sorular sorulur. Sorular kişinin daha önce alışık olmadığı şekilde düşünmesini sağlamaya yönelik şekilde nesne üzerinden yer değiştirme, birleştirme, uyarlama, modifiye etme, tersine çevirme, yok etme, yok etme eylemlerine yönelik sorular kullanılır.

5.7.3. Müze Deneyimi Sonrası Uygulamalar

5.7.3.1. Etkinlik Hızlı Tur Tekniği

Katılımcılara mezar hediyeleri konu başlığı verilir ve düşünmeleri için süre tanınır. Ardından öznel cevapları olabilecek sorular yöneltilerek sırasıyla tüm katılımcılar dahil olacak şekilde tur yapılır. O an cevap vermede geciken katılımcı, geçiniz deme hakkına sahiptir. Sorular kazanımlara yöneliktir.

SONUÇ

Arkeoloji müzelerinin, diğer müzelerin üstlendiği görevlerinin yanında artı olarak kültürel mirasın yağmalanmaması, korunup gelecek nesillere aktarılması bilincini topluma kazandırmak gibi bir misyonu da vardır. Arkeolojinin toplumsallaşması tam da bu noktada oldukça önemlidir. Söz konusu gereksinimleri gidecek en etkili yolun ise eğitim olduğu net bir şekilde ortadadır. Eğitim yolu ile toplum bilincini sağlayacak olan kurumlar ise arkeoloji müzeleri, arkeoparklar ve ören yerleridir. Söz konusu eğitimin en iyi şekilde gerçekleşmesi için ya görev alan arkeologların eğitim bilimleri alanında bilgi sahibi olmalarını sağlamak ya da arekeoloji müzelerindeki eğitmenlerin arkeoloji alanında belli bir donanıma sahip olma koşulu gerekmektedir. Bu da ancak disiplinler arası bir çalışma ve bu tarz örneklerin çoğalması ile mümkündür.

Bu tez çalışmasında, üzerine konuşulan probleme lokal bir çözüm olması adına Apollonia a.R. Kenti Nekropol Müzesi için bir eğitim paketi oluşturulmuştur. Müze bir nekropol müzesi olduğundan hedef kitlenin algılama olgunluğunu göz önüne alarak öncelikle soyut ve somut konular ayrıştırılmış, soyut konular sadece ergen ve yetişkinler için planlanırken somut konular tüm yaş grupları için planlanmıştır. Yaş grupları (4-6), (6-8), (8-11), (12 yaş ve üstü), (Yetişkin) olmak üzere 5 grup olarak belirlenmiştir. Hedef kitle yaş gruplarına göre müze için yapılan eğitim programı yapılandırmacı eğitim yaklaşımına göre hazırlanmış ve müzenin içeriğinden 6 odak noktası belirlenmiş ve bu odak noktalarının kazanımlarını hedefleyen 7 plan oluşturulmuştur. Her plan, kendi içinde müze deneyimi öncesi uygulamaları, müze deneyimi ve müze deneyimi sonrası uygulamaları olarak üç aşamadan meydana gelir. Planlarda Anlatım yöntemi, Soru-cevap yöntemi, Örnek olay incelenmesi yöntemi, Problem çözme yöntemi olarak dört farklı öğretim yöntemi kullanılmıştır. Kullanılan öğretim teknikleri ise şöyledir. Çalışma yaprağı tekniği, Kavram ağları tekniği, Haber toplama tekniği, Soru bankası tekniği, Yaratıcı drama tekniği, Harita oluşturma tekniği, Bilgi kartları tekniği, Tarih şeridi oluşturma tekniği, Fotoğraf karesi tekniği, Rüya tekniği, Son söz tekniği, Anket, Hızlı tur tekniği, İstasyon tekniği, Scamper tekniği, Görsel oku-çiz-yaz tekniği olmak üzeri toplamda 15 farklı teknik kullanılmıştır. Bu etkinlikler çerçevesinde 12 farklı çalışma yaprağı hazırlanmıştır. Plan1ve plan2 aynı odak noktasına ait farklı yaş gruplarına yönelik planlardır. Kazanımın aynı olduğu halde, hedef kitlenin özelliklerine göre değişiklikler gösterdiğinden önem arz etmektedir.

Hazırlanan programda Müze Atölye Çalışmalarına da yer verilmiştir. Alanda uzman kişiler tarafından yürütülecek toplamda 5 atölye yer almaktadır. Yetişkin grubu hariç diğer tüm gruplar için Deneysel Kazı Atölyesi, tüm gruplar için Mozaik Yapım Atölyesi, yine her yaş grubu için Seramik Atölyesi ve Sikke Atölyesi, sadece genç

yetişkin ve yetişkin grubu için Profesyonel Mozaik Atölyesi düşünülmüştür. Her atölyede yaş seviyelerine ve odak noktalarına uygun konu başlıkları da yer almaktadır.

Çalışmada planlar, etkinlikler ve atölyeler basamaklar halinde, ayrıntılı bir şekilde, anlaşılır bir dille yazıldığından müze çalışanları tarafından uygulanabilirliği mümkündür. Bu tez çalışmada aynı zamanda müzede eğitim çalışmasını yürütecek kişiyi bilgilendirmek adına gelişim düzeylerinin özelliklerine de yer verilmiştir. Öğrenme psikolojisi ve gelişim psikoloji kaynaklarından yararlanılarak hazırlanılan dördüncü bölüm, müzede eğitim çalışmasını yürütecek kişiye eğitim bilimleri alanında yol gösterecek niteliktedir.

Apollonia a.R. Kenti Nekropol müzesinde eğitim faaliyetlerinin verimli şekilde yürütülebilmesi için çalışma alanlarının veya atölye ortamlarının yaratılması önerilir. Diğer bir unsur olarak dijital çağın gereksinimlerini göz önünde bulundurduğumuzda müzenin muhakkak online ulaşılabilecek bir platformu olması önerilir. Böylelikle müze deneyimi öncesi uygulama etkinliklerinin yapılabildiği bir sanal ortamın olması gibi, ziyaretçi yorumlarının ve müze online etkinliklerinin uluslararası sergilenebilme fırsatı da olacaktır.

Son olarak Apollonia a. R. Kenti Nekropol müzesi denildiğinde, müzenin sınırlarının tüm Gölyazı mahallesi olarak nitelendirilmesi önerilir. Kent bütünlük içinde değerlendirilip yönlendirme tabelaları bu bütünlüğü koruyacak şekilde konumlandırılmalıdır.

KAYNAKÇA

KISALTMALAR VE KAYNAKÇA

Çalışmada, Uludağ Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Arkeoloji Bölümü tez yazım yönergesi dikkate alınmış olup, Alman Arkeoloji Enstitüsü tarafından önerilenler dışında aşağıdaki kısaltmalar kullanılmıştır. Türkçe kısaltmalarda Türk Dil Kurumu'nun tavsiye ettiklerine uyulmuştur.

Adıgüzel, 2002	Ö. Adıgüzel**, "**Müze Pedagojisi ve Müzelerde Yaratıcı Drama ile Öğrenme Ortamları Oluşturma"**,** N. Aslan (yay. haz.), Türkiye 3. Drama Liderleri Buluşması Ulusal Drama Semineri-2001, Drama ve Müze Pedagojisi (Ankara), 21-28, Oluşum Tiyatrosu ve Drama Atölyesi Yayınları.
Adıgüzel, 2013	Ö. Adıgüzel**,** Eğitimde Yaratıcı Drama, (Ankara), Pegem Akademi.
Akıncı, 2020	Y. Akıncı, Arkeoloji Eğitiminde Müze Eğitimin Yeri, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, (Ankara).
Akyol - Köksal Akyol	A. A Akyol - A. Köksal Akyol " Müzelerde ve Arkeolojik Alanlarda Dram Uygulamaları", Yaratıcı Drama Dergisi, 12 (2), 105-126, www.yarder.org
Akmehmet, 2002	K. Tezcan Akmehmet, "Müze Ortamında Öğrenme ve Drama", Drama ve Müze Pedagojisi, Naci Aslan (yay. haz.), 29-32, (Ankara), Oluşum Tiyatrosu ve Drama Atölyesi Yayınları.
Artun, 2018	A. Artun, Müze ve Modernlik Tarih Sahneleri- Sanat Müzeleri 1, 4. Baskı, (İstanbul), İletişim Yayınları.
Aybek – Öz, 2004	S. Aybek – A.K. Öz, "Preliminary Report of The Archaeological Survey At Apollonia Ad Rhyndacum In

Mysia", Anadolu/Anatolia 27. Dil ve Tarih Coğrafyası Fakültesi Arkeoloji Bölümü dergisi, 1-25.

Aybek, 2007 — S. Aybek, "Gölyazı ve Uluabat Gölü Çevresindeki Arkeoljik Araştırmalar", Bakış, Bursa Sanayicileri ve İşadamları Derneği Yayın Organı, 54-57.

Aybek – Öz, 2008 — S. Aybek – A.K. Öz, "Apollonia Ad Rhyndacum and TheSanctuary Of Apollon In Mysia, Nortwestern Turkey", Trakya Üniversitesi Sosyal bilimler Dergisi, 9(2), 105-119.

Aybek – Öz, 2009 — S. Aybek – A.K. Öz, "Uluabat Gölü Çevresi Yüzey Araştırması, 2007", 26. Araştırma Sonuçları Toplantısı, 26 330 Mayıs 2008, 327-342, (Ankara)

Aybek – Öz, 2010 — S. Aybek – A. K. Öz, "Uluabat Gölü Çevresi 2008 Yılı Yüzey Araştırmaları", 27. Araştırma Sonuçları Toplantısı, 25-29 Mayıs 2009, 313-329.

Aybek – Öz, 2012 — S. Aybek – A. K. Öz, "Gölyazı ve Uluabat Çevresi 2010 Yılı Yüzey Araştırması", 29. Araştırma Sonuçları Toplantısı, 23-28 Mayıs 2011,2, 1-11.

Başbuğ - Aykaç, 2012 — S. Başbuğ - M. Aykaç, "İlköğretim Okullarında Müze Çalışmalarının Yaratıcı Drama Yöntemiyle Yapılandırılması", Çocuk Müzeleri ve Yaratıcı Drama, İnci San (yay. haz.), 184-205, (Ankara), Naturel Yayınları.

Beştepe, 2017 — N. E. Beştepe, "Resim İş Öğretmenliği Programında Müze Eğitimi ve Uygulamaları Dersinin İşlevi" Yaratıcı Drama Dergisi, 12(2), 77-86, www.yader.org

Buyurgan - Mercin, 2005 — S. Buyurgan - L. Mercin, Görsel Sanatlar Eğitiminde Müze Eğitimi ve Uygulamaları, (Ankara), Görsel Sanatla Eğitimi Derneği Yayınları.

Buyurgan, 2019 — S. Buyurgan, Müzede Eğitim Öğrenme Ortamı Olarak Müzeler, Serap Buyurgan (Edt.), (Ankara), Pegem Akademi.

Bacanlı, 2009 — H. Bacanlı, Eğitim Psikolojisi, (Ankara), Asal Yayınları.

Cömert, 2014 B. Cömert, Mitoloji ve İkonografi, Dördüncü Baskı, (Ankara), De Ki basım Yayım Ltd. Şti.

Denizci - Mirza, 2012 A. Denizci – H. Mirza, Müze Eğitimi 12, Güzel Sanatlar ve Spor Liseleri, Birinci Baskı, (Ankara), MEB Devlet Kitapları.

Demirdelen, 2020 H. Demirdelen, "Anadolu Medeniyetleri Müzesinde Gerçekleştirilen Eğitim Etkinliklerinin Değerlendirilmesi", Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Y.L. Tezi, (Ankara).

Demirel, 2008 Ö. Demirel, Eğitimde Program Geliştirme, (Ankara), Pegem Yayıncılık.

Er, 2012 Y. Er, Klasik Arkeoloji Sözlüğü, 3. Baskı, (Ankara), Phoenix Yayınevi.

Erdem - Demirel, 2002 E. Erdem – Ö. Demirel, "Program Geliştirmede Yapılandırmacılık Yaklaşımı", Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 23, 81-87, (Ankara)

Ergin – Köseoğlu, 2020 H. Ergin – S. A. Köseoğlu(Editörler), Gelişim Psikolojisi, 9. Basım, (Ankara), Atlas Akademik Basım Yayın Dağıtım Tic. Ltd. Şti.

Erhat, 2007 A. Erhat, Mitoloji Sözlüğü, (İstanbul), Remzi Kitapevi.

Gökalp, 2019 M. Gökalp, Öğretim İlke ve Yöntemleri, 4. Basım, (Ankara), Pegem Akademi.

Gürsü, 2009 M. I. Gürsü, Arkeolojinin Özelleştirilmesi: Türkiye Örneği, Koç Üniversitesi, Anadolu Medeniyetleri ve Kültürel Miras Yönetimi, Yüksek Lisans Tezi.

İnanç-Bilgin-Atıcı, 2005 B.Y. İnanç, M. Bilgin, M. K. Atıcı, Gelişim Psikolojisi, (Adana), Nobel Kitapevi.

Karadeniz, 2018 C. Karadeniz**,** Müze Kültür Toplum**, (**Ankara), İmge Kitapevi Yayınları.

Karaosmanoğlu, 2017 G. Karaosmanoğlu, "Yaratıcı Drama ile Müzede Öğrenme Deneyimi: İstanbul Arkeoloji Müzeler

Örneği", Yaratıcı Drama Dergisi, 12(2), 43-62.

Kardoruk, 2015 N. Kardoruk, Apollonia Ad Rhyndacum Kent Surları, Yüksek Lisans Tezi. Bursa Uluda Üniversitesi, (Bursa).

MEB, 2006 MEB, İlköğretim Sanat Etkinlikleri Dersi Programı v Kılavuzu, (Ankara), Devlet Kitapları Müdürlüğü.

MEB, 2019 S. Akbıyık – U. Kılıç (Editörler), Müze Eğitimi Kitabı, (Ankara), Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme Genel Müdürlüğü.

Özbay, 2004 Y. Özbay, Gelişim ve Öğrenme Psikolojisi, (Ankara), Öğreti Yayınları.

Şahin, 2018 D. Şahin, "Toplum Arkeolojisi Tarih ve Kültür Bilinci Kazanndırmada Arkeologların Rolü: Myndos Örneği", Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi, 19,34, 355-370.

Şahin, 2004 İ. Şahin, "Postmodern Çağ& Hümanist Eğitim", 13. Ulusal Eğitim Bilimleri Kurultayı, İnönü Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Malatya.

Şahin, 2014 M. Şahin, Gölyazı/ Apollonia Kültür Envanteri, BEBKA, (Bursa).

Şahin, 2016 M. Şahin, Bursa ve İlçeleri Arkeoloji Kültür Envanteri II, Nilüfer İlçesi I, Bursa.

Şahin – Özbey, 2017 M. Şahin – A.S. Özbey, Nekropol Kazıları 2016-2017, Mustafa Şahin (Edt.), Apollonia a.R. Araştırmaları I, (Bursa).

Şahin, 2018/a M. Şahin, "Apollonia Nekroplü Kurtarma Kazıları 2016-2017 Mezar Tipleri Üzerine Bir İnceleme", Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi, 7/14, 2788-2812.

Şahin, 2018/b — M. Şahin, “Apollonia Ad Rhyndacum Nekropolisi Kazıları Işığında “Birincil (Yerinde) Kremasyon””, Şükrü Dervez (yan. haz.), Anadolu’da Helenistik ve Roma Dönemlerinde Ölü Gömme Adetleri Uluslararası Sempozyumu Bildiri Kitabı, 339-357.

Şahin, 2018/c — M. Şahin, Apollonia a.R. Kenti Kazı Rehberi

Şahin – Özbey, 2019 — M. Şahin – A.S. Özbey, “Apollonia a.R. Nekropol Alanı Kurtarma Kazıları”, Apollonia a.R. Araştırmaları/ Apollonia a.R. Studies Band 2, Nekropol ve Peyzaş Uygulamalar, Yaklaşımlar ve Öneriler, Mustafa Şahin (edit.), 201-220.

Şahin, 2019 — M. Şahin, Apollonia a.R. Araştırmaları/ Apollonia a.R. Studies Band 2, Nekropol ve Peyzaj Uygulamalar, Yaklaşımlar ve Öneriler, Mustafa Şahin (edit.), (Bursa).

Şahin, 2019/b — M. Şahin, “Ein Elitengrab aus Apollania ad Rhyndacum”, ANODOS Studies of the Ancient World 14/2014, 123-136.

Şahin, 2000 — M. Şahin, “Apollonia Ad Rhyndacum’dan Bir Aplik Seramik Parçası”, Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi, 9(4), 1861-1873, Türkiye.

Tomay, 2015 — B. Tomay, Apollonia Ad Rhyndacum Nekropolü, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi, (Bursa).

https://icom.museum/en/news/icom-announces-the-alternative-museum-definition-that-will-be-subject-to-a-vote/ , (18 Temmuz 2021).

https://exarc.net/ , (20 Eylül 2021).

https://www.muzekiti.com/troyamuzekiti , (03 Şubat 2022).

https://www.egitimpedia.com/montessori-egitimi ,(03 Şubat 2022).

https://golyazi9.webnode.com.tr/products/gezilmesi-gereken-yerler5/, (03 Şubat 2022).

RESİMLER LİSTESİ

Resim 1: Gölyazı'nın ada kısmının fotoğrafı. Fotoğrafçı Murat Aydınlar.

Resim 2: Apollonia a.R. Kenti Yerleşim yeri planı (Şahin 2018/c).

Resim 3: Kız Adası otların temizlenmiş hali (Şahin 2018/c).

Resim 4: M. P. Lé Bas ve S. Reinach tarafından çizilen plan (Şahin 2014).

Resim 5: Sikke (Şahin 2014).

Resim 6: Apollon kült heykeli (Şahin 2014).

Resim 7: Apollonia a.R. Kenti Nekropolu sondaj alanı (Şahin 2018/c).

Resim 8: Kutsal Alan (Şahin 2018/c).

Resim 9: Podyumlu Yapı (Şahin 2014).

Resim 10: Aziz Panteleimon Kilisesi (Kardoruk 2015).

Resim 11: Hagios Konstantinos Manasatırı Kilisesi (Şahin 2014)

Resim 12: Hamam çizimi (Şahin 2014).

Resim 13: Yel Değirmeni (https://golyazi9.webnode.com.tr/products/).

Resim 14: Sübyan mektebi çizim (Şahin 2014).

Resim 15: Hera, Belirteçleri; Guguk kuşu bulunan bir asa, Tavus kuşu, Nar, Kıyafetleri çıplaklık göstermez.

Resim 16: Dionysus ve Eros, Napoli Müzesi, Belirteçleri; Başında asma ve sarmaşık dallar çevreler, elinde kadeh tutar.

Resim 17: Artemis/ Diana, Louvre Müzesi, Belirteçleri; Ok ve yay, bir geyik hayvanı, başında hilal şeklinde bir taç (bekâret)

Resim 18: Demeter, Roma Müzesi, Belirteçleri; Meşale, Başaktan bir demet veya taç, meyve sepeti.

Resim 19: Ares, (Savaş ve Kıyım Tanrısı), Zeugma Müzesi, Belirteçleri, Mızrak, silahlı, miğfer

Resim 20: Apollonia Belvedere, Vatikan Müzesi, Belirteçleri; idealleştirilmiş genç erkek güzeli, uzun saçları, sakalsız yüzü, zarif bir vücut, müzik aleti (Iyras) çalar.

Resim 21: Posedion, Roma Müzesi, Belirteçleri; üçlü yaba, deniz canlıları.

Resim 22: Venüs, Louvre Müzesi, Belirteçleri, Yunus, eros, güvercin, serçe

Resim 23: Tyche of Antioch, Kader, şans ve bayarı tanrıçası, Vatikan Müzesi, Belirteçleri; zeytin yapraklarıyla süslü şehir surlarını temsil eden bir taç, bereket boynuzu, zenginliğin simgesi bir çocuk

Resim 24: Nike/ SamatrokeNikesi, Louvre Müzesi, Belirteçleri; Kanatları, palmiye dalı ile daha hızlı uçar olarak yorumlanır.

Resim 25: Athena Patung –Pallas, Atina Ulusal Müzesi, Belirteçleri: elinde tuttuğu Nike, miğfer, sol elinde kalan, medusa başlı aigis

Resim 26: Zeus, Louvre Müzesi, Belirteçleri asa ve yıldırım, Kartal kutsal hayvanıdır, kutsal bitkisi meşedir.

Resim 27: Apollon ve Marsyas Arasındaki Yarışm, Bir Roma Lahdindeki kabartı, Louvre Müzesi (Cömert 2014:29).

Resim 28: Apollon ve Daphne,;GianLorenzoBernini (1598-1680), Roma , GalleriaBorghese. (Cömert 2014:30).

Resim 29: Antik dönemde cenazenin hazırlanması ve yas töreni, Prothesis. Apollonia a.R. Kenti Nekropol müzesi görselleri.

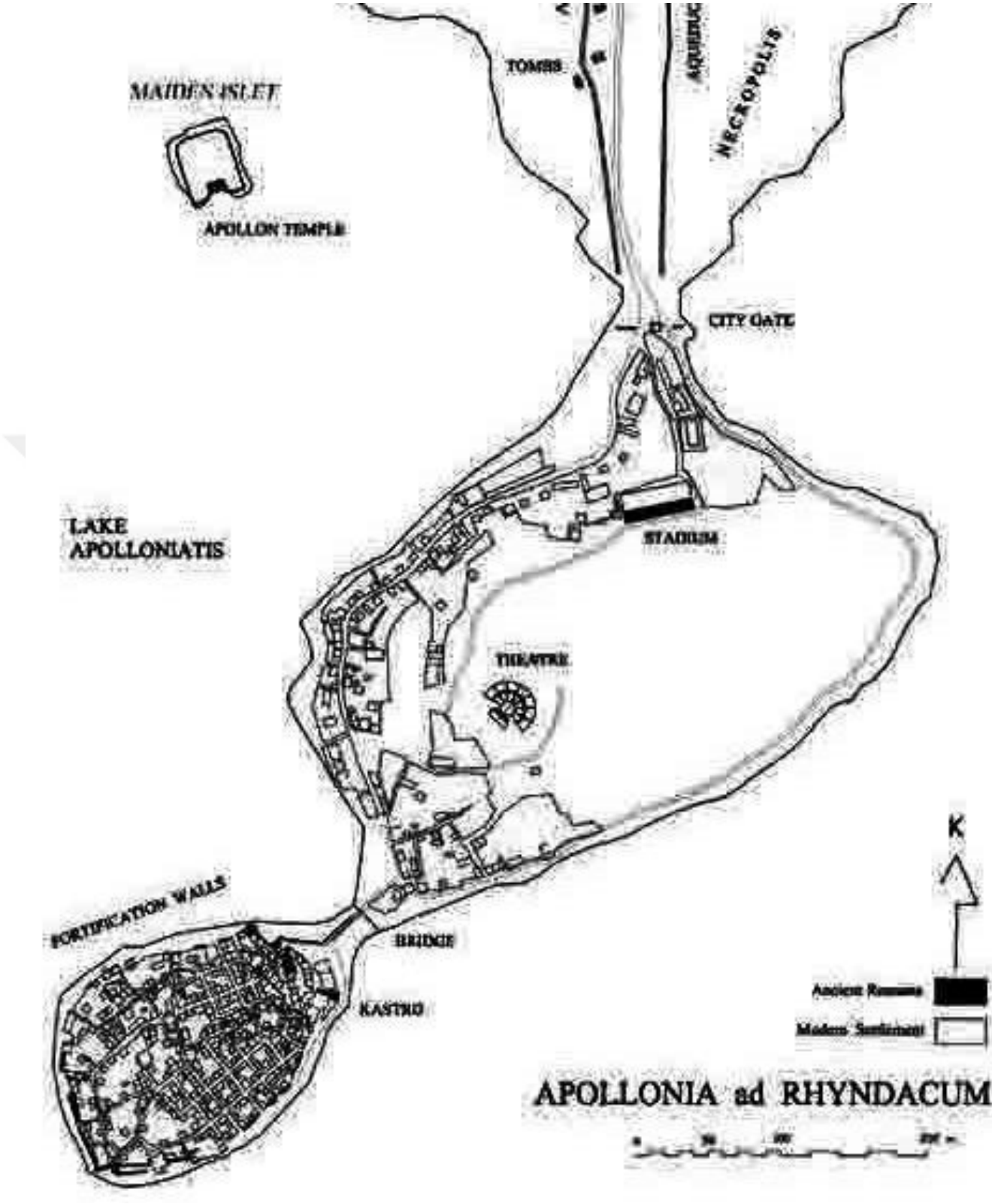
Resim 30: Antik dönemde ölü gömme ritüellerinden yas töreni Prothesiz görseli. Görsel Apollonia a. R. Kenti Nekropol müzesi görseli.

Resim 31: Antik dönemde ölü göme ritüellerinde cenaze alayı Ekphora görseli. Görsel Apollania a. R. Kenti Nekropol Müzesi görselidir.

RESİMLER



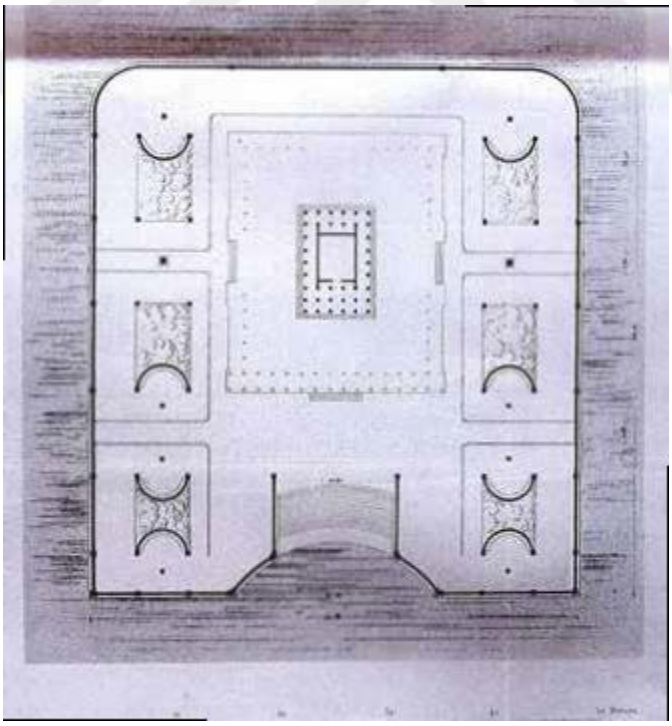
Resim 1


MAIDEN ISLET
APOLLON TEMPLE
TOMBS
NECROPOLIS
CITY GATE
LAKE
APOLLONIATIS
STADIUM
THEATRE
FORTIFICATION WALLS
BRIDGE
KASTRO
K
APOLLONIA ad RHYNDACUM

Resim 2



Resim 3



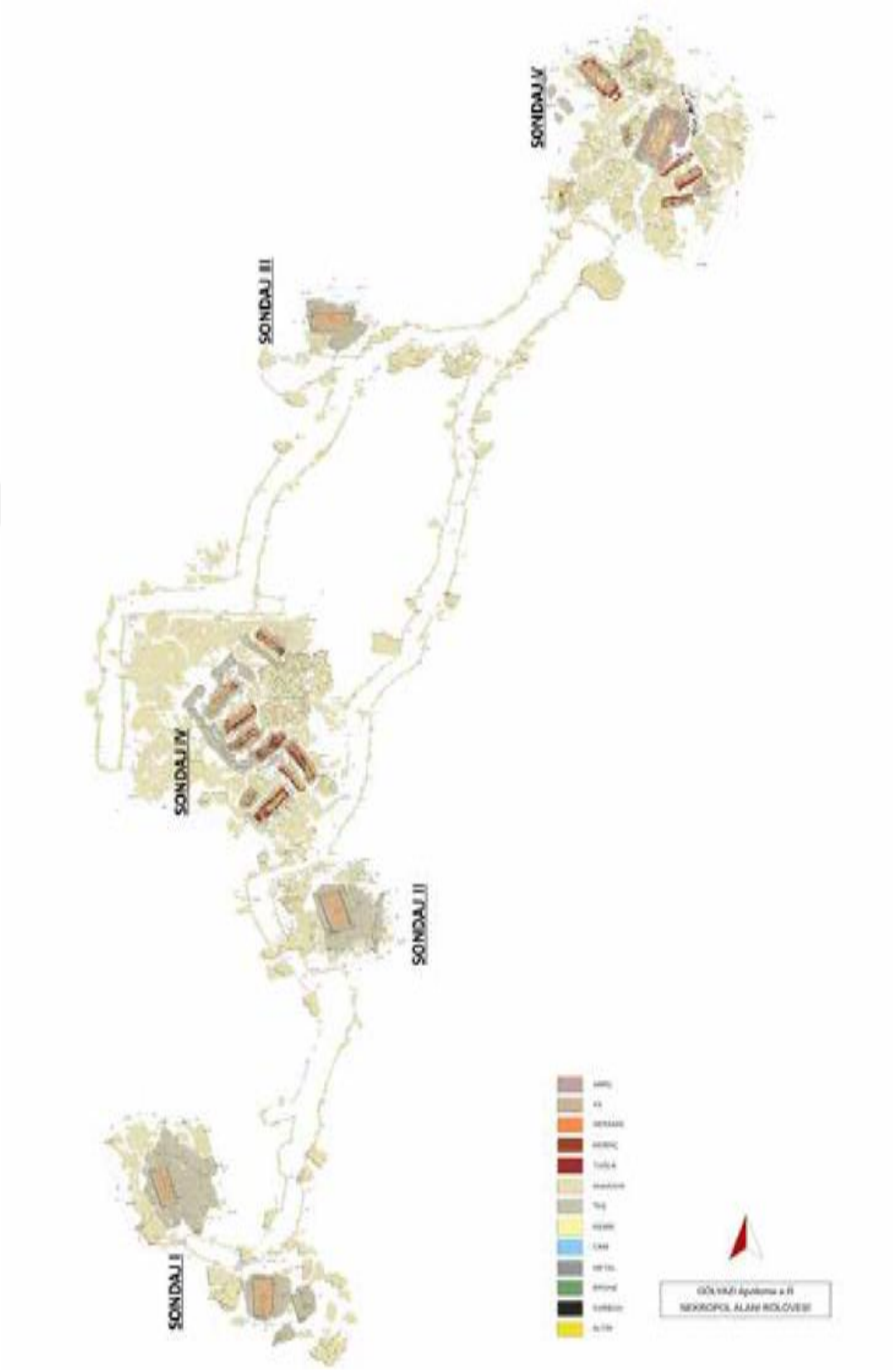
Resim 4



Resim 5



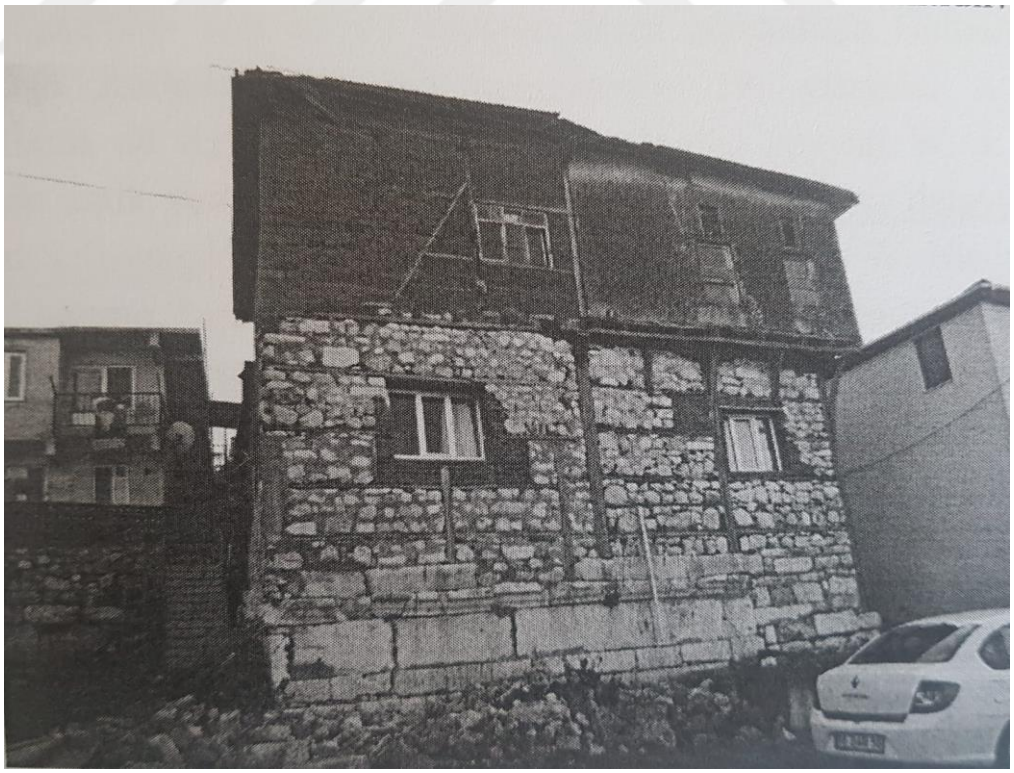
Resim 6



Resim 7



Resim 8



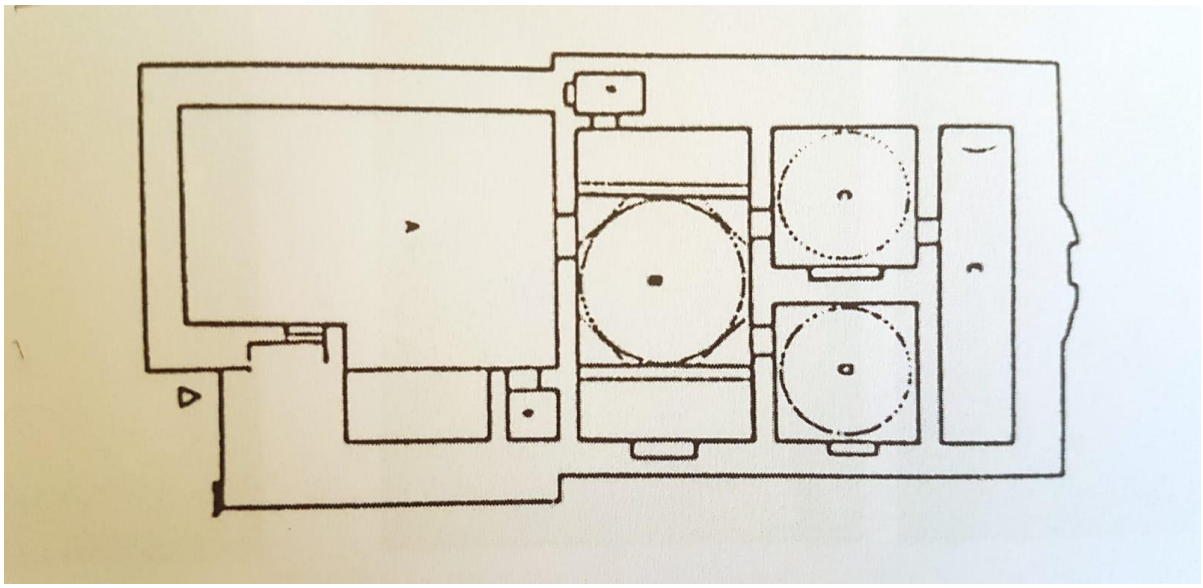
Resim 9



Resim 10



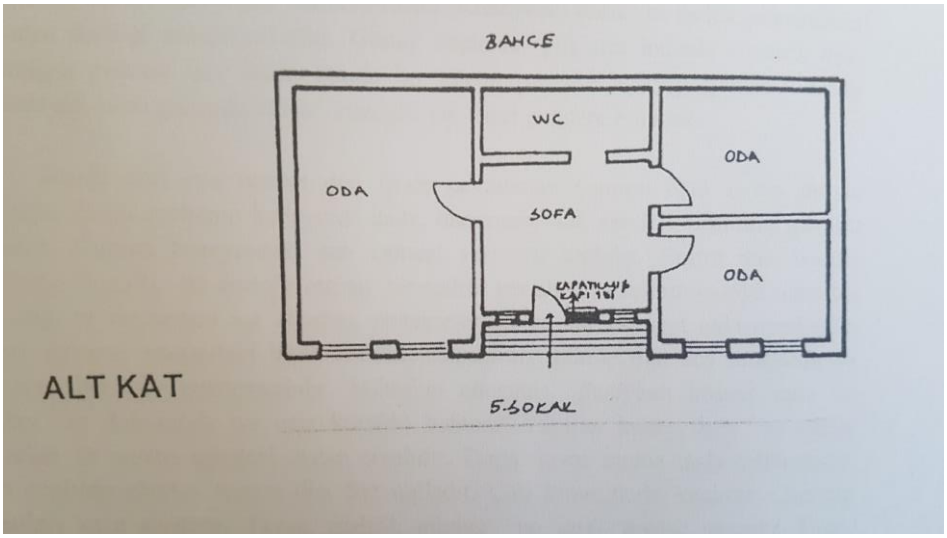
Resim 11



Resim 12



Resim 13



Resim 14



Resim 15



Resim 16



Resim 17



Resim 18



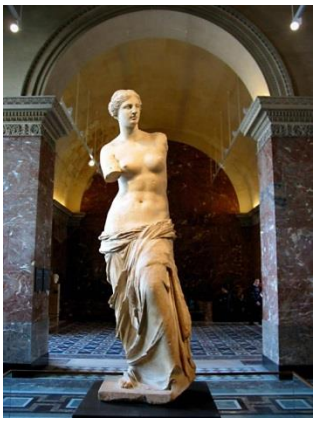
Resim 19



Resim 20



Resim 21



Resim 22



Resim 23



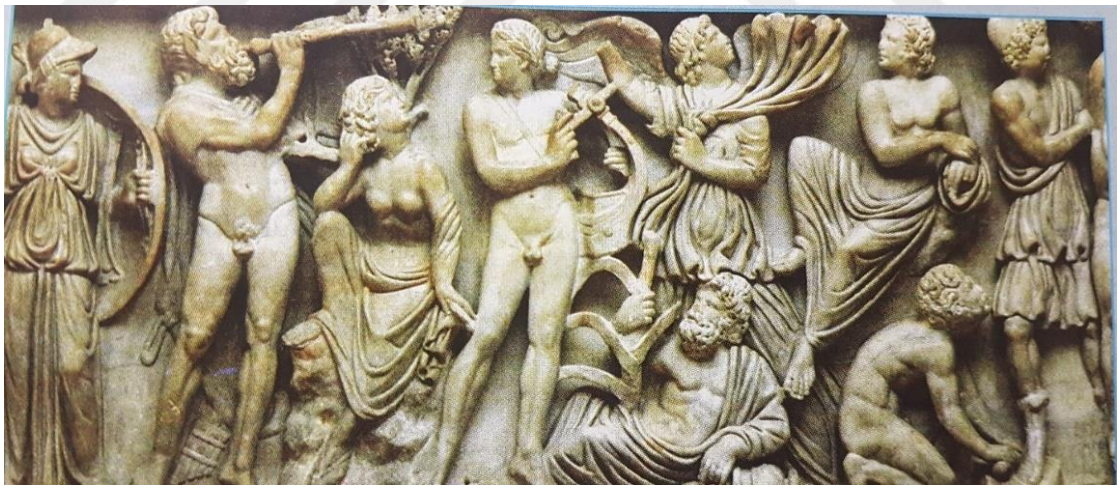
Resim 24



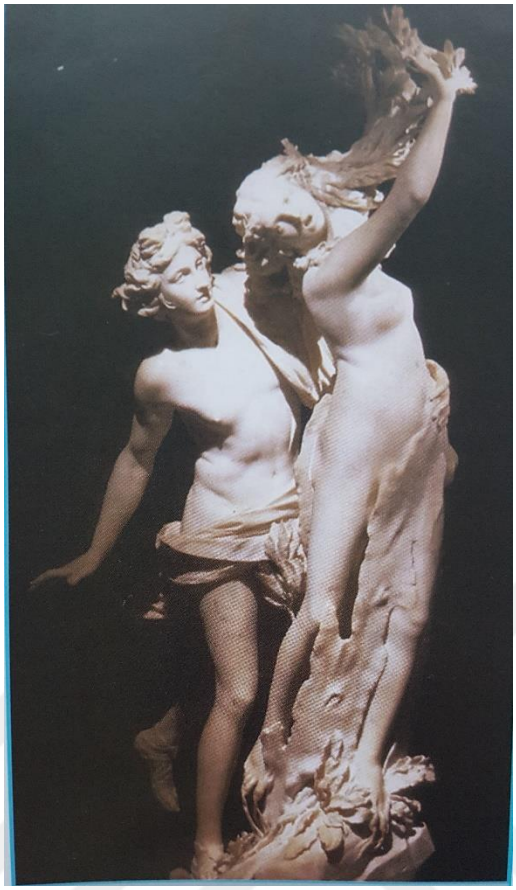
Resim 25



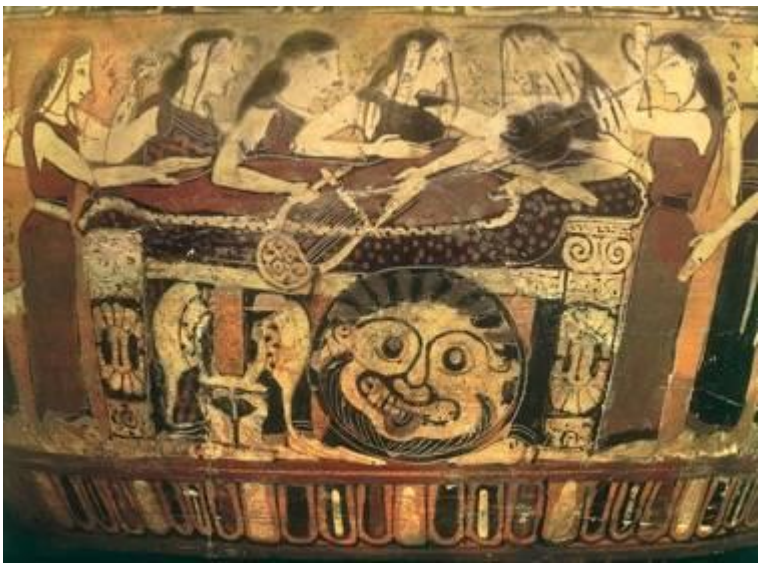
Resim 26



Resim 27



Resim 28



Resim 29



Resim 30



Resim 31

EKLER LİSTESİ

Ek 1: Apollonia a.R. Nekropol Müzesi eğitim planlarının ve müze atölyelerinin, gelişim düzeylerine ve odak noktalarına göre dağılımları.

Ek 2: Müze Eğitim Planı1'in , müze deneyimi öncesi uygulamaları aşamasında kullanılacak çalışma yaprağıdır.

Ek 3: Müze Eğitim Planı 1'in kavramları üzerine hazırlanan Bulmaca çalışma yaprağıdır.

Ek 4: Müze Eğitim Planı1'in harita oluşturma etkinliği, Aybek, tarafından çizilen Apollonia a.R. Kenti Planı (Aybek 2004:25), (Kardoruk 2015).

Ek 5: Müze Eğitim Planı2 için bilgi kartları tekniğinde kelime oyunu şablonu.

Ek 6: Müze Eğitim Planı2 için Gölyazı kentinin kuruluş efsaneleri.

Ek 7: Müze Eğitim Planı 2 için müze deneyimi sonrası değerlendirme anketi (Buyurgan-Mercin 2005:177).

Ek 8: Müze Eğitim Planı 3 için Olimpos tanrılarının görsellerinin eşleştirme çalışma yaprağı. Görsel kaynakları için bk. Resimler Listesine.

Ek 9:Müze Eğitim Planı4 için müze deneyimi öncesi uygulama çalışma yaprağı.

EK 1

Gelişim Düzeylerine Göre Yaş Aralıkları	Nekropol Müzesi Odak Noktaları						Müze Atölye Çalışmaları				
	Apollonia a.R. Kenti Özellikleri	**Apollon Kimdir**	**Ölü Gömme Ritüelleri "Defin Töreni"**	**Ölü Gömme Ritüelleri "Diğer Dünya İnancı"**	**Ölü Gömme Ritüelleri "Definden Sonraki Süreç"**	**Apollonia a.R. Kenti Nekropol Müzesi Mezar Özellikleri**	**Deneysel Kazı Atölyesi**	**Seramik Atölyesi**	**Mozaik Atölyesi**	**Sikke Atölyesi**	**Profesyonel Mozaik Atölyesi**
4-6 Yaş		–	–	–	–	–	√	√	√	√	–
6-8 Yaş	Müze Eğitim Planı-1		–	–	–	–	√	√	√	√	–
8-11 Yaş	Müze Eğitim Planı-1		–	–	–	–	√	√	√	√	–
12 Yaş üstü (Ergenlik)		Müze Eğitim Planı-3	Müze Eğitim Planı-4		Müze Eğitim Planı-6		√	√	√	√	√
Yetişkin	Müze Eğitim Planı-2			Müze Eğitim Plan-5		Müze Eğitim Planı-7	–	√	√	√	√

EK 2:

APOLLONIA AD RHYHDACUM ANTİK KENTİ
NEKROPOL MÜZESİ
MÜZE EĞİTİM PLANI1
ÇALIŞMA YAPRAĞI

Katılımcı/Öğrenci

Adı Soyadı:

Tarih :

Öğrenim Gördüğü Okul:

Lütfen aşağıdaki soruları cevaplayınız

1. Sizce Arkeolog ne iş yapar?

2. Bir Antik Kentte neler olabilir?

3. Sikke denildiğinde aklınıza neler geliyor? Yazar mısınız?

4. Sizce müzeler ne işe yarar?

5. Müze içinde neler olabilir? Aklınıza gelenleri yazar mısınız?

EK 3

APOLLONIA AD RHYNDACUM ANTİK KENTİ NEKROPOL MÜZESİ

MÜZE EĞİTİM PLANI 1 ÇALIŞMA YAPRAĞI

Katılımcı/Öğrenci

Adı Soyadı:

Tarih :

Öğrenim Gördüğü Okul/Mesleği:

Bulmaca

Aşağıda gizlenmiş kelimeleri bulunuz

K	M	R	D	T	J	K	I	L	H	A	Z	X	S	E	T	R	T
O	E	W	R	F	A	G	F	W	Ö	C	F	O	İ	İ	L	B	N
A	N	T	İ	K	K	E	N	T	Y	U	J	K	K	M	J	K	Ö
Ç	Y	Ö	K	I	U	Y	H	N	Ü	B	G	C	K	N	H	J	M
U	A	K	L	U	T	O	E	K	K	P	Ü	M	U	Z	E	Y	Z
Ü	R	Ğ	Z	A	S	F	G	E	H	J	K	L	Ö	Ş	İ	E	P
Q	K	N	W	K	U	I	O	G	P	W	E	S	V	Ğ	Ü	N	M
A	E	M	S	A	Ö	B	A	K	T	O	P	R	A	K	L	I	K
Z	O	Ö	Ü	L	K	N	M	J	K	L	N	P	İ	S	A	K	Ş
X	L	J	İ	K	I	S	W	V	N	H	N	J	K	L	Ö	Ö	M
F	O	N	Ç	O	S	E	R	T	Y	A	Ö	U	N	C	T	V	Z
R	J	W	Ş	L	I	R	Z	V	W	R	A	P	O	L	L	O	N
T	İ	D	L	İ	I	A	K	A	E	K	N	Ğ	T	X	A	W	O
Y	L	C	K	T	T	M	Ö	S	R	E	M	P	Y	C	S	E	Ş
K	Ş	V	J	İ	E	İ	R	D	T	O	Ö	O	R	V	D	R	U
L	I	B	H	K	W	K	G	F	Y	P	Ç	I	F	B	F	T	I
Ç	U	H	G	L	Q	P	F	G	U	A	İ	U	D	N	G	Y	O
Ö	Y	N	F	P	B	İ	D	H	I	R	Ş	Y	S	M	H	U	P
E	P	N	D	E	N	Z	S	J	O	K	B	U	L	U	N	T	U

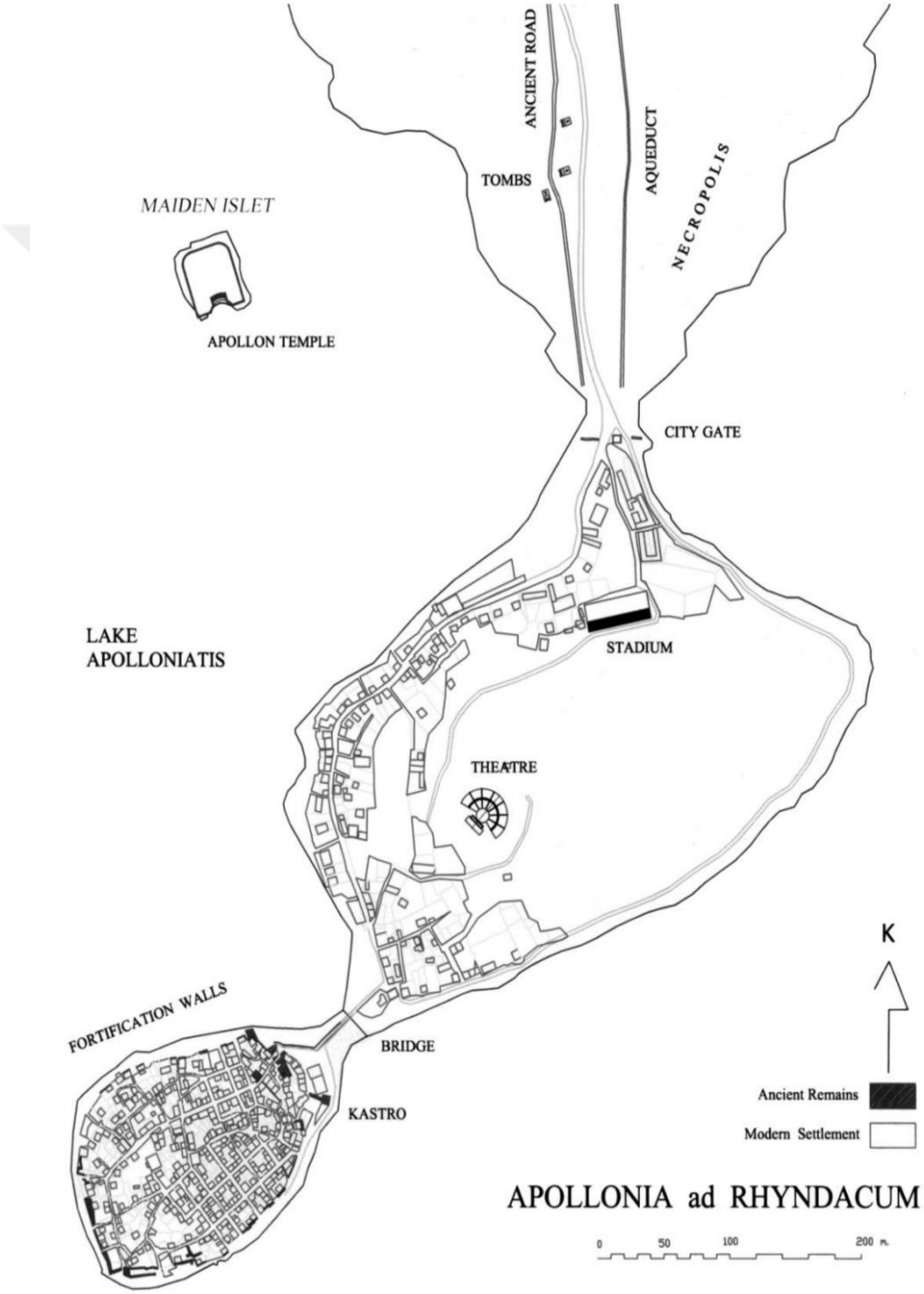
Cevap Anahtarı: MÜZE, ARKEOLOJİ, BULUNTU, APOLLON, SİKKE, ARKEOPARK, ANTİK KENT, ARKEOLOG

EK 4

APOLLONIA AD RHYNADACUM KENTİ NEKROPOL MÜZESİ

MÜZE EĞİTİM PLANI 1

Gölyazı'da bulunan mimari yapıları harita üzerinde işaretleyiniz.



EK 5

MÜZE EĞİTİM PLANI2

BİLGİ KARTLARI ETKİNLİĞİ

ARKEOLOG • **Bilim insanıdır** • **Kazı bilimi ile uğraşır** • **Geçmişten günümüze dair buluntuları araştırıp inceler**	**MÜZE** • **Sanat eserlerini ve eski eserleri korumak sergilemek için yapılan bina** • **Alternatif eğitim mekanları** • **İlam perilerin tapınağı**
APOLLON • **Olimpos'un oniki tanrısından biri** • **Güneşin ve ışığın tanrısı** • **Zeus'un Leto'dan olan oğlu** • **Bu kente adını veren tanrı**	**BULUNTU** • **Arkeolojik kazılar sonucunda elde edilir** • **Seramik, sikke, kabartma , heykel, yapı malzemesi gibi en küçük parçalar** • **Arkeoloji bilimi için veri niteliğindedir**

EK 6

APOLLONIA AD RHYNDACUM ANTİK KENTİ

KURULUŞ EFSANELERİ

MÜZE EĞİTİM PLANI 2, ROL OYNAMA ETKİNLİĞİ ÇALIŞMA YAPRAĞI

"*Tanrı Zeus'un çocuğunu taşıyan Leto, doğum yapabilmek için küçük bir kara parçası bile bulamaz. Zeus'un karısı Tanrıca Hera, evliliğin korucusu olan ev ve ocak tanrıçasıdır. Hera kendi evliliğini korumak için canlı cansız tüm varlıklara, Leto'ya çocuğunu doğurması için yer göstermemelerini emretmiştir. Leto, böylesi zor bir durumdayken sadece bir ada ona yardım etmeyi kabul eder. Ada sabit değildir. Su yüzeyinde gezebilmektedir. Bu yüzden diğer toprak parçaları gibi Hera'nın öfkesinden korkmaz, iris'in Hera'yı bir mücevherle kandırması sonucu, doğum yapanlara yardım eden Tanrıça Eileithyia da Leto'nun yanına gelebilmiştir. Leto önce bir kız çocuğu doğurur: Artemis… peşinden de onun yardımıyla Apollon dünyaya gelir. Bu doğumun gerçekleşmesi yüzen ada sayesinde olduğu inanılır.* *Hep o cesur adayı Gölyazı'nın bulunduğu ada olarak kabul edilir. Apollon ışık ve aydınlık tanrısıdır, adım attığı her yer otlar ve çiçeklerle dolar ve ada bir cennete dönüşür. İşte Gölyazı, Anadolu' da Işık Tanrısı Apollon adına kurulmuş 8-9 antik yerleşimden tatlı su kenarında olan tek şehirdir. "*
" Çok önceleri Marmara Denizi'nin güneyindeki Odrysses (Mustafakemalpaşa) çayı, Bandırma'dan denize dökülürdü. Apolyont Gölü de ortalarda yoktu. Bugün gölün olduğu yerde Apollnia, Mustafakemalpaşa'nın bulunduğu yerde de Melde (Miletepolis) kenti bulunuyordu. Apollonia Kralı'nın, güzelliği dillere destan bir kızı vardı. Melde Kralı, bu güzeller güzeli prensesi oğluna istedi. Ancak genç prenses, gönlü olmadığı için varmadı prense. Baba Kral, bir tepe üzerinde saray yaptırarak sakladı kızını. Çok öfkelenen Melde Kralı ise bir felaket getirmek istedi baba kızın başına. Ve Odrysses'in sularını Apollonia topraklarına doğru çeviriverdi . Apollonia toprakları sular altında kaldı. Ama kent ile prensesin sarayı, çevresi surlarla çevrili bir ada olarak kaldı. İşte Apolyont Gölü ve Gölyazı böyle oluştu.

EK 7

APOLLONIA AD RHYHDACUM ANTİK KENTİ
NEKROPOL MÜZESİ
MÜZE EĞİTİM PLANI2
MÜZE DENEYİMİ SONRASI DEĞERLENDİRME ANKETİ

Katılımcı/Öğrenci

Adı Soyadı:

Tarih :

Öğrenim Gördüğü Okul/Mesleği:

Lütfen aşağıdaki soruları cevaplayınız

1. Gezdiğiniz müze neden önemli?

2. Bu müzede sizi en çok etkileyen ne oldu? Neden?

3. Müzede daha çok hangi eserler vardı? Gezdiğiniz müzenin türü nedir?

4. Müzede eserlerin sergilenmesi hakkındaki düşünceleriniz nelerdir?

5. Bu müze ziyaretinde önemli olarak neleri ilk defa öğrendiniz?

6. Müze ziyaretimizi sizce daha verimli ve etkili nasıl olurdu?

EK 8



Resim1

……..



Resim 2

……..



Resim 3

……



Resim 4

……..



Resim 5

……



Resim 6

……..



Resim 7

……..



Resim 8

……



Resim 9

……



Resim 10

……..



Resim 11

……..



Resim12

……..

- **Lütfen yukarıdaki tanrılar görsellerini aşağıdaki isimlerle eşleştiriniz.**

Are, Apollonia, Posedion, Nike, Venüs, Athena,Demeter, Hera, Dionysus, Artemis, Zeus, Tyche

EK 9

APOLLONIA AD RHYNDACUM KENTİ NEKROPOL MÜZESİ
MÜZE EĞİTİM PLANI 4
KAVRAM AĞLARI ÇALIŞMA YAPRAĞI

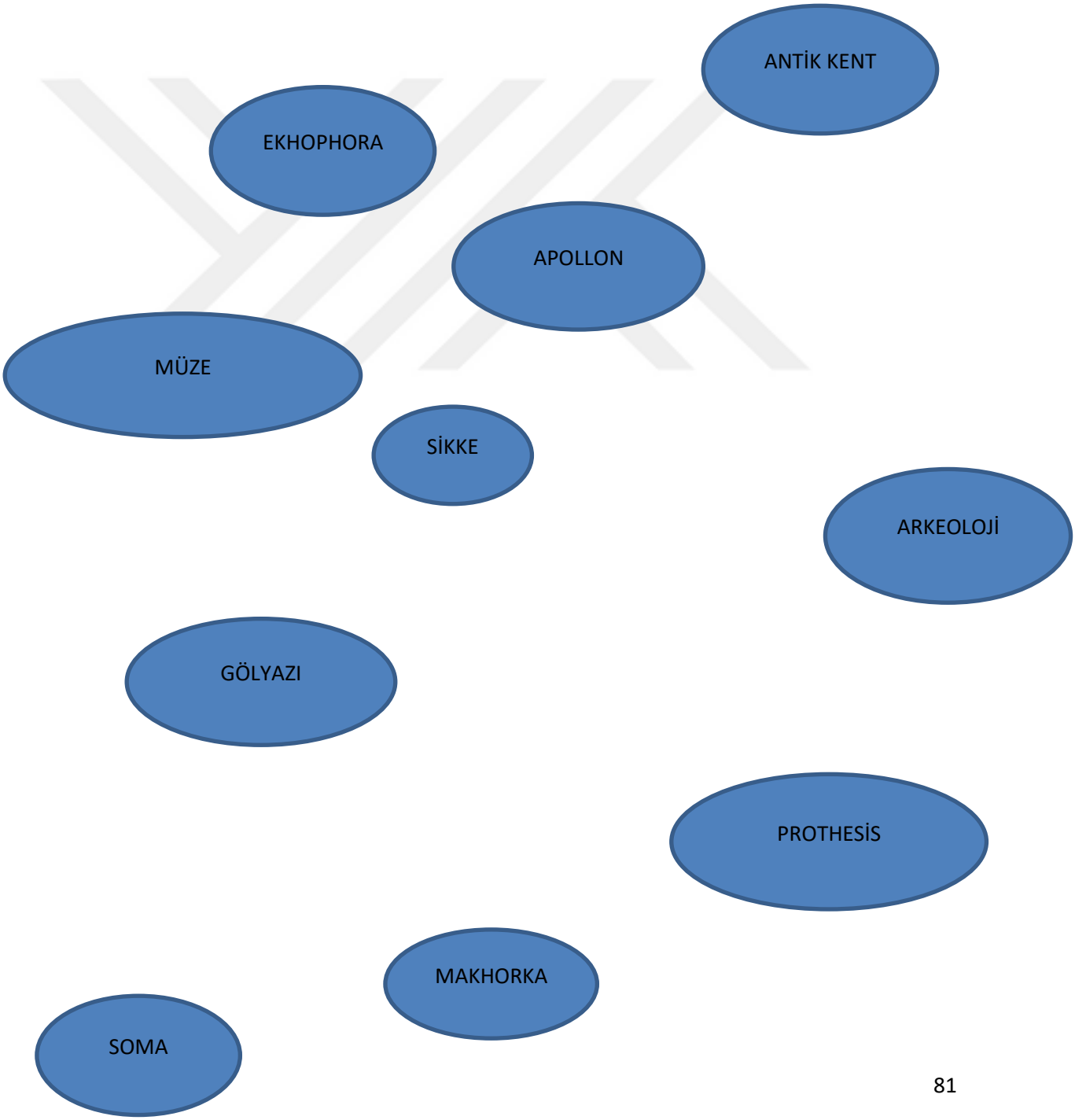
Katılımcı

Adı Soyadı:

Tarih :

Öğrenim Gördüğü Okul/Mesleği:

- **Müzenin görsellerinden yararlanarak kavramlar arasındaki bağları bulunuz**



EK 10:

APOLLONIA AD RHYHDACUM ANTİK KENTİ
NEKROPOL MÜZESİ
MÜZE EĞİTİM PLANI6
MÜZE DENEYİMİ SONRASI DEĞERLENDİRME ANKETİ

Katılımcı/Öğrenci

Adı Soyadı:

Tarih :

Öğrenim Gördüğü Okul/Mesleği:

Lütfen aşağıdaki soruları cevaplayınız

1. Antik dönemde yas dönemi ne zaman biter?

2. Libasyon nedir?

3. Ta enate , Silicerium, cena novendialis kelimelerinden anlamını hatırladığınız var mı?

4. Sizce bu müze neden önemli olabilir?

5. Bu müze ziyaretinde önemli olarak neleri ilk defa öğrendiniz?

6. Müze ziyaretimizi sizce daha verimli ve etkili nasıl olurdu